

JSPA : JURNAL STUNTING DAN APLIKASINYA

ISSN-e: 2828-4798

HUBUNGAN PENGGUNAAN GADGET DENGAN PERKEMBANGAN KOGNITIF DAN SOSIAL ANAK DALAM PENCEGAHAN STUNTING DI TK AISYIYAH BUSTANUL ATHFAL 09 SIDAYU**Laras Puspita Maharani^{1*}, Widya Lita Fitrianur², Diah Fauziah Zuhro³, Ervi Suminar⁴**¹Ilmu Keperawatan, Universitas Muhammadiyah Gresik, Indonesialarasp436@gmail.com²Ilmu Keperawatan, Universitas Muhammadiyah Gresik, Indonesiawidyalita.fitrianur@umg.ac.id³Ilmu Keperawatan, Universitas Muhammadiyah Gresik, Indonesiawidyalita.fitrianur@umg.ac.id⁴Ilmu Keperawatan, Universitas Muhammadiyah Gresik, Indonesiawidyalita.fitrianur@umg.ac.idKorespondensi e-mail : widyalita.fitrianur@umg.ac.id

Poltekkes Kemenkes Kendari, Indonesia

ISSN: 2828-4798

jurnaldanhakcipta@poltekkes-kdi.ac.id

Kata kunci: Gadget, perkembangan, anak

Keywords: *Gadgets, development, childr*

Funding source: Poltekkes Kemenkes Kendari

DOI : <https://doi.org/10.36990/jspa.v4i1.1701>URL: <https://myjurnal.poltekkes-kdi.ac.id/index.php/jspa/article/view/1701/version/1736>**RINGKASAN**

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis hubungan penggunaan *gadget* dengan perkembangan kognitif dan sosial anak. Penelitian ini menggunakan desain kuantitatif dengan pendekatan *Cross-sectional*. Sampel terdiri dari 88 anak yang dipilih secara acak menggunakan teknik *simple random sampling*. Analisa data menggunakan uji *Spearman Rank*. Hasil penelitian di Tk Aisyiyah Bustanul Athfal 09 Sidayu sebagian besar penggunaan *gadget* memiliki kategori sedang sebanyak 45 (51,1%) anak. Perkembangan kognitif sebagian besar memiliki kategori mulai berkembang sebanyak 52 (59%) anak dan perkembangan sosial memiliki kategori meragukan sebanyak 48 (51,1%) anak. Penggunaan *gadget* dengan perkembangan kognitif anak didapatkan nilai $p < 0,000 < 0,05$. Hasil penelitian penggunaan *gadget* dengan perkembangan social anak didapatkan nilai $p < 0,000 < 0,05$. Ada hubungan penggunaan *gadget* dengan perkembangan kognitif dan sosial anak di TK Aisyiyah Bustanul Athfal 09 Sidayu.

ABSTRACT

Children at an early age are often exposed to gadgets without supervision which can cause addiction, decreased thinking abilities and impaired social interaction. This research aims to analyze the relationship between gadget use and children's cognitive and social development. This research uses a quantitative design with a cross-sectional approach. The sample consisted of 88 children selected randomly using simple random sampling techniques. Data was collected through questionnaires on gadget use and social development as well as observations of cognitive development. Data analysis used the Spearman Rank test. The results of research at Kindergarten Aisyiyah Bustanul Athfal 09 Sidayu were that most of the use of gadgets was in the medium category as many as 45 (51.1%) children, cognitive development was mostly in the beginning to develop category as many as 52 (59%) children and social development was in the doubtful category as many as 48 (51.1%) children. The use of gadgets with children's cognitive development obtained a p value of 0.000 < 0.05. The results of research on gadget use and children's social development showed a p value of 0.000 < 0.05. There is a relationship between gadget use and children's cognitive and social development at Aisyiyah Bustanul Athfal 09 Sidayu Kindergarten

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi dan informasi mengalami kemajuan yang sangat pesat, ditandai dengan kemajuan pada bidang informasi dan teknologi. Bangsa Indonesia merupakan salah satu bangsa yang ikut terlibat dalam kemajuan media informasi dan teknologi. Teknologi Informasi merubah sesuatu dengan cepat. Kemajuan teknologi memberikan dampak positif yang besar bagi para penggunanya, salah satu teknologi yang sangat ramai digunakan saat ini adalah *Gadget* (Rismala *et al.*, 2021).

Gadget merupakan perangkat elektronik kecil yang memiliki fungsi khusus di setiap jenisnya dan memiliki aplikasi canggih seperti internet, sms, jejaring sosial, *game*, dan lain-lain. *Gadget* memiliki dampak positif dan negatif, salah satu dampak positifnya adalah untuk memudahkan pekerjaan dan kebutuhan manusia menjadi lebih praktis dan efisien. Adanya *Gadget* mempermudah individu untuk mencari informasi yang mereka butuhkan. Selain itu, penggunaan *Gadget* juga berdampak negatif seperti kecanduan *Gadget* (Woods, 2024).

Kecanduan *Gadget* adalah fenomena yang terjadi ketika seseorang menjadi terlalu bergantung pada *Gadget* dan teknologi, hingga mencapai titik dimana hal ini mempengaruhi kehidupan sehari-hari mereka dan dapat membuat orang tersebut dihinggapi rasa cemas dan perasaan negatif ketika tidak dapat mengakses perangkat teknologi atau *Gadget* mereka. Kecanduan *Gadget* tidak hanya dialami oleh orang dewasa tetapi banyak juga dari kalangan anak-anak. *Gadget* menjadi hal yang menarik bagi anak-anak karena menampilkan dimensi-dimensi gerak, warna, suara dan lagu sekaligus dalam perangkat berbagai tujuan bermain *game*, menonton video, mendengarkan music, mengobrol dan menjelajahi *website* (Hidayat & Maesyaroh, 2022).

Jumlah pengguna *Gadget* untuk anak usia dini di Indonesia sebanyak 33,44%, dengan rincian 25,5% pengguna anak berusia 1-4 tahun dan 52,76% anak berusia 5-6 tahun. Hal ini tidak menutup kemungkinan dapat memicu kecanduan *Gadget* pada

anak. Kecanduan *Gadget* pada anak menjadi fenomena yang semakin mengkhawatirkan di era digital ini. Lebih dari 71,3% anak usia sekolah memiliki *Gadget* dan memainkannya dalam porsi yang cukup lama dalam sehari serta sebanyak 79% anak boleh memainkan *Gadget* selain untuk belajar. Anak-anak yang menghabiskan terlalu banyak waktu di depan layar sering kali mengalami berbagai masalah, mulai dari gangguan tidur, penurunan prestasi akademik, hingga masalah sosial dan emosional (Badan Pusat Statistik, 2021).

Salah satu penyebab utama terjadinya kecanduan *Gadget* pada anak adalah kurangnya pengawasan dari orang tua. Banyak orang tua menggunakan *Gadget* sebagai cara dan jalan keluar yang mudah untuk menyibukkan dan mengalihkan perhatian anak-anak pada saat orang tua mengerjakan tugas lain. Namun, jika penggunaan *Gadget* tersebut tidak terpantau dan berlebihan, maka anak bisa menjadi kecanduan. Kecanduan *Gadget* pada anak tentu akan berdampak pada perkembangan kognitif anak yang sangat komprehensif yaitu berkaitan dengan kemampuan berpikir, seperti kemampuan mengingat, bernalar, beride, berimajinasi dan kreativitas anak. Hal ini dibuktikan dengan 81,81%, anak juga mengalami keterlambatan perkembangan kognitif. Anak-anak lambat laun telah melupakan kesenangan bermain dengan teman-teman seumuran mereka maupun dengan anggota-anggota keluarganya. Hal itu tentunya akan berdampak buruk terhadap kesehatan tumbuh kembang anak. Selain itu, terlalu lama menghabiskan waktu di depan layar *Gadget* membuat interaksi sosial anak juga mengalami gangguan (Bangsawan *et al.*, 2022)..

Studi pendahuluan yang dilakukan di TK Aisyiyah Bustanul Athfal 09 Sidayu didapatkan hasil wawancara pada 10 orang tua, bahwa 6 dari 10 anak menggunakan *Gadget* dengan waktu bermain 2 jam / hari. Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan, didapatkan 6 anak yang mengalami keterlambatan dalam perkembangan kognitif dan sosial seperti kesulitan membaca, menulis bahkan tidak mau belajar dan menjadi penyendiri ketika disekolah.

Berdasarkan latar belakang diatas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul Hubungan Penggunaan *Gadget* dengan perkembangan kognitif dan sosial anak di TK Aisyiyah Bustanul Athfal 09 Sidayu.

METODE

Jenis penelitian ini adalah kuantitatif dengan metode pendekatan *Cross Sectional*. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh anak di TK Aisyiyah Bustanul Athfal 09 Sidayu Berjumlah 112 dengan sampel diilih secara random samplin. Variabel penelitian terdiri dari variabel independen (penggunaan gadget) dan Variabel Independen (perkembangan kognitif dan perkembangan sosial anak). Data dikumpulkan melalui kuesioner untuk mengidentifikasi penggunaan gadget anak, lembar observasi untuk mengidentifikasi perkembangan kognitif dan sosial anak. Prosedur penelitian mencakup pemberian penjelasan dan informed consent, pengisian kuesioner oleh orang tua dan observasi pada anak. Data di analisis menggunakan spearmen rank dengan tingkat signifikan 0,05. Penelitian ini telah mendapatkan persetujuan etik dari komite etik penelitian universitas muhammadiyah gresik dengan nomor 108/KET/11.3.UMG/KEP/A/2024.

HASIL

Tabel 1.1 Distribusi Frekuensi Penggunaan *Gadget* Pada Anak TK Aisyiyah Bustanul Athfal 09 Sidayu Tahun 2024

No	Penggunaan <i>Gadget</i>	Frekuensi (n)	Presentase (%)
1.	Rendah	13	14,7%
2.	Sedang	45	51,1%
3.	Tinggi	30	34%
	Total	88	100%

Berdasarkan tabel 1.1 dapat dijelaskan bahwa sebagian besar perkembangan kognitif pada anak di TK Aisyiyah Bustanul Athfal 09 Sidayu dengan kategori mulai berkembang sebanyak 52 anak (59%).

Tabel 1.2 Distribusi Frekuensi Perkembangan Kognitif Pada Anak TK Aisyiyah Bustanul Athfal 09 Sidayu Tahun 2024

No	Perkembangan kognitif	Frekuensi (n)	Presentase (%)
1.	Berkembang Sesuai Harapan	13	14,7%
2.	Mulai Berkembang	52	59%
3.	Belum Berkembang	23	26,1%
	Total	88	100%

Berdasarkan tabel 1.2 dapat dijelaskan bahwa sebagian besar perkembangan sosial pada anak di TK Aisyiyah Bustanul Athfal 09 Sidayu dengan kategori meragukan sebanyak 48 anak (54,5%).

Tabel 1.3 Distribusi Frekuensi Perkembangan Sosial Pada Anak TK Aisyiyah Bustanul Athfal 09 Sidayu Tahun 2024

No	Perkembangan sosial	Frekuensi (n)	Presentase (%)
1.	Sesuai	19	21,5%
2.	Meragukan	48	54,5%
3.	Menyimpang	21	23,8%
	Total	88	100%

Berdasarkan tabel 1.3 dapat dijelaskan bahwa sebagian besar perkembangan sosial pada anak di TK Aisyiyah Bustanul Athfal 09 Sidayu dengan kategori meragukan sebanyak 48 anak (54,5%).

Tabel 1.4 Hubungan Penggunaan *Gadget* Dengan Perkembangan Kognitif Pada Anak TK Aisyiyah Bustanul Athfal 09 Sidayu

No	Penggunaan Gadget	Perkembangan Kognitif				Jumlah			
		BB	MB	BSH	Total	N	%	N	%
1.	Rendah	0	0,0%	2	15,4%	11	84,6%	13	100%
2.	Sedang	6	13,3%	37	82,2%	2	4,4%	45	100%
3.	Tinggi	17	56,7%	13	43,3%	0	0,0%	30	100%
Total		23	26,1%	52	59,1%	13	14,8%	88	100%
<i>P Value</i>		0,000							
Koefisien Korelasi		0,674							

Berdasarkan hasil uji statistik *Spearman Rank* menunjukkan nilai Nilai P Value $0,000 < 0,05$ maka dapat disimpulkan data penelitian terdapat hubungan penggunaan *Gadget* dengan perkembangan kognitif anak di TK Aisyiyah Bustanul Athfal 09 Sidayu. Koefisien korelasi didapatkan hasil 0,674 yang artinya tingkat korelasi antara penggunaan *Gadget* dengan perkembangan kognitif anak di TK Aisyiyah Bustanul Athfal 09 Sidayu bernilai korelasi kuat.

Tabel 1.5 Hubungan penggunaan *Gadget* dengan perkembangan sosial anak di TK Aisyiyah Bustanul Athfal 09 Sidayu

No	Penggunaan Gadget	Perkembangan Sosial				Jumlah			
		Sesuai	Meraguka	Menyimpan	Total	n	%	n	%
1.	Tinggi	0	0,0%	2	15,4%	11	84,6%	13	100%
2.	Sedang	12	26,7%	26	57,8%	7	15,6%	45	100%
3.	Rendah	14	46,7%	15	50,0%	1	3,3%	30	100%
Total		26	29,5%	43	48,9%	19	21,6%	88	100%

<i>P Value</i>	0,000
Koefisien	0,511
Korelasi	

Berdasarkan hasil uji statistik *Spearman Rank* menunjukkan nilai Nilai P Value 0,000 < 0,05 maka dapat disimpulkan data penelitian terdapat hubungan penggunaan *Gadget* dengan perkembangan kognitif anak di TK Aisyiyah Bustanul Athfal 09 Sidayu. Koefisien korelasi didapatkan hasil 0,674 yang artinya tingkat korelasi antara penggunaan *Gadget* dengan perkembangan kognitif anak di TK Aisyiyah Bustanul Athfal 09 Sidayu bernilai korelasi kuat.

PEMBAHASAN

Berdasarkan penelitian yang dilakukan di TK Aisyiyah Bustanul Athfal 09 Sidayu menunjukkan bahwa Penggunaan *Gadget* rendah Sebagian besar anak (84,6%) menunjukkan perkembangan kognitif yang berkembang sesuai harapan, sementara (15,4%) menunjukkan mulai berkembang. Pada penggunaan *Gadget* kategori sedang Sebagian besar anak (82,2%) menunjukkan perkembangan kognitif yang mulai berkembang, sementara (13,3%) belum berkembang, dan hanya (4,4%) yang memiliki perkembangan sesuai harapan. Pada penggunaan *Gadget* kategori tinggi Sebanyak (56,7%) anak mengalami kognitif yang belum berkembang, sementara (43,3%) menunjukkan mulai berkembang.

Dari hasil analisis dengan menggunakan uji *Spearman rank* dengan menggunakan SPSS 26 for windows didapatkan $p = 0,000 < 0,05$. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa ada hubungan penggunaan *Gadget* dengan perkembangan kognitif anak di TK Aisyiyah Bustanul Athfal 09 Sidayu.

Menurut penelitian (Rangkuti, 2022) menggunakan uji spearmen rho $\alpha = 0,05$ antara variabel penggunaan gawai dengan kemampuan kognitif anak didapatkan nilai $p= 0,025 < \alpha$ 0,05. Hasil tersebut kurang dari taraf signifikan yang digunakan yaitu $p=0,05$, sehingga H1 diterima H0 ditolak yang berarti ada hubungan penggunaan gawai dengan kemampuan kognitif anak usia 4-6 tahun di Ra Al-Khairat Kotanopan Tahun 2022.

Peneliti berasumsi bahwa penggunaan *Gadget* yang berlebihan dapat memengaruhi perkembangan kognitif anak, terutama pada kategori penggunaan *Gadget* tinggi yang lebih banyak berhubungan dengan perkembangan kognitif yang belum baik. Sebaliknya, penggunaan *Gadget* yang lebih rendah cenderung mendukung perkembangan kognitif yang lebih baik.

Penggunaan gadget yang tidak dibarengi dengan kontrol orang tua dapat menyebabkan kesalahan perspektif pada kognitif anak. Pada usia ini anak belum bisa memilih dan memilih informasi mana yang baik dan tidak baik untuk ditiru dari perolehan informasi yang didapat dari gadget (Kajian & Sel, 2024).

Penggunaan *Gadget* rendah Sebagian besar anak (50,0%) menunjukkan perkembangan sosial yang meragukan, sementara (46,7%) sesuai, dan hanya (3,3%) yang menyimpang. Pada penggunaan *Gadget* kategori sedang Sebagian besar anak (57,8%) menunjukkan perkembangan sosial yang meragukan, sementara (26,7%) yang sesuai, dan (15,6%) yang memiliki meyimpang. Pada penggunaan *Gadget*

kategori tinggi Sebanyak (84,6%) anak mengalami perkembangan sosial yang menyimpang, sementara (15,4%) meragukan.

Dari hasil analisis dengan menggunakan uji *Spearman rank* dengan menggunakan SPSS 26 for windows didapatkan $p = 0,000 < 0,05$. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa ada hubungan penggunaan *Gadget* dengan perkembangan sosial anak di TK Aisyiyah Bustanul Athfal 09 Sidayu.

Menurut penelitian (Mursidah, 2023) menggunakan uji statistik chi square dengan taraf signifikan $p < 0,05$ pada variabel penggunaan *Gadget* dengan perkembangan emosional (skala kekuatan) pada anak didapatkan nilai probabilitas sebesar 0,004 (p value $< 0,005$) sehingga H1 diterima H0 ditolak. Hal ini menyatakan adanya hubungan antara penggunaan *Gadget* dengan perkembangan emosional (skala kekuatan) pada anak usia sekolah di TK Harapan Bundo Nagari Padang Laweh Kecamatan Sungai Pua Kabupaten Agam Tahun 2023.

Peneliti berasumsi penggunaan *Gadget* yang tinggi cenderung mengarah pada perkembangan sosial yang menyimpang, sementara penggunaan *Gadget* yang lebih rendah atau sedang dapat mengarah pada perkembangan sosial yang lebih sesuai atau meragukan. Dengan demikian, penggunaan *Gadget* berlebihan dapat memengaruhi perkembangan sosial anak yang seharusnya mendukung interaksi sosial yang positif dan sehat.

Penggunaan gadget yang berlebihan akan membuat anak merasa introvert dan bahkan ia menganggap hal tersebut adalah sesuatu yang wajib dilakukan. Pada saat ini banyak sekali seorang anak yang hanya terfokus kepada *gadget*, sampai melupakan tugas mereka seperti belajar dan sosialisasi dengan lingkungan (Jalilah, 2021).

KESIMPULAN DAN SARAN

Ada hubungan penggunaan gadget dengan perkembangan kognitif dan sosial anak di TK Aisyiyah Bustanul Athfal 09 Sidayu

Peneliti selanjutnya disarankan untuk mengeksplorasi lebih dalam tentang jenis-jenis konten atau aplikasi yang digunakan oleh anak-anak dan dampaknya terhadap perkembangan kognitif dan sosial. Penelitian ini juga bisa mencakup variabel lain seperti perkembangan motorik, bahasa dan moral anak.

DAFTAR PUSTAKA

- Badan Pusat Statistik, B. (2021). *Cover depan PROFIL ANAK USIA DINI 2021 i.* <https://www.bps.go.id/id/publication/2021/12/15/ead327aec58882442c0df49/profil-anak-usia-dini-2021.html>
- Bangsawan, I., Ridwan, R., & Fauziyah, N. (2022). Pengaruh Gadget Terhadap Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak*, 8(1), 31-39. <https://doi.org/10.23960/jpa.v8n1.24067>
- Hidayat, A., & Maesyaroh, S. S. (2022). Penggunaan Gadget pada Anak Usia Dini. *JURNAL SYNTAX IMPERATIF: Jurnal Ilmu Sosial Dan Pendidikan*, 1(5), 356. <https://doi.org/10.36418/syntax-imperatif.v1i5.159>
- Jalilah, S. R. (2021). Analisis Dampak Penggunaan Gadget terhadap Perkembangan

- Fisik dan Perubahan Perilaku pada Anak Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(1), 28–37. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i1.1716>
- Kajian, S., & Sel, B. (2024). 105 DAIWI WIDYA *Jurnal Pendidikan* Vol.11 No.1 Edisi Juni 2024. 11(1), 105–124.
- Mursidah, U. (2023). *HUBUNGAN DURASI PENGGUNAAN GADGET TERHADAP PERKEMBANGAN EMOSIONAL PADA ANAK USIA SEKOLAH DI TK HARAPAN BUNDO NAGARI PADANG LAWEH KECAMATAN SUNGAI PUA KABUPATEN AGAM TAHUN 2023.* 5, 1–14. <https://www.ncbi.nlm.nih.gov/books/NBK558907/>
- Rangkuti, M. A. (2022). Hubungan Penggunaan Gawai Dengan Kemampuan Kognitif Anak Usia 4-6 Tahun Di Ra-Al Khairat Kotanopan. *Jurnal Kesehatan Ilmiah Indonesia (Indonesian Health Scientific Journal)*, 7(2), 108–114. <https://doi.org/10.51933/health.v7i2.883>
- Rismala, Y., Aguswan, Priyantoro, D. E., & Suryadi. (2021). Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Sosial Anak Usia Dini. *El-Athfal : Jurnal Kajian Ilmu Pendidikan Anak*, 1(01), 46–55. <https://doi.org/10.56872/elathfal.v1i01.273>
- Woods, P. (2024). Gadget. *Nature Astronomy*, 8(2), 263. <https://doi.org/10.1038/s41550-024-02201-2>