
Hubungan Penggunaan *Gadget* dengan Risiko Gangguan Pemusatan Perhatian Hiperaktivitas dan Masalah Perilaku Emosional pada Anak Usia Dini

Armina*

*S1 Ilmu Keperawatan & Profesi Ners, STIKes Baiturrahim,
Jl.Prof. M.Yamin No.30 Kel.Lebak Bandung, Kec. Jelutung, Kode Pos 36135, Provinsi Jambi, Indonesia

*Email Korespondensi : arminanurwa86@gmail.com

Submitted : 14/12/2023

Accepted: 04/03/2024

Published: 25/03/2024

Abstract

Continuous use of gadgets in early childhood will have a negative impact on children's behavior patterns in their daily lives, such as children having more fun playing with gadgets than interacting with the surrounding environment. Early childhood is the golden age so it is easy to imitate whatever parents give them, therefore parents need to pay attention to their children's use of gadgets. Parents need to understand the influence of gadgets so that they do not have a negative impact on early childhood development. This shows that children's use of gadgets disrupts one aspect of children's development. This research aims to determine the relationship between gadgets with ADHD and MPE. This study used a cross sectional design with a population of all children aged 36-72 months in 3 kindergartens in Kenali Besar, namely 109 children with a sample size of 58 children using accidental sampling technique. Standard questionnaires and instruments for Attention Deficit Hyperactivity Disorder (ADHD) and Emotional Behavior Problems (MME). The research results were analyzed using the Chi Square Test. The results show that the maximum duration of children using gadgets is 31-120 minutes, there is no significant relationship between the duration of gadget use for children aged 36-72 months with ADHD and MPE.

Keywords: ADHD, early childhood, gadgets, MME

Abstrak

Penggunaan *gadget* secara *continue* pada anak usia dini akan berdampak buruk bagi pola perilaku anak dalam kesehariannya seperti anak lebih asik bermain *gadget* dari pada berinteraksi dengan lingkungan sekitarnya. Anak usia dini merupakan masa *golden age* sehingga mudah meniru apapun yang ada diberikan orangtua oleh karena itu orangtua perlu memperhatikan penggunaan *gadget* pada anak ini. Orangtua perlu pemahaman pengaruh *gadget* sehingga tidak berdampak buruk bagi perkembangan anak usia dini. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan *gadget* pada anak mengganggu salah satu aspek perkembangan anak. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hubungan *gadget* dengan GPPH dan MME. Penelitian ini menggunakan desain *cross sectional* dengan populasi pada semua anak usia 36-72 bulan di 3 TK di Kenali Besar yaitu 109 anak dengan besar sampel 58 anak dengan teknik *accidental sampling*. Kuesioner dan instrumen baku Gangguan Pemusatan Perhatian Hiperaktivitas (GPPH) dan Masalah Mental Emosional (MME). Hasil penelitian dianalisis dengan Uji Chi Square. Hasil menunjukkan bahwa durasi anak menggunakan *gadget* paling banyak 31-120 menit, tidak ada hubungan signifikan antara durasi penggunaan *gadget* anak usia 36-72 bulan dengan GPPH dan MME.

Kata Kunci: ADHD, anak usia dini, *gadget*, MME

PENDAHULUAN

Kemajuan teknologi saat ini telah memberikan perubahan yang sangat besar di berbagai aspek kehidupan. Hampir semua kalangan termasuk anak dan usia 36-72 bulan sudah memanfaatkan *gadget* dalam aktifitas yang mereka lakukan setiap hari. Sering sekali kita menemukan pemanfaatan *gadget* menjadi salah satu jalan pintas orang tua dalam pendamping sebagai pengasuh bagi anaknya. Berbagai aplikasi yang menarik pada *gadget* dimanfaatkan orangtua untuk menemani anak agar orang tua dapat menjalankan aktifitas dengan tenang, tanpa khawatir anaknya keluyuran, bermain kotor, berantakin rumah, yang akhirnya membuat rewel dan mengganggu aktifitas orang tua. Anak dengan lihai dapat mengoperasikan *gadget* dan fokus pada game atau aplikasi lainnya. Orang tua belakangan ini banyak yang beranggapan *gadget* mampu menjadi teman bermain yang aman dan mudah dalam pengawasan. Sehingga peran orang tua sekarang sudah tergantikan oleh *gadget* yang seharusnya menjadi teman bermain.

Dampak *gadget* pada anak usia dini dapat mempengaruhi aspek perkembangannya oleh karena anak usia dini sedang mengembangkan masa perkembangan. Penggunaan *gadget* secara continue pada anak usia dini akan berdampak buruk bagi pola perilaku anak dalam kesehariannya seperti anak lebih asik bermain *gadget* dari pada berinteraksi dengan lingkungan sekitarnya. Anak usia dini merupakan masa *golden age* sehingga mudah meniru apapun yang ada diberikan orangtua oleh karena itu orangtua perlu memperhatikan penggunaan *gadget* pada anak ini. Orangtua perlu pemahaman pengaruh *gadget* sehingga tidak berdampak buruk bagi perkembangan anak usia dini.

Hasil penelitian (Indah Wasliah, Eka Adithia Pratiwi, 2020) bahwa anak yang bermain *gadget* dengan intensitas penggunaan *gadget* lebih dari 3 kali/hari yaitu sebanyak 15 orang (43,1 %) dengan durasi sedang yaitu 40-60 menit yaitu sebanyak 15 orang (44,1 %) dan ada hubungan signifikan antara durasi penggunaan *gadget* dengan perkembangan sosial anak (p value 0,004). Hasil penelitian bahwa beberapa anak yang sosio emosionalnya terganggu, tidak terkontrolnya emosi atau agresif, dan mudah marah. Dampak negatif penggunaan Gadget pada usia dini yakni dapat mengganggu kesehatan mental, menghambat edukasi, karir saat dewasa serta dapat menjadi masalah emosional pada anak. Jika masalah emosional ini tidak cepat ditangani atau tidak disadari oleh orang tua akan menjadi masalah mental pada anak-anak (Kessler et al., 1995). Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan *gadget* pada anak mengganggu salah satu aspek perkembangan anak.

Pada usia golden age perkembangan anak yang sedang berkembang tidak hanya perkembangan sosial namun juga rentang perhatian dan perilaku emosional. Orangtua perlu mendeteksi kecurigaan jika anak usia dini mengalami gangguan pada kedua fokus perkembangan ini. *gadget* sebagai pengganti orangtua dalam bermain berisiko mengganggu perkembangan anak usia dini. Oleh karena itu tim peneliti tertarik untuk melakukan penelitian hubungan durasi penggunaan *gadget* dengan gangguan pemusatan perhatian dan hiperaktivitas serta masalah perilaku emosional pada anak usia dini.

Berdasarkan studi pendahuluan yang dilakukan peneliti di TK Islam Ahsanul Insan terhadap 4 orang anak, 4 diantaranya menggunakan *gadget* dengan rata-rata durasi 5-30 menit perhari dengan intensitas 1-2 kali perhari dan menurut salah satu guru di Paud tersebut terdapat salah satu

murid yang mengalami *suspect* gangguan pemusatan perhatian dan hiperaktivitas yang meliputi; sulit konsentrasi, sering menginggalkan tempat duduk di dalam kelas saat gurunya meminta untuk tetap duduk, sering berlarian atau naik-naik secara berlebihan dalam situasi sedang berdoa bersama dan melakukan aktivitas lain sangat aktif. Perilaku emosi pada 3 anak tampak yang riang dan 1 anak tampak pendiam. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hubungan penggunaan gadget dengan Gangguan Pemusatan Perhatian Hiperaktivitas (GPPH) dan Masalah Mental Emosional (MME)

METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilakukan di 3 TK Kenali Besar Kota Jambi yaitu TK Islam Ahsanul Insan, TK Para Bintang, dan TK Mutiara Ibu. Proses waktu penelitian dilakukan dalam rentang waktu satu tahun mulai September 2021 hingga Juni 2022. Desain penelitian kuantitatif dengan pendekatan *Crosssectional* yaitu pendekatan yang sifatnya sesaat atau pada suatu waktu saja dan tidak diikuti dalam kurun waktu tertentu. Besar hitung sampel yaitu 58 sampel dengan teknik pengambilan sampel *Accidental sampling*. Kriteria inklusi sampel penelitian ini adalah anak usia 36-72 bulan dan orangtua bersedia anak menjadi responden. Instrumen penelitian ini menggunakan kuesioner memuat variabel penggunaan gadget, variabel GPPH dan variabel MME, kesemuanya menggunakan skala ordinal dengan hasil ukur rendah (1-30 menit), sedang (31-120 menit) dan tinggi (>120 menit) untuk variabel penggunaan gadget, hasil ukur Normal (Skor total GPPH <13) dan kemungkinan GPPH (skor total ≥ 13), dan hasil ukur Normal (tidak ada jawaban Ya) dan Ya tidak ada masalah (ada ≥ 1 jawaban ya). Analisis statistik bivariat menggunakan uji chi square. Kuesioner dikumpulkan melalui online dan offline

karena masih dalam kondisi pandemic covid-19 sehingga ada pembatasan jarak.

HASIL

Tabel 1. Distribusi Frekuensi (n=58)

N	Variabel	Frekuensi	Jumlah
1.	Jenis kelamin anak :		
	a. Perempuan	56,9	33
	b. Laki-Laki	43,1	25
2.	Durasi pakai Gadget:		
	a. Rendah	6,9	4
	b. Sedang	36,2	21
	c. Tinggi	56,9	33
3.	GPPH:		
	a. Normal	82,8	48
	b. Kemungkinan GPPH	17,2	10
4.	MME:		
	a. Normal	56,9	33
	b. Kemungkinan MME	43,1	25

Tabel 1. menunjukkan bahwa anak usia 36-72 bulan dalam penelitian ini paling banyak yaitu perempuan, durasi usia 36-72 bulan dalam menggunakan gadget dalam penelitian ini adalah kategori sedang yaitu antara > 30 menit s.d. 120 menit. Kategori deteksi dini Gangguan Pusat Perhatian dan Hiperaktivitas (GPPH) pada anak usia 36-72 bulan adalah menunjukkan normal atau tidak ada kemungkinan GPPH dan anak juga normal dalam kategori deteksi dini Masalah Mental Emosional. Hasil penelitian ini sama dengan penelitian (Susilowati et al., 2021) bahwa 25 (55,6%) anak kategori normal dari GPPH, tidak kecanduan menggunakan gadget 82 (81,1%) dan 83 (82,2%) tidak risiko GPPH/ normal menurut hasil (Setianingsih, 2018), durasi penggunaan gadget < 1 jam lebih banyak 72 (74,2%) dan tidak menunjukkan suspek GPPH 89

(91,8%) menurut hasil (Novita et al., 2019).

Tabel 2. Distribusi Hubungan Durasi Gadget dengan GPPH dan MME (n=58)

No	Variabel	GPPH				Total	%	p-value
		Normal	%	Kemungkinan GPPH	%			
1	Durasi pakai Gadget							
	Rendah	3	75	1	25	4	100	0,318
	Sedang	18	85,7	3	14,3	21	100	
	Tinggi	27	81,8	6	18,2	33	100	
	Total	48	82,8	10	17,2	58	100	
2	Variabel	MME				Total	%	p-value
		Normal	%	Kemungkinan MME	%			
2	Durasi pakai Gadget							
	Rendah	2	50	2	50	4	100	1,426
	Sedang	10	47,6	11	52,4	21	100	
	Tinggi	21	63,6	12	36,4	33	100	
	Total	33	56,9	25	43,1	58	100	

Berdasarkan tabel 2. tidak ada hubungan signifikan antara durasi penggunaan gadget usia 36-72 bulan dengan Gangguan Pemusatan Perhatian Hiperaktivitas (GPPH) serta Masalah mental Emosional (MME) dengan p value > 0,05 dengan Uji Pearson chi Square (tabel lebih 2x2). Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa durasi penggunaan gadget anak usia 36-72 bulan dalam berbagai kategori menunjukkan anak tidak mengalami GPPH. Durasi penggunaan gadget kategori sedang menunjukkan anak lebih beresiko kemungkinan MME namun kategori durasi penggunaan gadget rendah maupun tinggi anak menunjukan normal dari MME. Hal ini menurut peneliti bahwa durasi penggunaan gadget anak kategori tinggi tidak melebihi dari 4 jam.

PEMBAHASAN

Hasil penelitian ini berbeda dengan penelitian (Qomari et al., 2021) yang menunjukkan ada hubungan signifikan antara durasi penggunaan gadget dengan risiko Masalah Mental Emosional anak PAUD (p value = 0,000), begitu juga dengan hasil Damaiyanti, Pratama, & Destri (2020) menunjukkan ada hubungan durasi penggunaan gadget dengan perkembangan emosional anak prasekolah dengan p value= 0 ,001. Hal ini menurut

peneliti dikarenakan durasi penggunaan gadget anak yang > 1 jam menunjukkan anak mengalami risiko masalah mental emosional. Sedangkan berdasarkan penelitian ini terlihat walaupun durasi penggunaan gadget tinggi menunjukkan MME normal lebih besar (63,6%). Hal ini kemungkinan durasi penggunaan gadget di masa pandemic covid-19 ini tetap ada pembatasan dari orang tua masing-masing sehingga tidak mempengaruhi emosi mental anak termasuk tidak terlalu mempengaruhi rentang perhatian hiperaktivitas pada anak usia dini. Anak usia dini masih juga masih menyukai dunia bermain dengan orang tua di rumah atau alat permainan di rumah.

Durasi penggunaan gadget selama pandemi Covid-19 yang ditetapkan orangtua ke anak yaitu 2-4 jam menurut (Lubis et al., 2020) yang berbeda dengan penelitian ini dengan lebih banyak durasi 31-120 menit dalam menggunakan gadget, juga hasil berbeda pada penelitian (Qomari et al., 2021) yaitu durasi penggunaan gadget pada anak PAUD 4-5 tahun kategori tinggi 20 (40%) dan sebanyak 32 (64%) kemungkinan mengalami Masalah Mental Emosional, durasi menggunakan gadget > 1 jam 49 (55,1%) dan perkembangan emosional anak prasekolah 47 (52,8%) bermasalah menurut hasil (Damaiyanti et al., 2020).

Organisasi Kesehatan Dunia maupun Kementerian Kesehatan (2016)

menekankan bahwa anak usia lebih dari 5 tahun dibatasi dalam menatap layar atau menggunakan gadget hanya 2 jam dan anak usia 2 tahun -4 tahun hanya satu jam sehari dalam menggunakan gadget. Anak usia tersebut sedang dalam masa perkembangan ketajaman penglihatan, pendengaran, perkembangan motorik, sensorik, bahasa maupun sosialisasi (Kemenkes, 2019) sehingga anak usia tersebut hendaknya mengoptimalkan stimulasi untuk aktif bergerak, merasakan benda-benda disekitarnya bersosialisasi ataupun membaca. Apabila anak pasif hanya di depan layar atau menggunakan gadget maka akan berisiko terhadap perkembangan-perkembangan penting baginya. Banyak nya durasi menatap layar atau menggunakan gadget melebihi batas ketentuan dapat mengakibatkan anak semakin terbiasa bahkan dapat berakibat kecanduan/ adiksi. Orangtua hendaknya turut berperan aktif dalam menstimulasi perkembangan yang penting bagi anak dan juga mencegah termasuk membatasi anak dari kegiatan pasif seperti menatap layar.

SIMPULAN

Durasi penggunaan gadget anak usia 36-72 bulan menunjukkan kategori 31-120 menit (sedang), gangguan Pemusatan Perhatian dan Hiperaktivitas anak usia 36-72 bulan menunjukkan kondisi normal, Masalah Mental Emosional anak usia 36-72 bulan menunjukkan kondisi normal. Tidak ada hubungan signifikan antara durasi penggunaan gadget dengan Gangguan Pemusatan Perhatian dan Hiperaktivitas dan tidak ada hubungan signifikan antara durasi penggunaan gadget dengan Masalah Mental Emosional.

SARAN

Penelitian ini dapat menjadi informasi bagi pelayanan kesehatan atau institusi pendidikan dalam berkaitan dengan perkembangan anak prasekolah.

Penelitian lanjutan dengan desain penelitian berbeda atau variabel berbeda.

UCAPAN TERIMAKASIH

Tim penelitian mengucapkan terima kasih kepada STIKes Baiturrahim sebagai pemberi dana hibah internal dari institusi, PPPM, TK/PAUD di Kenali Besar.

DAFTAR PUSTAKA

- Chusna, P.A. (2017). Pengaruh Media Gadget Pada Perkembangan Karakter Anak. *Dinamika Penelitian: Media Komunikasi Sosial Keagamaan*, 17(2), 315-330.
- Damaiyanti, S., Pratama, E. R., & Destri, N. (2020). Hubungan Durasi Pemakaian Gadget Dengan Perkembangan Emosional Anak Pra Sekolah. *Prosiding Seminar Kesehatan Perintis*, 3(2), 37-45. <https://jurnal.upertis.ac.id/index.php/PSKP/article/view/635>
- Hasanah, N., Hakim, M.A., & Yusuf, K. (2021). Dampak penggunaan gadget terhadap perkembangan sosio-emosional anak di RA DWP 1 Kanwil Depag Provinsi Sulawesi Tengah. *Ana' Bulava: Jurnal Pendidikan Anak*, 2(1), 47-61. DOI: 10.24239/abulava.Vol2.Iss1.19
- Indah Wasliah, Eka Adithia Pratiwi, N. L. P. P. (2020). Hubungan penggunaan gadget terhadap risiko gangguan pemusatan perhatian dan hiperaktivitas anak usia prasekolah di paud cempaka desa batu mekar lingsar. *Jurnal Prima*, 6(3), 17-26.
- Iswidharmanjaya, D. & Agency, B. (2014). *Bila si kecil bermain gadget : Panduan bagi orang tua untuk memahami factor-faktor penyebab anak kecanduan gadget*. Yogyakarta: Bisakimia.
- Kementerian Kesehatan RI. (2016). *Pedoman pelaksanaan Stimulasi*,

- Deteksi, Intervensi Dini Tumbuh Kembang Anak di Tingkat Pelayanan Anak.* Bakti Husada.
- Kessler, R. C., Foster, C. L., Saunders, W. B., & Stang, P. E. (1995). Social consequences of psychiatric disorders, I: Educational attainment. *American Journal of Psychiatry*, 152(7), 1026–1032. <https://doi.org/10.1176/ajp.152.7.1026>
- Lubis, M. A., Azizan, N., & Ikawati, E. (2020). Persepsi Orang tua dalam Memanfaatkan Durasi Penggunaan Gadget untuk Anak Usia Dini saat Situasi Pandemi COVID-19. *Jurnal Kajian Gender Dan Anak*, 4(1), 63–82. <https://journal.lppm-stikesfa.ac.id/index.php/FHJ/article/view/68/29>.
- Miranti, P. & Putri, L.D. (2021). Waspadai Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Sosial Anak Usia Dini. *Jurnal Cendekiawan Ilmiah*, 6(1), 58-66.
- Novita, D., Wardani, D. W., & Kurniawaty, E. (2019). Hubungan Penggunaan Gadget (Smartphone) Dengan Suspek Gangguan Pemusatan Perhatian Dan Hiperaktivitas Di SD Al Kautsar Bandar Lampung Relationship Between Gadget (Smartphone) Use And Suspect Attention Deficit Hyperactivity Disorder In Elementary Schoo. *Majority*, 8(1), 108–114.
- Putriana, K., Pratiwi, W.A., & Wasliah, I. (2019). Hubungan Durasi dan Intensitas Penggunaan Gadget dengan Perkembangan Personal Sosial Anak Usia Prasekolah (3-5 Tahun) di TK Cendikia Desa Lingsar Tahun 2019. *Jurnal Kesehatan Qamarul Huda*, 7(2), 5 – 13.
- Qomari, S. N., Antina, R. R., & Sofia, A. (2021). Pengaruh Paparan Gadget terhadap Risiko Gangguan Mental Emotional Anak di PAUD Anna Husada. *Jurnal Ilmiah Obsgin*, 13(4), 1–9. <https://stikes-nhm.e-journal.id/OBJ/index>
- Setianingsih, S. (2018). Dampak Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Prasekolah Dapat Meningkatkan Resiko Gangguan Pemusatan Perhatian Dan Hiperaktivitas. *Gaster*, 16(2), 191. <https://doi.org/10.30787/gaster.v16i2.297>
- Susilowati, L., Syiti Hajar, A., & Suryati, S. (2021). Risiko Gangguan Pemusatan Perhatian Dan Hiperaktivitas Pada Anak Pengguna Gadget. *Jurnal Ilmu Keperawatan Jiwa*, 4(1), 149–156. <https://journal.ppnijateng.org/index.php/jikj>
- Widya, R. (2020). Dampak Negatif Kecanduan Gadget Terhadap Perilaku Anak Usia Dini Dan Penanganannya di PAUD Ummul Habibah. *Jurnal Ilmiah Abdi Ilmu*, 13 (1), 29-34.