



GAMBARAN PENGGUNAAN GADGET DAN PERKEMBANGAN ANAK USIA 5-6 TAHUN DI TK MASYITOH NGASEM

Rozaana Dhiya'ulhaq¹, Arlina Azka², Erin Rizkiana³.

^{1,2,3}Politeknik Kesehatan Ummi Khasanah

¹rozaanadhiyaulhaq0804@gmail.com, ²arlina.azka@gmail.com, ³erin.ummikha@gmail.com

Info Artikel :

Diterima : 25 Agustus 2023

Disetujui : 20 September 2023

Dipublikasikan : 25 Oktober 2023

ABSTRAK

Pada masa anak usia prasekolah merupakan periode perkembangan yang sangat sensitif. Pada masa prasekolah, anak akan mengalami perkembangan fisik maupun psikis. Sehingga perkembangan anak pada masa ini akan mempengaruhi perkembangan selanjutnya. Zaman yang semakin modern dan beragamnya tampilan *gadget* yang menarik menyebabkan banyak orang tua yang mulai mengenalkan *gadget* pada anaknya. Penggunaan *gadget* yang berlebihan akan menjadikan ketergantungan pada anak dan akan memberikan dampak buruk pada perkembangan anak. Untuk mengetahui bagaimana gambaran penggunaan *gadget* dan perkembangan anak usia prasekolah di TK Masyitoh Ngasem. Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan metode deskriptif. Populasi dalam penelitian ini adalah anak TK B Masyitoh Ngasem beserta orang tuanya dan jumlah sampel sebanyak 44 responden dengan teknik pengambilan sampel yaitu *purposive sampling*. Teknik pengumpulan data menggunakan kuesioner dan format KPSP. Distribusi perkembangan anak berdasarkan durasi penggunaan *gadget* lebih dari setengahnya (29,55%) anak usia prasekolah di TK Masyitoh Ngasem adalah anak pengguna *gadget* dengan frekuensi tinggi dan perkembangan yang sesuai. Dari hasil observasi yang dilakukan, perkembangan anak prasekolah di TK Masyitoh Ngasem sebagian besar anak tidak mengalami ketergantungan *gadget* serta perkembangan anak sebagian besar adalah sesuai.

Kata Kunci :

Penggunaan Gadget, Perkembangan Anak, Anak prasekolah, Smartphone

ABSTRACT

During preschool age children is a period of development that is very sensitive. During preschool, children will experience physical and psychological development. So that the child's development at this time will affect further development. An increasingly modern era and a variety of views gadget which is interesting causes many parents to start introducing gadget on his son. Usage gadget excessive will make dependence on children and will have a negative impact on child development. To find out how the picture of use gadget and the development of preschool-age children in Masyitoh Ngasem Kindergarten. This research is Quantitative research feed with descriptive method. The population in this study were children of Kindergarten B Masyitoh Ngasem along with this parents and the number of samples of 44 respondents with the sampling technique that is purposive sampling. Data collection techniques using a questionnaire and KPSP format. Distribution of child development based on duration of use gadget more than half (29.55%) of preschool-age children in TK Masyitoh Ngasem are children of users gadget with high frequency and get the appropriate development. From the results of observations made, the development of children preschool in Masyitoh Ngasem Kindergarten, most of the children are not addicted gadget and the child's development is mostly appropriate.

Keywords :

Gadget Use, Child Development, Preschooler, Smartphone

PENDAHULUAN

Indonesia merupakan salah satu Negara dengan populasi pengguna internet terbesar di dunia. Menurut laporan *We Are Social* (Mukarromah, 2020), terdapat 204,7 juta pengguna internet di Indonesia per Januari 2022. Jumlah itu naik tipis 1,03% dibandingkan tahun sebelumnya. Pada Januari 2021, jumlah pengguna internet di Indonesia tercatat sebanyak 202,6 juta.

Data dari Badan Pusat Statistik menunjukkan 29% dari seluruh total penggunaan *gadget* merupakan usia dini dan 47,7% diantaranya adalah anak prasekolah (Sundus, 2018). Sedangkan anak prasekolah usia 5-6 tahun memiliki presentase paling besar mengakses internet, yakni 20,1%, dibandingkan anak balita usia 1-4 tahun yang sebesar 10,7% dan bayi usia kurang 1 tahun 0,9%. Anak-anak sering menggunakan *gadget* untuk bermain game, mendengarkan lagu, membuka youtube, dan membuka tik tok. Berdasarkan penelitian dari Heni & Mujahid (2018) bahwa anak yang menggunakan *gadget* dengan intensitas tinggi memiliki hasil perkembangan meragukan. Sejalan dengan Fajriah, terdapat pengaruh yang signifikan antara penggunaan *gadget* terhadap perkembangan bicara dan bahasa pada anak usia 3-5 tahun (Anggrasari & Rahagia, 2020).

Pada anak usia prasekolah, tugas tumbuh kembang yang diharapkan mampu dicapai oleh anak adalah mampu untuk mengeksplor dunia luar sehingga anak dapat lebih bersosialisasi dengan dunia sekitarnya. Anak diharapkan mampu untuk lebih mandiri, bermain dengan teman sebayanya, dan mengembangkan kemampuan bersosialisasi (Pangaribuan et al., 2015).

Anak yang menggunakan *gadget* dengan waktu minimal 1 jam setiap harinya, maka mengakibatkan anak-anak kehilangan waktu dan semangat untuk bermain dengan teman-temannya, padahal bermain dengan teman adalah media anak untuk membangun kecerdasannya. Orang tua harus hati-hati, karena anak penggunaan *gadget* dapat membuat anak menjadi cerdas dalam logika, tapi tidak dengan emosi (Febrino, 2017).

Semakin panjang durasi penggunaan *gadget* pada anak, maka semakin parah gangguan yang dialami sehingga anak menjadi semakin pasif. Anak yang ketergantungan dengan *gadget* dapat mengakibatkan hubungan dengan orang tua semakin merenggang sehingga dapat menyebabkan keterlambatan pada perkembangan perilaku sosial. Penggunaan *gadget* yang berlebihan juga membuat motorik halus anak tidak bekerja dengan baik. Tidak bisa mencengkeram, menggenggam dan tidak bisa memegang alat tulis dengan baik. Akhirnya anak tidak tertarik untuk menggambar dan mewarnai, bahkan anak menjadi malas menulis (Wijanarko & Setiawati, 2016).

Dampak negatif dari penggunaan *gadget* dapat diminimalisir, apabila orang tua dapat berperan optimal dalam pengasuhan. Orang tua perlu memahami karakteristik anaknya, dan memberikan pendampingan di saat anak-anak menggunakan *gadget*. Hal yang masih banyak ditemui adalah orang tua memberikan fasilitas *gadget* kepada anak, namun kurang paham mengenai *gadget* yang digunakan anaknya tersebut. Orang tua kurang memahami fasilitas-fasilitas apa yang ada di dalamnya, fitur-fitur apa yang bisa diakses oleh anak, bagaimana menghindarkan anak dari tayangan kekerasan dan pornografi yang ada di *gadget*, bahaya atau risiko apa yang mungkin terjadi pada anak jika penggunaannya tidak dibatasi. Hal lain adalah sebagian orang tua justru menjadikan *gadget* sebagai cara untuk mengalihkan perhatian anak di saat orang tua sibuk, ataupun orang tua yang tidak konsisten dalam mengatur penggunaan *gadget* oleh anak. Hal ini diperkuat dengan hasil penelitian mengenai alasan yang melatarbelakangi orang tua dalam mengenalkan *gadget* kepada anak, antara lain : 1) Orang tua menganggap *gadget* sebagai sarana pengenalan teknologi informasi dan komunikasi; 2) *Gadget* sebagai media edukasi untuk menambah wawasan anak; dan 3) *Gadget* sebagai sarana hiburan agar anak tidak cerewet dan rewel (Zaini et al., 2019).

Selain orang tua, guru memiliki peran penting dalam meminimalisir dampak negatif *gadget* pada anak usia prasekolah. Dengan cara memperkenalkan mereka terhadap berbagai jenis permainan tradisional, pembelajaran dilakukan diluar kelas agar anak tidak merasa bosan sekaligus untuk pengenalan alam sekitar. Permainan tradisional dapat menstimulasi seluruh aspek perkembangannya. Bahkan secara tidak langsung juga dapat menanamkan nilai-nilai karakter positif dalam perkembangan kepribadian anak (Desni Yuniarni, 2019). Selain itu, peran guru dalam mengatasi penggunaan *gadget* yaitu dapat memberikan nasihat kepada siswa. Selain memberikan nasihat, guru dapat memberikan edukasi dampak penggunaan *gadget* yang berlebihan. Hal ini bisa dilakukan oleh guru dengan menggunakan teknik cerita pendek yang ada hubungannya dengan dampak penggunaan *gadget* berlebihan (Sumarni, 2022).

Berdasarkan survey awal di TK Masyitoh Ngasem terhadap 10 orang tua yang memiliki anak usia prasekolah dengan wawancara didapatkan hasil rata-rata 80% anak TK Masyitoh Ngasem merupakan pengguna *gadget* aktif, baik itu handphone, laptop, tablet, ataupun kamera digital. Wawancara yang dilakukan peneliti kepada 10 orang tua, didapatkan 4 orang tua murid menyatakan sulit terlepas dari *gadget* anak akan mengamuk dan menjadi marah ketika *gadget* tidak diberikan, 4 orang tua menyatakan anak masih bisa diberitahu untuk tidak bermain *gadget* terlalu sering, 2 orang tua menyatakan anak masih bisa dialihkan perhatiannya untuk melakukan kegiatan lain selain bermain *gadget*. Idealnya, anak usia prasekolah merupakan saat anak mengeksplorasi lingkungan sekitarnya dengan bermain, dan berinteraksi dengan teman sebayanya. Dengan *gadget*, kemampuan bersosialisasi menjadi menurun.

METODE PENELITIAN

Desain yang digunakan dalam penelitian ini adalah desain deskriptif dengan metode *cross sectional*. Desain ini dipilih karena peneliti hanya ingin mendeskripsikan gambaran penggunaan *gadget* dan perkembangan anak usia prasekolah pada suatu populasi di daerah tertentu menurut variabel tertentu. Hasil penelitian dengan desain deskriptif ini berupa frekuensi dan persentase (proporsi) yang disajikan dalam bentuk tabel dan grafik.

Penelitian ini dilaksanakan pada bulan Mei 2023 di TK Masyitoh Ngasem yang berada di Jalan Imogiri Barat, Ngasem, Timbulharjo, Sewon, Bantul. Populasi pada penelitian ini adalah anak kelas TK B usia 5-6 tahun beserta orang tua atau wali murid dengan sampel yang digunakan yaitu teknik *purpocive sampling* berjumlah 44 anak beserta orang tuanya. Alasan menggunakan teknik *purposive sampling* ini karena sesuai untuk digunakan penelitian kuantitatif, atau penelitian-penelitian yang tidak melakukan generalisasi (Sugiyono, 2019).

Interumen dalam penelitian ini berupa angket pengumpulan data penelitian penggunaan gadget yang diisi oleh orang tua atau wali murid dan format Kuesioner Pra Skrining Perkembangan (KPSP) yang digunakan untuk melakukan skrining perkembangan terhadap kelainan perkembangan anak usia prasekolah.

HASIL DAN PEMBAHASAN

HASIL

1. Karakteristik Responden
 - a. Umur anak

Tabel 1. Distribusi Frekuensi Responden Berdasarkan Umur Anak

Umur	Frekuensi	Persentase (%)
5 tahun	17	38,60
6 tahun	27	61,40
Jumlah	44	100,00

Sumber. Data Primer, 2023

Berdasarkan tabel 1 memperlihatkan bahwa responden terbanyak berumur 6 tahun sebanyak 27 anak (61,40%) dan responden berumur 5 tahun sebanyak 17 anak (38,60%).

- b. Pendidikan orang tua
 1) Pendidikan ayah

Tabel 2. Distribusi Frekuensi Responden Berdasarkan Pendidikan Ayah

Tingkat pendidikan	Frekuensi	Persentase (%)
SD	2	4,50
SMP/SLTP	10	22,80
SMK/SMA/SLTA	26	59,10
Perguruan Tinggi	6	13,60
Jumlah	44	100,00

Sumber. Data Primer, 2023

Berdasarkan tabel 2 menunjukkan bahwa pendidikan terakhir ayah responden terbanyak adalah SMK/SMA/SLTA dengan jumlah 26 orang (59,10%).

- 2) Pendidikan ibu

Tabel 3. Distribusi Frekuensi Responden Berdasarkan Pendidikan Ibu

Tingkat pendidikan	Frekuensi	Persentase (%)
SD	1	2,30
SMP/SLTP	7	15,90
SMK/SMA/SLTA	33	75,00
Perguruan Tinggi	3	6,80
Jumlah	44	100,00

Sumber. Data Primer, 2023

Berdasarkan tabel 3 menunjukkan bahwa pendidikan terakhir ibu responden terbanyak adalah SMK/SMA/SLTA dengan jumlah 33 orang (75,00%).

- c. Pekerjaan orang tua
 1) Pekerjaan ayah

Tabel 4. Distribusi Frekuensi Responden Berdasarkan Pekerjaan ayah

Pekerjaan	Frekuensi	Persentase (%)
Swasta	9	20,50
Wiraswasta	13	29,50
TNI	1	2,30
Buruh	18	40,90
Wirausaha	3	6,80
Jumlah	44	100,00

Sumber. Data Primer, 2023

Berdasarkan tabel 4. menunjukkan bahwa pekerjaan ayah terbanyak adalah buruh dengan jumlah 18 orang (40,90%).

2) Pekerjaan ibu

Tabel 5. Distribusi Frekuensi Responden Berdasarkan Pekerjaan Ibu

Pekerjaan	Frekuensi	Persentase (%)
IRT	29	65,90
Swasta	7	15,90
Wiraswasta	3	6,80
Guru	1	2,30
Buruh	4	9,10
Jumlah	44	100,00

Sumber. Data Primer, 2023

Berdasarkan tabel 5 menunjukkan bahwa pekerjaan ibu terbanyak adalah sebagai IRT (Ibu Rumah Tangga) dengan jumlah 29 orang (65,90%).

2. Distribusi Frekuensi Responden Berdasarkan Durasi Penggunaan *Gadget* Pada Anak Prasekolah di TK Masyitoh Ngasem

Tabel 6. Distribusi Frekuensi Responden Berdasarkan Durasi Penggunaan *Gadget*

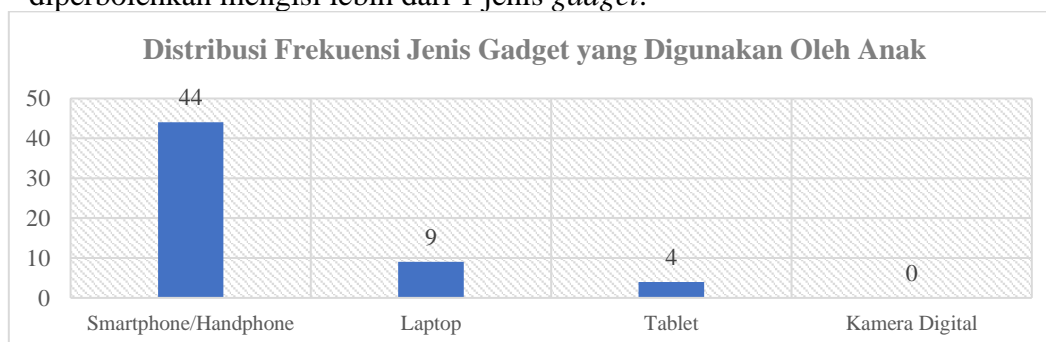
Durasi Penggunaan <i>Gadget</i>	Jumlah	
	n	%
Tinggi (>1 jam/hari)	16	43,20
Sedang (>30-1 jam/hari)	9	20,40
Rendah (\leq 30 menit/hari)	19	36,40
Jumlah	44	100,00

Sumber. Data Primer, 2023

Gambaran penggunaan *gadget* yang dilihat dari durasi penggunaan *gadget* pada anak prasekolah di TK Masyitoh Ngasem yaitu dibagi menjadi tiga kategori yaitu tinggi, sedang, dan rendah. Hasil penelitian menunjukkan distribusi frekuensi terhadap durasi penggunaan *gadget* dalam kategori tinggi (43,20%), selanjutnya sedang (20,40%) dan rendah (36,40%).

3. Jenis *Gadget* Yang Digunakan oleh Anak Prasekolah di TK Masyitoh Ngasem

Penelitian yang dilakukan untuk mengetahui jenis *gadget* yang digunakan oleh anak, peneliti memberikan soal pada kuesioner tentang jenis *gadget*, dan orang tua diperbolehkan mengisi lebih dari 1 jenis *gadget*.



Gambar 1. Distribusi Frekuensi Jenis *Gadget* yang Digunakan Oleh Anak

Gambaran jenis *gadget* yang paling sering digunakan oleh anak prasekolah di TK Masyitoh Ngasem dengan hasil yang menunjukkan bahwa 44 anak sering menggunakan *smartphone/handphone*, 9 anak menggunakan laptop, dan 4 anak menggunakan tablet.

4. Distribusi Frekuensi Responden Berdasarkan Perkembangan Anak Prasekolah di TK Masyitoh Ngasem

Tabel 7. Distribusi Frekuensi Responden Berdasarkan Perkembangan Anak

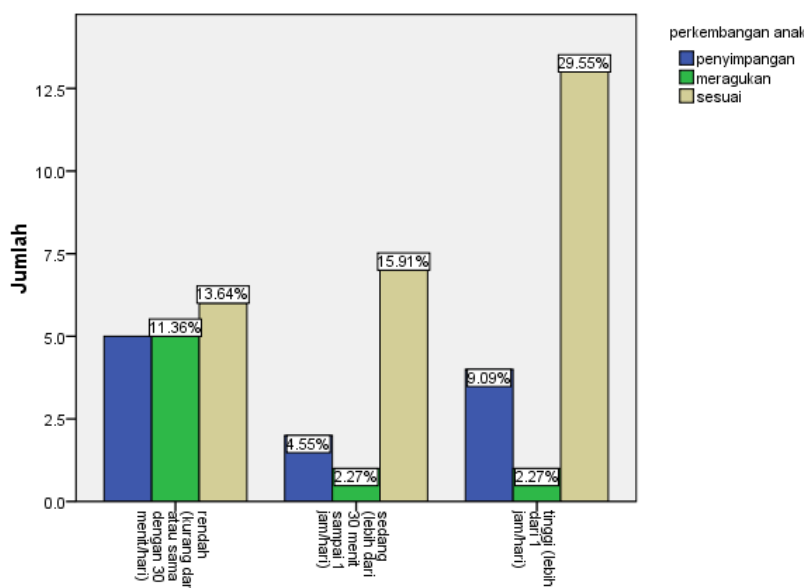
Perkembangan Anak	Jumlah	
	n	%
Penyimpangan	11	25,00
Meragukan	7	15,90
Sesuai	26	59,10
Jumlah	44	100,00

Sumber. Data primer, 2023

Berdasarkan data diatas, dapat diketahui bahwa dari 44 responden di TK Masyitoh Ngasem didapatkan hasil perkembangan anak menyimpang (25,00%), meragukan (15,90%) dan sesuai (59,10%).

5. Distribusi Frekuensi Responden Berdasarkan Durasi Penggunaan *Gadget* dengan Perkembangan Anak Prasekolah di TK Masyitoh Ngasem

Distribusi Perkembangan Anak Berdasarkan Durasi Penggunaan *Gadget*

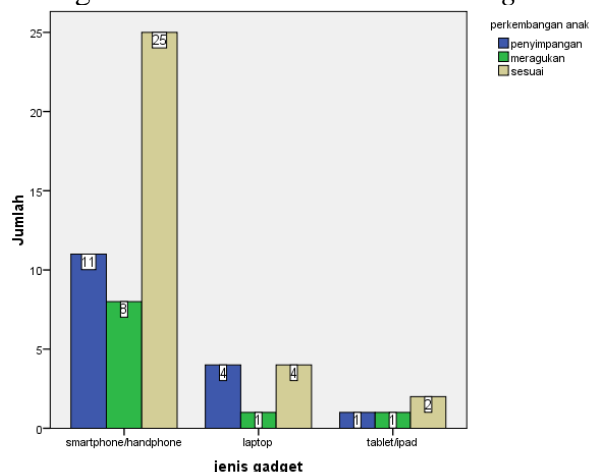


Gambar 2. Distribusi Perkembangan Anak Berdasarkan Durasi Penggunaan *Gadget*

Dari grafik diatas menunjukkan bahwa anak pra sekolah yang menggunakan *gadget* dengan frekuensi tinggi dan dengan perkembangan sesuai (29,55%) paling banyak dibandingkan dengan anak yang menggunakan *gadget* dengan frekuensi rendah dan dengan perkembangan penyimpangan (11,36%). Sehingga lebih dari setengahnya anak usia prasekolah di TK Masyitoh Ngasem adalah pengguna *gadget* dengan frekuensi tinggi dan mendapatkan perkembangan yang sesuai.

6. Distribusi Frekuensi Perkembangan Anak Berdasarkan Jenis *Gadget* yang Digunakan Anak Prasekolah di TK Masyitoh Ngasem

Distribusi Perkembangan Anak Berdasarkan Jenis *Gadget* Yang Digunakan



Gambar 3. Distribusi Perkembangan Anak Berdasarkan Jenis *Gadget*

Dari grafik diatas menunjukkan bahwa anak yang menggunakan *gadget* berupa *smartphone/handphone* dengan perkembangan sesuai sebanyak 25 responden.

PEMBAHASAN

Durasi penggunaan *gadget*

Berdasarkan hasil penelitian sejumlah 44 reponden di TK Masyitoh Ngasem menunjukkan bahwa durasi anak dalam bermain *gadget* sangat bervariasi antara >1 jam perhari, >30-60 menit perhari, serta ≤ 30 menit perhari. Seperti yang dijelaskan pada tabel 1 anak yang memiliki durasi menggunakan *gadget* >1 jam perhari sebanyak 16 anak (43,20%), yang memiliki durasi menggunakan *gadget* >30-60 menit perhari sebanyak 9 anak (20,40%), dan yang memiliki durasi menggunakan *gadget* ≤ 30 menit perhari sebanyak 19 anak (36,40%).

Zaman yang semakin modern dan beragamnya tampilan *gadget* yang menarik menyebabkan banyak orang tua yang mulai mengenalkan *gadget* pada anak usia dini. Saat ini kita dapat mengamati secara langsung di lingkungan sekitar bahwa anak usia dibawah 6 tahun sudah pandai menggunakan *gadget* (Adhytiya & Irdawati, 2021). Pada umumnya anak menggunakan *gadget* untuk menonton video dan bermain game. Alasan lain orang tua memfasilitasi anak dengan *gadget* karena dapat belajar sambil bermain aplikasi yang ada didalam *gadget*, selain itu orang tua sering menggunakan *gadget* untuk membujuk anak ketika mereka sedang menangis untuk ditinggal pergi atau melakukan pekerjaan lainnya (Sapardi, 2018).

Orang tua sebagai pengasuh harus mempertimbangkan berapa banyak waktu yang diperbolehkan anak untuk bermain *gadget*, karena total lama penggunaan *gadget* dapat mempengaruhi perkembangan anak (Triastutik, 2018). Hal ini sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh Vivi Syofia (2018) bahwa terdapat hubungan bermakna antara penggunaan *gadget* dengan perkembangan anak usia prasekolah pada aspek perkembangan motorik halus dan motorik kasar. Menurut Sigman (2015) mengemukakan bahwa waktu ideal lama anak usia prasekolah menggunakan *gadget* yaitu 30-1 jam perhari (Putri, 2019).

Upaya yang dapat dilakukan oleh orang tua bahwa penggunaan *gadget* pada anak harus diperhatikan diantaranya adalah tidak terlalu sering memberikan kesempatan anak untuk bermain dengan *gadget*nya, karena secara ilmiah jika terlalu sering dapat menimbulkan hal yang tidak baik terhadap perkembangan anak kedepannya, memang tidak salah jika anak dikenalkan dengan *gadget* namun sebagai orang tua secara tidak sadar mereka dituntut menjadi

smart parents yang harus cermat dalam memberikan apapun pada anak seperti *smartphone/handphone* sehingga dari teknologi tersebut dapat mengurangi pengaruh negatifnya dan mampu menambah wawasan serta kecerdasan anak atau menjadi alat untuk memperdekat antara orang tua dan anak (Heni & Mujahid, 2018).

Jenis gadget

Dari hasil penelitian jenis *gadget* yang dicantumkan dalam angket bahwa responden boleh mengisi lebih dari 1 jenis *gadget*. Hasilnya menunjukkan bahwa 44 anak menggunakan *smartphone/handphone*, 9 anak menggunakan laptop, dan 4 anak menggunakan tablet. Berdasarkan data tersebut, terlihat jelas bahwa jenis *gadget* yang sering digunakan oleh anak yaitu *smartphone/handphone*.

Gadget dalam pengertian secara umum dianggap sebagai suatu perangkat elektronik kecil yang memiliki fungsi khusus pada setiap perngkatnya. *Gadget* memiliki perbedaan dengan perangkat elektronik lainnya, dimana dari waktu ke waktu *gadget* selalu memunculkan teknologi terbaru yang membuat hidup semakin praktis. *Gadget* selalu memunculkan teknologi baru yang dinilai memudahkan penggunaannya, sehingga pengguna merasa senang dan tertarik untuk memiliki dan menggunakannya (Rosiyanti & Muthmainnah, 2018).

Jika dilihat dari segi kepraktisannya, *gadget* jenis *smartphone/ handphone* ini yang paling populer karena memiliki ukuran yang lebih kecil, lebih ringan, serta terdapat berbagai fitur yang mencakup di jenis *gadget* lainnya, sehingga banyak anak ataupun orang tua yang memilih menggunakan *smartphone/ handphone* daripada jenis *gadget* lainnya untuk mencari informasi atau berkomunikasi (Azhari et al., 2021).

Penelitian yang dilakukan oleh Siswanti et al. (2019) didapatkan kesimpulan bahwa motif orang tua memberikan *gadget* kepada anak usia dini berdasarkan pada 1) *Because of motive* orang tua memberikan *gadget* pada anaknya adalah a) Untuk menuruti kehendak anaknya, b) Untuk mengikuti perkembangan zaman, serta 2) *In order motive* orang tua memberikan *gadget* kepada anak adalah a) Sebagai status sosial, b) Agar anak lebih sering di rumah, c) Berawal dari hadiah, d) Sebagai alat bermain, e) Untuk memperkenalkan *gadget* kepada anak. Hal ini tidak jauh berbeda dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Juliansyah & Purba (2020) bahwa alasan orang tua memberikan fasilitas *gadget* kepada anaknya yaitu sebagai media pembelajaran, untuk alat komunikasi, sebagai alat bermain, dan untuk menyenangkan anak.

Perkembangan anak

Dari hasil penelitian perkembangan anak yang dilakukan di TK Masyitoh Ngasem dengan menggunakan format KPSP terlihat bahwa lebih dari setengahnya anak dalam keadaan perkembangan yang sesuai. Hal ini disebabkan karena dari 10 pertanyaan yang terdapat dalam Kuesioner Praskrining Perkembangan (KPSP) yang terdiri dari empat sektor tugas perkembangan anak usia prasekolah mampu melakukan 8-10 pertanyaan. Dilihat dari segi perilaku sosialnya anak sudah dapat berhubungan dan kemampuan mandiri anak sudah bisa berpakaian sendiri, bersosialisasi dan berinteraksi dengan lingkungan, dari segi motorik halus anak sudah dapat melakukan gerakan dengan bagian tubuh tertentu seperti menggambar, mengamati sesuatu, dari segi bahasa anak sudah dapat memberikan respon terhadap suara, berbicara dan mengikuti perintah, sedangkan dari segi motorik kasar anak sudah dapat melakukan pergerakan yang melibatkan otot-otot besar seperti berdiri, melompat dengan satu kaki, berdiri dengan satu kaki, dan menangkap bola.

Sedangkan pada anak yang perkembangannya menyimpang yang berjumlah disebabkan karena dari 10 pertanyaan yang terdapat dalam Kuesioner Praskrining Perkembangan (KPSP) yang terdiri dari empat sektor tugas perkembangan anak usia prasekolah mampu melakukan ≤ 7 pertanyaan yang tertera. Berdasarkan observasi yang

dilakukan oleh peneliti, perkembangan anak yang menyimpang dikarenakan pada sektor motorik halus anak belum mampu mempertahankan keseimbangan, dari sektor motorik kasar anak belum mampu melompat dengan satu kaki, dan juga pada sektor bicara dan bahasa anak masih bingung untuk menyebutkan warna-warna dasar.

Penelitian penggunaan *gadget* pada anak usia dini yang dilakukan oleh Fahtani (2020) yang berjudul Hubungan Penggunaan *Gadget* Dengan Tingkat Perkembangan Anak Pra Sekolah di Paud Binatama Desa Sungai Pinang Kecamatan Lingga Timur Kabupaten Lingga didapatkan hasil terdapat pengaruh penggunaan *gadget* dengan tingkat perkembangan anak. Anak sering menggunakan *gadget* untuk bermain game sehingga anak jarang merespon pertanyaan dan anak kesulitan mengingat warna dan gambar.

Pada penelitian ini didapatkan hasil sebagian besar anak prasekolah di TK Masyitoh Ngasem adalah pengguna *gadget* dengan frekuensi tinggi dan dengan perkembangan sesuai. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan Ziah Afifah Zahra et al. (2022) tentang Hubungan Intensitas Penggunaan *Gadget* dengan Perkembangan Anak Prasekolah di Wilayah Tambun Selatan didapatkan hasil tidak ada hubungan antara durasi atau intensitas penggunaan *gadget* dengan perkembangan anak usia prasekolah. Perkembangan anak dimasa usia prasekolah suatu proses perubahan anak untuk mandiri, berinteraksi dengan orang sekitar, berperilaku dengan teman sebaya dan tahap perkembangan anak akan menguasai perubahan fisik dari mulai bahasa, mengeksplorasi diri untuk lebih percaya diri.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut yaitu durasi penggunaan *gadget* didapatkan hasil anak prasekolah di TK Masyitoh Ngasem terbanyak dengan kategori rendah (≤ 30 menit/hari). Dari hasil observasi yang dilakukan, perkembangan anak prasekolah di TK Masyitoh Ngasem sebagian besar anak prasekolah dengan perkembangan sesuai. Berdasarkan jenis *gadget* yang sering digunakan anak prasekolah di TK Masyitoh Ngasem yaitu berupa *smartphone/handphone*. Distribusi perkembangan anak berdasarkan durasi penggunaan *gadget* lebih dari setengahnya (29,55%) anak usia prasekolah di TK Masyitoh Ngasem adalah anak pengguna *gadget* dengan frekuensi tinggi dan dengan perkembangan yang sesuai. Distribusi perkembangan anak berdasarkan jenis *gadget* yang digunakan anak menunjukkan bahwa anak yang menggunakan *gadget* berupa *smartphone/handphone* dengan perkembangan sesuai sebanyak 25 anak.

DAFTAR PUSTAKA

- Adhytiya, R., & Irdawati, S. K. (2021). *Gambaran Persepsi Orang Tua Terhadap Penggunaan Gagdet Pada Anak Usia Pra Sekolah*. Universitas Muhammadiyah Surakarta.
- 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.
- Azhari, S. S., Budiman, B., & Marliyani, E. (2021). Hubungan Durasi Penggunaan dan Fungsi Gadget dengan Masalah Emosional pada Anak di Bandung. *Prosiding Pendidikan Dokter*, 7(1), 406–411.
- Fahtani, M. H. (2020). Hubungan Penggunaan Gadget Dengan Tingkat Perkembangan Anak Pra Sekolah Di Paud Binatama Desa Sungai Pinang Kecamatan Lingga Timur Kabupaten Lingga. *ENHANCEMENT: A Journal of Health Science*, 1(3), 47–56.

- Febrino, F. (2017). Tindakan Preventif Pengaruh Negatif Gadget Terhadap Anak. *NOURA: Jurnal Kajian Gender*, 1(1), 1–21.
- Heni, H., & Mujahid, A. J. (2018). Pengaruh penggunaan smartphone terhadap perkembangan personal sosial anak usia pra-sekolah. *Jurnal Keperawatan Silampari*, 2(1), 330–342.
- Juliansyah, M. A., & Purba, V. (2020). Makna dan alasan dibalik orang tua memberikan fasilitas gadget kepada anak usia dini. *Journalism, Public Relation and Media Communication Studies Journal (JPRMEDCOM)*, 2(2), 20–34.
- Mukarromah, T. (2020). *Dampak penggunaan gadget pada perkembangan sosial anak usia dini di Dusun Setia Bumi Kecamatan Seputih Banyak*. IAIN Metro.
- Pangaribuan, S., Wahyuni, T., & Khoiroh, S. (2015). *Hubungan Lama Penggunaan Gadget dengan Tumbuh Kembang Anak Pra Sekolah di TK Nomensen Bontang*. Universitas Muhammadiyah Kalimantan Timur.
- Putri, D. A. (2019). *Pengaruh Lama Penggunaan Gadget Terhadap Pencapaian Perkembangan Sosial Anak Prasekolah di TK dan PAUD Jogodayuh Kecamatan Geger Kabupaten Madiun*. STIKES Bhakti Husada Mulia Madiun.
- Rosiyanti, H., & Muthmainnah, R. N. (2018). Penggunaan Gadget sebagai sumber belajar mempengaruhi hasil belajar pada mata kuliah matematika dasar. *FIBONACCI: Jurnal Pendidikan Matematika Dan Matematika*, 4(1), 25–36.
- Sapardi, V. S. (2018). Hubungan penggunaan gadget dengan perkembangan anak usia prasekolah di PAUD/TK Islam Budi Mulia. *Menara Ilmu*, 12(80), 137–145.
- Siswanti, D. N., Daud, M., & Jalal, N. M. (2019). Motif Orang Tua Memberikan Gadget Kepada Anak Usia Dini Di TK Y Makassar. *Prosiding Temilnas XI IPPI*, 7(8), 147–153.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung : Alfabeta.
- Sumarni, N. (2022). Peran Guru Bimbingan dan Konseling dalam Mencegah Adiksi Gadget di Taman Kanak-Kanak. *Jurnal Basicedu*, 6(6), 9422–9431.
- Sundus, M. (2018). The impact of using gadgets on children. *Journal of Depression and Anxiety*, 7(1), 1–3.
- Triastutik, Y. (2018). Hubungan bermain gadget dengan tingkat perkembangan anak usia 4-6 tahun. *Jurnal Pendidikan*, 3(2), 1–8.
- Wijanarko, I. R. J., & Setiawati, I. E. (2016). *Parenting Era Digital Pengaruh Gadget dan Perilaku Terhadap Kemampuan Anak*. Keluarga Indonesia Bahagia.
- Zahra, Z. A., Argarini, D., & Widiastuti, S. (2022). Hubungan Durasi Dan Intensitas Penggunaan Gagdet Dengan Perkembangan Anak Prasekolah Di Wilayah Rw 14 Tambun Selatan. *Malahayati Health Student Journal*, 2(3), 453–461.