

HUBUNGAN PENGGUNAAN GAWAI DENGAN KEMAMPUAN KOGNITIF ANAK USIA 4-6 TAHUN DI RA-AL KHAIRAT KOTANOPAN

M. Ali Sodikin Rangkuti¹ Hasmar Husein², Nur Aliyah Rangkuti³

¹Universitas Aafa Royhan di Padangsidempuan

²Stikes Namira Madina

³Universitas Aafa Royhan di Padangsidempuan

rangkutidiky@gmail.com/082232211970

ABSTRAK

Gawai merupakan teknologi berupa elektronik yang memiliki tujuan disfungsi praktis terutama membantu dan memudahkan pekerjaan manusia. Teknologi gawai sangat mudah dan menarik perhatian terutama dikalangan anak-anak. Penggunaan gawai pada anak lebih berdampak negatif dan dapat menurunkan minat belajar anak karena lebih suka bermain gawai. Anak yang kecanduan gawai menyebabkan anak menjadi pribadi yang tertutup dan suka menyendiri, dan anak bisa mengalami beberapa gangguan seperti pada kesehatan otak. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hubungan penggunaan gawai dengan kemampuan kognitif pada anak usia 4-6 tahun. Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan desain *Descriptive Correlation* dengan pendekatan *crosssectional*. Jumlah populasi sebanyak 32 orang dan sampel yang di ambil sebanyak 32 responden. Teknik sampel yang digunakan yaitu *Total sampling*. Metode pengumpulan data dengan menggunakan kuesioner dan observasi. Menggunakan uji *spearman*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa mayoritas anak berjenis kelamin perempuan sebanyak 19 responden (59,45%), mayoritas usia anak 5 tahun sebanyak 28 responden (87,5%), mayoritas anak menggunakan gawai dengan pernyataan kadang-kadang sebanyak 29 responden (90,6%), mayoritas responden yang mengalami keterlambatan sebanyak 26 responden (81,3%). Hasil menunjukkan bahwa terdapat hubungan penggunaan gawai dengan kemampuan kognitif anak usia 4-6 tahun di Ra Al-Khairat Kotanopan Tahun 2022 dengan nilai *p value* 0,025 ($p < 0,05$).

Kata kunci : Penggunaan gawai, Kemampuan kognitif, Usia

ABSTRACT

The gadget is a technology in the form of electronics that has the purpose of practical dysfunction, especially to help and facilitate human work. The use of gadgets in children has a more negative impact and can reduce children's interest in learning because they prefer to play with gadgets. Children who are addicted to gadgets cause children to be closed and like to be alone. This study aims to determine the relationship between the use of gadgets with cognitive abilities in children aged 4-6 years. This researched was a quantitative study with a descriptive correlation design with a cross-sectional approach. Total population as many as 32 people and samples taken as many as 32 respondents. The sampling technique used was total sampling. The Methods of data collection used questionnaires and observation. Using spearman test. The results showed that the majority of children were female as many as 19 respondents (59.45%), the majority of children aged 5 years were 28 respondents (87.5%), the majority of children used gadgets with statements sometimes as many as 29 respondents (90.6%), the majority of respondents who experienced delays were 26 respondents (81.3%). The conclusion of this study shows that there is a relationship between the use of gadgets and the cognitive abilities of children aged 4-6 years with a p value of 0.025 ($p < 0.05$).

Keywords: Use of gadgets, Cognitive ability, Age 4-6 years

1. PENDAHULUAN

Era globalisasi ini kemajuan media informasi dan teknologi sudah di rasakan hampir seluruh lapisan masyarakat (Dewi,2019). Teknologi merupakan benda-benda atau alat-alat yang diciptakan oleh manusia untuk membantu dan mempermudah pekerjaan manusia dalam melakukan beberapa hal (Husaini,2019).Semakin berkembangnya teknologi dan informasi membuat semua orang semakin mudah mengakses segala macam informasi. Salah satu wujud dari perkembangan teknologi adalah dengan adanya gawai. Gawai adalah perangkat elektronik kecil yang memiliki fungsi khusus (Patricia, 2020).

Pada tahap usia 4 - 6 tahun anak sudah dapat melakukan berbagai macam tugas yang konkret. Anak mulai mengembangkan tiga macam operasi berpikir yaitu identifikasi (mengenali sesuatu), negasi (mengingkari sesuatu), dan reprotasi mencari hubungan timbal balik antara beberapa hal. Anak usia 6 tahun adalah anak yang mempunyai rasa ingin tahu dalam menyerap berbagai hal yang ada di lingkungannya, mampu melakukan operasi dan penalaran logis sehingga sudah siap dalam menerima pendidikan formal dan sedang dalam tahap belajar dari berbagai hal mulai dari mengenali sesuatu, mencari hubungan timbal balik, serta dalam perkembangan perilaku sosial anak membandingkan sesuatu dengan aturan-aturan (Kumala, Ani Margawati, & Rahadiyanti,

2019).

Teknologi berupa gawai sangat mudah menarik perhatian dan minat anak-anak. Semakin berkembangnya teknologi menjadi salah satu faktor meningkatnya persentase anak menggunakan gawai. Berdasarkan penelitian yang dilakukan Nurhalipah, Yustiana, Saeni & Muslih, (2020) menyatakan bahwa terjadi peningkatan penggunaan media dan gawai pada anak yaitu 38% pada tahun 2011 dan meningkat menjadi 72% pada tahun 2013. Gawai memiliki banyak fitur-fitur seperti games dan gawai ini mudah untuk digunakan. Namun, dengan keberadaan gawai juga bisa digunakan sebagai alat atau media pembelajaran yang sangat efektif (Sari, 2018).

World Health Organization (WHO) 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. Dalam survei yang dilakukan oleh *the Asianparent Insight*, (2014) pada lingkup studi kawasan Asia Tenggara, dengan melibatkan setidaknya 2.417orangtua yang memiliki gawai dan anak dengan usia 4-6 tahun pada 5 negara yakni Singapura, Thailand, Philipina, Malaysia dan Indonesia.

Dengan sejumlah sampel orang tua tersebut, diperoleh 3.927sampel anak-anak dengan usia 4-6 tahun. Dari 98 responden anak-anak usia 4-6 tahun pengguna gawai tersebut 67% diantaranya menggunakan gawai

milik orang tua mereka, 18% lainnya menggunakan gawai milik saudara atau keluarga, dan 14% sisanya menggunakan gawai milik sendiri. Angka kejadian masalah perkembangan pada anak di Indonesia antara 13-18% (Brauner & Stephens,16) menggunakan bahwa Sekitar 9-5% sampai 14,2% anak prasekolah memiliki masalah sosial emosional yang berdampak negatif terhadap perkembangan dan kesiapan sekolahnya.

Berdasarkan survey pendahuluan di Ra Al-Khairat Kotanopan, terdapat 32 anak berusia 4-6 tahun didapatkan hasil wawancara yang dilakukan peneliti dari 32 anak terdapat 18 anak menggunakan gawai untuk bermain game, 7 melihat video di aplikasi gawai, dan 7 anak untuk belajar.

Kejadian seperti ini harus menjadi perhatian bagi berbagai pihak untuk meningkatkan kewaspadaan terhadap anak-anak dalam penggunaan gawai sebagai media komunikasi dan bermain. Khususnya dari lingkungan keluarga yaitu orang tua sebagai institusi dalam pembentukan karakter dan tumbuh kembang anak. Peran orang tua harus selalu dilakukan, dengan cara mengontrol setiap fitur-fitur yang ada di dalam gawai, orangtua harus selalu berkomunikasi dengan anak-anak nya dan membatasi penggunaan gawai dengan batasan-batasan waktu untuk anak menggunakan gawai, misalnya sehari anak hanya diperbolehkan bermain gawai selama satu jam fitur-fitur yang mendukung perkembangannya (Ahmad, 2011).

Setelah bermain sebaiknya orang tua dapat selalu menaruh gawai dengan baik, tidak sembarang diletakkan karena hal ini akan memungkinkan anak bermain gawai tanpa sepengetahuan orang tua. Kemudian mengalihkan perhatian anak untuk bermain gawai dengan mengajaknya bermain keluar bersama teman- temannya, mengenalkan anak dengan permainan tradisional dengan cara yang menarik karena jika pengenalan permainan tradisional hanya dikenalkan pada saat di sekolah saja sangat tidak efektif (Ahmad,2011).

Tujuan dari penelitian ini adalah Untuk mengetahui hubungan penggunaan gawai dengan kemampuan kognitif anak usia 4-6 tahun di Ra Al-Khairat Kotanopan.

2. METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang dilakukan peneliti adalah jenis kuantitatif Desain atau rancangan penelitian yang digunakan adalah non eksperimen dengan menggunakan desain *descriptive correlation* dengan pendekatan *crosssectional*, Sugiono (2018). Penelitian ini dilakukan di RA Al-Khairat Kotanopan. Waktu penelitian ini dilakukan pada tanggal 10 Januari s/d 30 September 2022. Rencana tahapan penelitian ini akan dilaksanakan mulai dari survey pendahuluan, pembuatan proposal penelitian, dan disertai konsultasi dengan dosen pembimbing. Populasi dari penelitian ini sebanyak 32 anak. Teknik pengambilan sampel menggunakan *Total*

Sampling. Total Sampling pemilihan sampel yang berdasarkan pada suatu karakteristik tertentu dalam suatu populasi (Sugiyono, 2016). Total sampel dari penelitian ini sebanyak 32 anak.

Instrument yang digunakan dalam bermain gawai ini adalah dengan menggunakan lembar kuesioner. Pengumpulan data yang digunakan dalam bermain gawai ini adalah dengan menggunakan lembar kuesioner meliputi: Data identitas responden: nama, umur, jenis kelamin. Data identitas wali murid: umur, pendidikan terakhir, pekerjaan. Pengolahan data menggunakan *editing, coding, scoring, tabulating*.

3. HASIL

1. Analisa Univariat

Tabel 4.1 Distribusi Frekuensi Responden Berdasarkan jenis kelamin dan usia

Karakteristik	F	(%)
Jenis kelamin		
Laki laki	13	40,6
Perempuan	19	59,4
Usia		
5 Tahun	28	87,5
6 Tahun	4	12,5
Total	32	100

Tabel 4.2 Distribusi frekuensi responden berdasarkan penggunaan Gadget

Penggunaan gawai	F	(%)
Sering	3	9,4
Kadang-kadang	29	90,6
Total	32	100

Tabel 4.3 Distribusi frekuensi responden berdasarkan kemampuan kognitif anak

Kemampuan kognitif anak	F	(%)
Normal	6	18,8
Terlambat	26	81,3
Total	32	100

2. Analisa Bivariat

Tabulasi silang penggunaan gawai dengan tingkat perkembangan anak usia 3-6 tahun

Uji spearman ρ $\alpha = 0,05$ 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 H_1 diterima H_0 ditolak yang berarti ada hubungan penggunaan gawai dengan kemampuan kognitif anak usia 4-6 tahun di Ra Al-Khairat Kotanopan Tahun 2022.

4. PEMBAHASAN

1. Karakteristik Responden berdasarkan Jenis Kelamin

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan bahwa mayoritas jenis kelamin anak yang menggunakan gawai adalah 19 orang responden berjenis kelamin perempuan (59,4%), dan 13 orang responden yang berjenis kelamin laki-laki (40,6%).

Menurut penelitian yang dilakukan Mira Rahmawati (2020) jenis kelamin anak juga menyebabkan perbedaan penggunaan gawai di usia yang sama. Pada usia 3-6 tahun anak perempuan memiliki penggunaan gawai yang lebih tinggi dibanding anak laki-laki

disebabkan anak laki-laki lebih aktif bermain di luar daripada anak perempuan. Anak laki laki lebih sering bermain diluar melakukan aktifitas fisik sedangkan anak perempuan cenderung tertutup dan sering menggunakan gawai di dalam rumah (Rosa Nurafifah, 2022).

2. Usia

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan bahwa mayoritas usia anak yang menggunakan gawai adalah 28 orang responden berusia 5 tahun (87,5%), sedangkan responden yang ber usia 6 tahun sebanyak 4 responden (12,5%).

Menurut penelitian yang dilakukan (Sunita dan Mayasari 2018) faktor usia juga mempengaruhi penggunaan gawai pada anak, ada sebanyak 72 persen anak usia 2-6 tahun sudah mengenai gawai. Selain itu lamanya waktu penggunaan gawai pada anak relatif cukup tinggi, Lebih dari separuh anak suai 2-6 tahun menggunakan gawai menjadi bagian kehidupan anak dari bayi berpotensi membuat anak kecanduan gawai dalam intensitas yang cukup tinggi. (Huriyati, 2017)

3. Penggunaan gawai

Dari hasil penelitian yang dilakukan di dapatkan bahwa mayoritas penggunaan gawai pada anak yang kadang kadang sebanyak 29 responden (90,6%), dan minoritas penggunaan gawai dengan sering sebanyak 3 responden (9,4%).

Menurut hasil penelian Khadijah (2018) penggunaan gawai pada anak dilihat dari tiga dimensi, yaitu durasi, tingkat ketergantungan, dan kontrol orangtua. Gawai dapat menjadi media belajar bagi anak untuk menstimulasi perkembangannya, kegiatan yang di lakukan anak pada gawai diantaranya bermain games, puzzle dan menonton video. Hal tersebut jika dilakukan secara tepat akan berdampak baik untuk perkembangan anak. Konten-konten tertentu pada gawai dapat mengembangkan kemampuan motorik halus dan kognitif anak (Sundus 2018).

4. Kemampuan kognitif anak

Dari hasil penelitian yang dilakukan di dapatkan bahwa mayoritas tingkat perkembangan anak yang mengalami keterlambatan sebanyak 26 responden (81,3%), sedangkan minoritas perkembangan normal sebanyak 6 responden (18,8%).

Menurut penelitian (Sapardi, 2018), Aspek kemampuan bicara dan bahasa adalah aspek perkembangan yang berhubungan dengan kemampuan anak untuk memberikan respon terhadap suara yang didengar, berbicara berkomunikasi, mengikuti perintah yang diberikan dan berbicara spontan. Personal social (perilaku sosial) adalah aspek perkembangan yang berhubungan dengan kemampuan mandiri anak, seperti makan sendiri, membereskan mainan setelah selesai bermain, mencuci tangan setelah makan dan berpakaian sendiri.

5. Hubungan Penggunaan Gawai Dengan Kemampuan kognitif Anak Usia 4-6 Tahun

Dari hasil penelitian di dapatkan bahwa 29 orang responden (90,6%) yang kadang kadang menggunakan gawai 25 orang responden dengan tingkat perkembangan terlambat (78,1%), dan 4 orang responden yang kadang kadang menggunakan gawai dengan perkembangan normal (12,5%). Sedangkan 3 orang responden (9,4%) yang sering menggunakan gawai 2 orang responden dengan perkembangan normal (6,2%), dan 1 orang responden yang sering menggunakan gawai dengan tingkat perkembangan terlambat (3,1%).

Uji spearman ρ $\alpha = 0,05$ 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 H^1 diterima H^0 ditolak yang berarti ada hubungan penggunaan gawai dengan kemampuan kognitif anak usia 4-6 tahun di Ra Al-Khairat Kotanopan Tahun 2022

Hasil penelitian Pebriana (2017) *Gadget* memiliki manfaat dan dampak negatif terhadap tumbuh kembang anak usia dini, manfaat *gadget* yang pertama, menambah pengetahuan anak usia dini. Di dalam gawai *terdapat* banyak aplikasi edukatif yang disediakan untuk anak-anak dan dapat melatih proses perkembangan otak dan membantu proses pembelajaran anak usia dini. Dengan

menggunakan gawai yang berteknologi canggih, anak-anak juga dapat mengakses fitur-fitur permainan yang dapat mendukung aspek-aspek perkembangannya.

5 KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian dan uraian pada bab sebelumnya, maka dapat disimpulkan bahwa Hasil analisa data dengan analisis uji *Spearman rho* $\alpha = 0,05$ antara variabel penggunaan gawai dengan kemampuan kognitif anak didapatkan nilai $p = 0,025 < 0,05$. Hasil diperoleh nilai signifikan yaitu $p = 0,05$ dapat diambil kesimpulan bahwa ada hubungan penggunaan gawai dengan kemampuan kognitif anak usia 4-6 tahun di Ra Al-Khairat Kotanopan Tahun 2022.

Adapun saran dari penelitian ini yaitu Hasil penelitian ini disarankan menjadi pembelajaran untuk dipraktikkan oleh orang tua di lingkungan rumah dan penambah pengetahuan serta wawasan bagi orang tua dan pembaca mengenai penggunaan bermain gawai pada anak usia 4-6 tahun disertai pengawasan orang tua.

6. REFERENSI

- Ahmad, F. (2011). *Peran Orang Tua Mengontrol Penggunaan Gawai*. Yogyakarta.
- Arwansyah, W. (2020). *Tekhnologi Gawai*. Jakarta, Indonesia: Arwansyah.

- Dewi, E. (2019). *Era Globalisasi*. Jakarta.
- Dwi Yulianti. (2010). *Pengaruh Penggunaan Gawai Pada Anak Usia Dini*. Yogyakarta.
- E Dewi, D. (2019). *Informasi dan teknologi*. Jakarta: Safiah.
- Efendi, M. (2021). . faktor yang mempengaruhi motivasi belajar santri di pondok pesantren darul ilmi. *Vidya karya*, 36(2), 92-98.
- Handrianto. (2013). *Peran Orang Tua dalam Mengontrol Penggunaan Gawai Pada Anak Usia sekolah*. Yogyakarta.
- Huriyati, tanjung. (2017). intensitas Penggunaan Gadget Pada Anak Prasekolah Yang Kelebihan Berat Badan Di Yogyakarta. *Berita Kedokteran Masyarakat*, 33(12), 603-608.
- Husaini. (2019). *Tekhnologi*. Jakarta.
- Kumala Et Al, A. (2019). *Kecanduan Penggunaan Gawai Pada Anak Usia 4-6 Tahun..* Jakarta.
- Maulida, sari. (2017). Peningkatan Pengetahuan Siswa Tentang Dampak Negatif Game Online Bagi Kesehatan. *GEMASSIKA: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat* 1(2), 31-39.
- Ma'ruf . (2015). *Penggunaan Gawai Pada Anak Usia Sekolah..* Yogyakarta.
- Mundy, L, K., canterford, L., Olds, T., Allen, N.B., & patton, G. C. (2017). *the Association Between Electronic Media And Emotional And Behavioral Problems In Late Childhood. Academic pediatrics*, 17(6).
- Nodtoatmodjo. (2012). *pendidikan dan Perilaku kesehatan*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Nugraha, A. (2013). *Dampak Penggunaan Gawai Secara Terus Menerus Pada Anak* . Jakarta.
- Nurrachmawati. (2014). *Pengaruh penggunaan Gawai Pada Anak Usia Sekolah*. Jakarta.
- Patricia. (2020). *Perkembangan Teknologi Gawai*. Jakarta
- Pebriana, P. H. (2017). analisa Penggunaan Gadget Terhadap Kemampuan Interaksi Sosial Pada Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi. Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*.
- Rahadiyanti, K. (2019). *Pengaruh Perkembangan Teknologi Terhadap Anak Usia 7-11 Tahun* . Jakarta.