

Sikap Orang Tua Terhadap Penggunaan Gadget Pada Anak

Tiara Lani

Fakultas Keperawatan, Universitas Airlangga; tiaralani49@yahoo.com (koresponden)

Pudji Lestari

Fakultas Kedokteran, Universitas Airlangga; pulesaja@gmail.com

Eka Mishbahatul M. Has

Fakultas Keperawatan, Universitas Airlangga; eka.m.has@fkip.unair.ac.id

ABSTRACT

Gadgets in the modern era very easy to find, every community has gadgets, the use of gadgets today not only in adults but also in children, the use of gadgets in children depends on how parents react to them, some parents make gadgets to be an entertainment medium for children. Excessive use of gadgets will adversely affect children's health and development. This study aims to look at descriptif the attitude parents about use gadget in children. This study was a descriptive exploratory study design with a sample of 131 respondents using cluster random sampling techniques from kindergarten schools in the area Banjar Regency, South Kalimantan. The results showed that the attitude parents most of the gadgets use negative attitudes with the use of gadgets in children at minimum 1 hour and a maximum of 6 hours every day. Negative attitudes of parents and lack of concern for the limitations of the use of gadgets in children make the use of gadgets to children higher and can increase the risk of the impact of using gadgets on children. With the results of this study it is expected that nurses can provide health promotion in the form of screen time usage limits and the impact that can occur on the use of gadgets.

Keywords: attitude; parents; children; gadget

ABSTRAK

Gadget pada masa era modern sangat mudah ditemukan dan setiap kelompok masyarakat memiliki gadget, penggunaan gadget saat ini tidak hanya pada orang dewasa tetapi juga pada anak-anak, penggunaan gadget pada anak tergantung pada bagaimana orang tua menyikapinya, sebagian orangtua menjadikan gadget sebagai media hiburan bagi anak-anak. Penggunaan gadget yang berlebihan akan berdampak buruk bagi kesehatan dan perkembangan anak. Tujuan penelitian ini untuk melihat sikap orang tua tentang penggunaan gadget pada anak. Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif dengan sampel 131 responden dengan tehnik random sampling dari sekolah taman kanak-kanak wilayah kabupaten banjar, Kalimantan selatan. Hasil penelitian menunjukkan sikap orang tua terhadap penggunaan gadget sebagian besar memiliki sikap negatif dengan penggunaan gadget pada anak minimal 1 jam dan maksimal 6 jam perhari. Sikap orang tua yang negatif atau kurangnya kepedulian terhadap batasan penggunaan gadget pada anak menjadikan penggunaan gadget pada anak semakin tinggi serta dapat meningkatkan risiko dampak penggunaan gadget pada anak, dengan hasil penelitian ini di harapkan perawat dapat memberikan promosi kesehatan berupa batas penggunaan waktu layar dan dampak yang dapat terjadi terhadap penggunaan gadget.

Kata kunci: sikap; orang tua; anak; gadget

PENDAHULUAN

Gadget merupakan alat yang memiliki banyak kegunaan, gadget tidak hanya beredar dikalangan usia dewasa, tetapi juga beredar dikalangan anak-anak. Seiring perkembangan zaman masyarakat modern termasuk anak-anak, memang tidak bisa dilepaskan dari keberadaan gadget yang semakin beredar luas⁽¹⁾. Gadget memiliki berbagai macam aplikasi dan progam yang menyenangkan bagi anak-anak. Menurut penelitian yang dilakukan oleh⁽²⁾ didapatkan hasil bahwa anak-anak dapat menghabiskan waktu di depan layar selama 4 jam perhari. *American academy pediatric* merekomendasikan bahwa anak usia 0-2 tahun alangkah baiknya tidak terpapar oleh gadget, sedangkan anak usia 3-5 tahun diberikan batasan durasi bermain gadget sekitar 1 jam perhari, dan 2 jam perhari untuk anak usia 6-18 tahun. Orang tua diharapkan memiliki sikap tegas dalam pembatasan durasi penggunaan gadget dan anak sudah terlalu bergantung terhadap terhadap gadgetnya.

Orang tua merupakan konsep ayah dan ibu, orang tua sebagai pihak yang terkait dengan peran pembimbing generasi yang lebih muda untuk mengembangkan potensi⁽³⁾. Orang tua merupakan dunia sosial pertama bagi seorang anak karena orang tua dan keluarga merupakan dasar penting akan pola kepripadian anak sehingga bagaimana sikap orang tua terhadap anak menjadi faktor yang sangat berpengaruh dalam pembentukan konsep diri anak. Sikap merupakan respon yang masih tertutup dari seseorang terhadap suatu stimulus atau objek. Manifestasi sikap itu tidak dapat langsung dilihat tetapi hanya dapat ditafsirkan terlebih dahulu dari perilaku tertutup. Sikap belum merupakan suatu tindakan atau aktivitas, akan tetapi merupakan predisposisi tindakan suatu perilaku seseorang⁽⁴⁾.

Penggunaan gadget pada anak dapat menjadi masalah kesehatan bagi tenaga kesehatan di lihat dari dampak yang dapat ditimbulkan dan jumlah waktu penggunaan gadget yang tidak sesuai. penggunaan gadget

secara berlebihan dapat menimbulkan masalah kesehatan yang dapat terjadi pada penggunaanya, di antaranya gangguan konsentrasi belajar, gangguan perkembangan anak, gangguan tidur, gangguan penglihatan, pendengaran dan gangguan terhadap interaksi sosial dengan lingkungan sekitar⁽⁵⁾. Dari hasil penelitian⁽²⁾ didapatkan hasil bahwa rata-rata penggunaa gadget pada anak lebih dari 1 jam perhari. Pada masa anak-anak mereka belum mampu menentukan aktivitas yang dapat mengganggu kesehatan fisiknya secara mandiri, sehingga masih bergantung pada keluarga. Ibu merupakan anggota keluarga yang berperan penting, perilaku ibu meliputi pengetahuan, sikap dan tindakan dalam menilai dan membantu aktivitas anak-anak.

Tujuan penelitian ini untuk melihat gambaran sikap orang tua terhadap penggunaan gadget pada anak – anak di wilayah Kabupaten Banjar Kalimantan Selatan

METODE

Jenis penelitian ini adalah deskriptif dengan pendekatan *cross sectional*. Penelitian ini dilaksanakan di sekolah taman kanak-kanak wilayah Kabupaten Banjar Kalimantan Selatan pada bulan September 2018 sampai dengan bulan Mei 2019. Populasi dalam penelitian ini adalah orang tua sekolah taman kanak-kanak wilayah Kabupaten Banjar. Pengambilan sampel dalam penelitian ini dilakukan dengan cara *cluster sampling*, dengan pengelompokan sampel berdasarkan wilayah atau lokasi populasi. Ukuran sampel adalah 131 responden orang tua anak-anak usia 3-5 tahun.

Instrumen yang digunakan pada penelitian ini adalah kuesioner untuk mengetahui sikap orang tua terhadap penggunaan gadget pada anak, responden memberikan tanda (√) pada pilihan yang sesuai, kuesioner ini dibagi menjadi 4 pilihan dengan menggunakan skala likert seperti S=Sangat setuju, S=Setuju, TS=Tidak setuju, STS=Sangat tidak setuju, dengan poin tertinggi 4 dan terendah 1. Data dianalisis secara deskriptif berupa frekuensi dan persentase.

HASIL

Karakteristik Demografi

Tabel 1. Distribusi usia, pendidikan dan sikap orang tua anak wilayah Kabupaten Banjar

Karakteristik demografi	Frekuensi	Persentase
Usia		
22-27 Tahun	35	26,7
28-33 Tahun	76	58
>33 Tahun	20	15,3
Pendidikan		
Sekolah Dasar	7	5,4
SMP/Sederajat	14	10,7
SMA/Sederajat	57	43,5
Pendidikan Tinggi	53	40,4
Sikap		
Positif	69	52,7
Negatif	62	47,3

Tabel 1 menunjukkan karakteristik demografi usia orang tua dengan usia orang tua sebagian besar berusia 28-33 tahun sebanyak 58%. Karakteristik pendidikan orang tua sebagian besar berpendidikan sekolah menengah atas (SMA) sebanyak 43,5%. Dan sikap orang tua terhadap penggunaan gadget anak prasekolah sebagian besar bersikap negatif sebanyak 53,3%.

Penggunaan Gadget pada Anak

Tabel 2. Distribusi penggunaan gadget pada anak di wilayah Kabupaten Banjar

Penggunaan gadget (jam)	Frekuensi	Persentase
1	22	16,8
2	46	35,1
3	36	27,5
4	19	14,5
5	5	3,8
6	3	2,3
Mean	2.6 jam/hari	
Minimum	1 jam/hari	
Maximum	6 jam/hari	

Tabel 2 menunjukkan bahwa penggunaan gadget pada anak dapat dilihat pada tabel 2. Nilai rata-rata *Screen time* sebesar 2.6 jam/hari. Nilai minimal penggunaan gawai yaitu 1 jam/hari dan nilai maksimal sebesar 6 jam/hari, berdasarkan tabel dapat dilihat penggunaan gadget pada anak prasekolah sebanyak 35,1% anak menghabiskan waktu di depan layar selama 2 jam perhari.

Sikap Orang tua terhadap penggunaan gadget

Tabel 3. Distribusi sikap orang tua terhadap penggunaan gadget di wilayah Kabupaten Banjar

Penggunaan gadget (jam)	Sikap		Total
	Negatif	Positif	
1	11	11	22
2	23	23	46
3	19	17	36
4	12	7	19
5	3	2	5
6	1	2	3
Total	69	62	131

Penggunaan gadget rata-rata lebih dari 1 jam/hari dengan sebagian besar sikap negatif orang tua sebanyak 69 responden. Dengan penggunaan gadget selama 2 jam sehari.

PEMBAHASAN

Penggunaan gadget pada anak dengan penelitian ini mendapatkan hasil yang menunjukkan bahwa penggunaan gadget pada anak dipengaruhi oleh sikap orang tua, hal ini dapat dikatakan bahwa semakin baik sikap orang tua terhadap penggunaan gadget maka penggunaan gadget akan semakin rendah. Penelitian ini mengukur sikap orang tua berdasarkan bagaimana penggunaan gadget terhadap anak, pada penelitian ini didapatkan sikap orang tua tentang penggunaan gadget yang lebih dari 1 jam sehari, yang mana sebagian orang tua bersikap setuju bahwa gadget merupakan alat bermain yang tepat untuk anak-anak usia dini, orang tua menggunakan gadget sebagai media hiburan untuk anak, keterampilan anak dalam bermain game dalam aplikasi tertentu yang di unduh oleh orang tua mereka menjadi salah satu sikap yang menyatakan bahwa sikap negatif orang tua yang mendukung keterampilan anak dalam penggunaan gadget, orang tua juga memberikan gadget jika orang tua memiliki kesibukan dengan pekerjaannya.

Sikap orang tua yang tanpa disadari inilah dapat dinyatakan bahwa mereka mendukung terhadap penggunaan gadget pada anak prasekolah dan hal ini lah yang dapat menimbulkan penggunaan gadget pada anak-anak lebih dari 1 jam perhari. Penelitian ini sejalan dengan⁽¹⁾ yang menyatakan bahwa penggunaan gadget pada usia anak prasekolah dengan berbagai macam media yang disediakan oleh orang tua dengan berbagai macam aplikasi, merupakan sikap yang negatif tanpa melihat dampak kesehatan yang dapat terjadi terhadap penggunaan gadget dalam waktu lama pada anak-anak.

Pada penelitian ini orang tua yang memiliki latar belakang paling banyak adalah pendidikan sekolah menengah atas, pendidikan seseorang dapat meningkatkan kemampuan pada ranah kognitif, afektif dan psikomotorik, orang tua berpendapat bahwa gadget sebagai media hiburan anak dan sebagai media pengalih perhatian, orang tua berpikiran bahwa saat ini gadget merupakan kemajuan teknologi yang tidak dapat dihindarkan dari anak⁽⁶⁾, gadget tidak hanya di gunakan sebagai media komunikasi dan informasi namun juga sebagai media hiburan baik bagi orang dewasa ataupun anak-anak.

Pada penelitian ini orang tua harus memahami bahwa usia anak-anak memiliki sikap egosentris yang artinya berpusat pada aku, anak usia dini pada umumnya hanya memahami sesuatu sudut pandangannya sendiri, bukan sudut pandang orang lain. Anak yang egosentris lebih banyak berpikir dan berbicara tentang diri sendiri dari pada tentang orang lain dan tindakannya terutama bertujuan menguntungkan dirinya. Hal ini terlihat dari perilaku anak misalnya masih suka berebut mainan, menangis atau merengek ketika keinginannya tidak terpenuhi⁽⁷⁾. Sikap egosentris inilah yang menimbulkan anak-anak dapat menggunakan gadget dalam waktu yang lama dalam sehari. Penelitian ini sejalan dengan⁽⁸⁾ yang menyatakan bahwa anak-anak usia dini mengemukakan bahwa pemakaian gadget lebih menyenangkan dibandingkan dengan bermain dengan teman sebayanya. Hal ini tak lepas dari berbagai aplikasi permainan yang terdapat pada gadget, tentunya lebih menarik perhatian anak-anak ini dibandingkan dengan permainan-permainan yang terdapat di lingkungan sekitarnya, penggunaan gadget berlangsung terus-menerus, sehingga dikhawatirkan terhadap dampak yang di timbulkan oleh penggunaan gadget, di antaranya dampak terhadap interaksi sosial anak. Saat menggunakan gadget anak lebih cenderung malas bergerak dan lebih memilih duduk diam dan bermain sendiri di tempat yang di rasa anak nyaman, selain itu anak menjadi tidak peka terhadap lingkungan sekitar. Penggunaan gadget memiliki dampak tersendiri bagi para penggunanya, dampak yang timbul bergantung bagaimana orang tua memanfaatkannya. misalnya gadget menjadi media pembelajaran yang menarik, sebagai cara meningkatkan logika lewat game

interaktif yang edukatif. Namun hal tersebut harus dengan pengawasan, penegasan, serta peraturan orang tua kepada anak terhadap penggunaan gadget.

KESIMPULAN

Sikap orang tua merupakan hal yang berhubungan dengan penggunaan gadget pada anak-anak. Intervensi yang harus dilakukan untuk meningkatkan sikap orang tua dengan cara memberikan promosi kesehatan tentang penggunaan gadget serta dampak yang dapat ditimbulkan oleh penggunaannya, perawat harus menyediakan sumber informasi terkini tentang penggunaan gadget pada anak sehingga perawat dapat memberikan pelayanan kesehatan yang berkualitas. Bagi orang tua diharapkan dapat meningkatkan perilaku kontrol orang tua tentang penggunaan gadget pada anak, memiliki batasan waktu penggunaan gadget tidak lebih dari 1 jam sehari, Memberikan dukungan kepada keluarga terhadap penggunaan gadget dengan mengunduh aplikasi khusus untuk anak.

DAFTAR PUSTAKA

1. Lauricella AR, Wartella E, Rideout VJ. Journal of Applied Developmental Psychology Young children ' s screen time : The complex role of parent and child factors. *J Appl Dev Psychol* [Internet]. 2015;36:11–7. Available from: <http://dx.doi.org/10.1016/j.appdev.2014.12.001>
2. Oliemat E, Ihmeideh F, Alkhaldeh M. The use of touch-screen tablets in early childhood: Children's knowledge, skills, and attitudes towards tablet technology. *Child Youth Serv Rev*. 2018;88(March):591–7.
3. Santrock JW. *Masa Perkembangan Anak: Edisi 11-Buku 2*. Jakarta: Salemba Humanika. 2011;
4. Azwar S. *Sikap Manusia: Teori & Pengukurannya*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar. 2011;
5. Bozzola E, Spina G, Ruggiero M, Memo L, Agostiniani R, Bozzola M, et al. Media devices in pre-school children: The recommendations of the Italian pediatric society. *Ital J Pediatr*. 2018;44(1):1–6.
6. Genc Z. Parents' Perceptions about the Mobile Technology Use of Preschool Aged Children. *Procedia - Soc Behav Sci* [Internet]. 2014;146:55–60. Available from: <http://linkinghub.elsevier.com/retrieve/pii/S1877042814047405>
7. Hartati S. *Perkembangan belajar pada anak usia dini*. Jakarta: Depdiknas. 2005;
8. Novitasari W, Khotimah N. Dampak penggunaan gadget terhadap interaksi sosial anak usia 5-6 tahun. *PAUD Teratai*. 2016;5(3).