

HUBUNGAN DURASI PENGGUNAAN *GADGET* DENGAN KEMAMPUAN MENGINGAT PADA ANAK USIA DINI (4-6 TAHUN) DI TK PGRI SEMPOLAN KECAMATAN SILO KABUPATEN JEMBER

Correlation between Duration of Gadget Use and Memory Ability in Early Childhood (4-6 years) in PGRI Sempolan Kindergarten

Muslikah*
Yessy Nur Endah Sary
Dwi Anggun Lestari

Stikes Hafshawaty Pesantren Zainul
Hasan, Probolinggo, Jawa Timur

*email:chimuslikah10101971@gmail.com

Abstrak

Kemampuan mengingat pada anak usia dini 4-6 tahun dipengaruhi oleh berbagai faktor, saat ini anak usia dini sering kali terpapar oleh *gadget*. Penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi durasi penggunaan *gadget*, mengidentifikasi kemampuan mengingat pada anak usia dini, serta menganalisa hubungan durasi penggunaan *gadget* dengan kemampuan mengingat anak usia dini usia 4-6 tahun dengan durasi penggunaan *gadget* \leq 1 jam dalam sehari (jarang menggunakan *gadget*) dan durasi penggunaan *gadget* $>$ 1 jam dalam sehari (sering menggunakan *gadget*). Penelitian ini menggunakan penelitian kuantitatif dengan teknik analisis data menggunakan pendekatan *cluster*. Pada penelitian ini menggunakan *simple random sampling*. Responden yang digunakan adalah orang tua anak usia dini, diberi angket yang berisi hubungan durasi penggunaan *gadget* terhadap kemampuan mengingat anak usia 4-6 tahun sebanyak 64 responden. Instrumen dalam penelitian ini menggunakan kuesioner penggunaan *gadget* yang telah diuji validitas dan reliabilitas. Adapun dari hasil penelitian penggunaan *gadget* pada anak usia dini dari 64 responden maka dapat diidentifikasi lebih dari 50% anak menggunakan *gadget*, dan mengalami gangguan kemampuan mengingat sebesar 60%. Pada anak usia dini seharusnya dikontrol dan mendapatkan pendampingan. Orang tua dapat mengalihkan perhatian bermain *gadget* dengan memfasilitasi aktifitas fisik karena dapat menstimulasi otak anak untuk mengembangkan keterampilan dan kecerdasan anak. Jadi dapat disimpulkan bahwa ada korelasi penggunaan *gadget* dengan kemampuan mengingat anak dengan tingkat hubungan sangat kuat.

Kata Kunci:

Gadget
Kemampuan mengingat
Anak usia dini
Peran orang tua

Keywords:

Gadgets
Memory ability
Early childhood
The role of parents

Abstract

The ability to remember in early childhood 4-6 years is influenced by various factors, nowadays early childhood is often exposed to gadgets. This study aims to identify the duration of gadget use, identify the ability to remember in early childhood, and analyze the relationship between the duration of gadget use with the ability to remember early childhood aged 4-6 years with the duration of gadget use \leq 1 hour a day (rarely use gadgets) and the duration of gadget use $>$ 1 hour a day (frequent use of gadgets). This research uses quantitative research with data analysis techniques using a cluster approach. In this study using simple random sampling. The respondents used were parents of early childhood, given a questionnaire containing the relationship of the duration of gadget use to the ability to remember children aged 4-6 years as many as 64 respondents. The instrument in this study used a questionnaire on the use of gadgets that had been tested for validity and reliability. As for the results of research on the use of gadgets in early childhood from 64 respondents, it can be identified that more than 50% of children use gadgets, and experience impaired memory skills by 60%. In early childhood should be controlled and accompanied. Parents can distract from playing gadgets by facilitating physical activity because it can stimulate the child's brain to develop children's skills and intelligence. So it can be concluded that there is a correlation between the use of gadgets with the ability to remember children with a very strong level of relationship.



© 2024. Muslikah et al. Published by Penerbit Forind. This is Open Access article under the CC-BY-SA License (<http://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>). Link: <http://assyifa.forindpress.com/index.php/assyifa/index>

Submitted: 20-01-2024

Accepted: 27-03-2024

Published: 31-03-2024

PENDAHULUAN

Daya ingat memainkan peran penting dalam kehidupan anak usia dini karena menjadi dasar pembelajaran yang kokoh, baik dirumah maupun di sekolah. Memiliki daya ingat yang kuat membantu anak-anak memiliki prestasi yang lebih baik. Beberapa anak dapat memberikan perhatian kemudian menyerap informasi yang mereka butuhkan. Namun ada beberapa faktor yang membuat anak usia dini yang tidak dapat memacu daya ingat mereka, seperti motivasi diri yang kurang, peran orang tua juga dapat menjadi salah satu penghambat. Jika daya ingat semakin baik maka akan mudah anak-anak menerima informasi saat ini dengan berbagai kemajuan teknologi. Kemajuan teknologi terus berkembang sangat pesat serta semakin canggih, memudahkan manusia untuk melakukan segala aktivitasnya. Berbagai inovasi-inovasi teknologi dapat direalisasikan dalam membantu kinerja manusia seperti hadirnya *gadget* yang dapat memberikan banyak manfaat dalam hal berkomunikasi, memudahkan pekerjaan, serta mendekatkan hubungan jarak jauh. Namun pada kenyataannya hal ini tidak selamanya berdampak positif, seperti halnya anak usia dini yang telah mengenal *gadget* dapat memberikan dampak begitu banyak. Sebuah studi dari *National Institutes of Health (NIH)* pada 2018 menyatakan bahwa anak mengalami penurunan daya ingat saat lama

bermain dengan *gadgetnya*. Beberapa anak memiliki masalah dengan daya ingatnya. Anak-anak yang sulit fokus biasanya memiliki masalah terkait memorinya. Begitu pula dengan anak yang mengalami kesulitan berbahasa. Tidak mudah bagi mereka untuk mengingat informasi. Anak-anak yang memiliki masalah dengan daya ingat biasanya sulit untuk menyelesaikan tugasnya, sulit untuk memperhatikan detail dan kerap lupa apa yang dilakukan terakhir kalinya. Anak-anak yang bermasalah dengan memorinya akan mengalami beberapa kesulitan dalam hidupnya. Di antaranya bermasalah dengan pelajaran dan kesulitan menggapai potensi akademi di sekolah. Jika dibiarkan, ini akan berpengaruh hingga mereka dewasa dan tidak mampu memiliki performa baik dalam pekerjaannya.

Mengajarkan sesuatu pada anak, khususnya umur 1-6 tahun tidak cukup hanya melalui kata-kata maupun diberi contoh. Namun melakukan sendiri akan lebih cepat paham, karena 60% ingatan anak berasal dari apa yang dilakukannya sendiri. Psikolog pendidikan anak usia dini, Novita Tandry, M.Psi memaparkan bahwa porsi ingatan paling besar pada anak-anak terbentuk dari perbuatan (60%). Mendengarkan hanya membentuk 30% ingatan, sedangkan melihat hanya membentuk 40%, dan paling bagus tentunya kalau ketiganya digabungkan. Mendengar, melihat sekaligus melakukannya

sendiri.

Ada banyak faktor yang mempengaruhi perkembangan otak anak yang mempengaruhi daya ingat anak, yang pertama yaitu kondisi lingkungan, orang tuamemiliki peran besar untuk perkembangan otak anak seperti membacakan cerita atau dongeng, mengajak berbicara, dan bermain bersama anak. Orang tua yang bekerja dan memiliki sedikit waktu untuk berinteraksi dengan anak dapat menurunkan perkembangan otak anak. Yang kedua pembangunan sensorik dimana kemampuan kognitif anak seperti melihat dan mendengar sepertiberkembang secara natural atau alami. Ternyata kemampuan tersebut membutuhkan rangsangan terus menerus. Anak-anak yang kehilangan rangsangan sensorik seperti ini maka dapat menurunkan perkembangan sensorik anak. Rangsangan sensorik yang dibutuhkan oleh anak adalah seperti mengajak bicara, mengajak bernyanyi, membacakan cerita, mengajak anak melihat lingkungan sekitar dan masih banyak lagi. Pemberian rangsangan sensorik juga dapat mengembangkan keterampilan anak, misalnya jika sering memperdengarkan musik kepada anak maka dapat menimbulkan ketertarikan anak dengan musik. Yang ketiga faktor nutrisi, pemenuhan nutrisi pada anak-anak sangat mempengaruhi perkembangan otak anak. Kualitas gizi pada makanan dan susu dapat mempengaruhi *IQ* anak. Anak-anak yang mengalami kekurangan gizi pada umumnya akan mengalami pertumbuhan

yang lambat. Dan yang terakhir yaitu faktor stimulant. Pengetahuan yang diterima dari lingkungan dapat mempengaruhi perkembangan kognitif anak. Anak-anak yang sering berinteraksi baik dengan orang tuanya akan memiliki kosa kata yang lebih baik dan kemampuan untuk berbicara akan meningkat. *American Academy of Pediatrics* merekomendasikan bahwa anak-anak dibawah usia 2 tahun tidak boleh menggunakan *gadget* dan membatasi waktu menggunakan gadget untuk anak-anak diatas 2 tahun. Hal ini dikarenakan *gadget* dapat memberikan dampak negatif pada anak-anak. Tak jarang pemanfaatan *gadget* menjadi jalan pintas orang tua untuk mengasuh anaknya. Dengan berbagai fitur dan aplikasi *gadget* yang menarik, para orang tua memanfaatkannya untuk menemani anak agar orang tua dapat beraktivitas dengan tenang tanpa diganggu oleh anak. Sangat disayangkan, peran orang tua saat ini sudah digantikan oleh *gadget*. Sehingga orang tua tidak lagi melakukan perannya dengan baik, dalam mendampingi anak usia dini saat proses belajar dirumah, begitu juga dengan di lingkungan sekolah, anak-anak sebagian besar diantar dan ditemani oleh orang tuanya sampai pulang sekolah, namun saat jam istirahat anak lebih mencari *gadgetnya* daripada berinterkasi dengan orang tuanya, mereka menghabiskan waktunya untuk bermain dengan *gadget* dari pada bermain dengan teman sebayanya. Mereka merasa lebih nyaman dan

mementingkan gadgetnya daripada bermain diluar.

Gadget sangat berpengaruh terhadap kecerdasan kognitif anak usia dini karena sudah tergolong kecanduan terhadap *gadget*. Hal tersebut didukung dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh *Mahajan* dan *Bansal* (2018) bahwa 43,1% anak usia di bawah 15 tahun menggunakan *gadget* selama satu sampai tiga jam dalam sehari dan 28,8% menggunakan *gadget* lebih dari empat jam dalam sehari. Kemudian, hasil survei dari *American Academy of Pediatrics* (2016) menyatakan bahwa anak-anak saat ini menghabiskan rata-rata tujuh jam dalam sehari untuk menggunakan berbagai jenis perangkat *gadget*, salah satunya bermain *game online* maupun *game offline*, serta menonton tayangan *youtube* yang membuat mereka asik dengan *gadgetnya* dan enggan beraktivitas lainnya. Penelitian dari Cina menunjukkan 63,9% anak mulai menggunakan *gadget* pada usia 6 dan 9 tahun, serta 18% menggunakan *gadget* sebelum usia 6 tahun. Proporsi anak sekolah dasar di Jepang yang memiliki gawai juga mengalami peningkatan lebih dari 10 kali lipat dari 2012, berkisar 2,1–2,7% menjadi 23,4% pada tahun 2016. Prevalensi penggunaan komputer lebih dari 1 jam per hari pada anak berusia 5 hingga 11 tahun di Amerika Serikat meningkat dari 43% menjadi 56% pada tahun 2001 hingga 2016 (*Damianus Journal of Medicine*, 2021). Dilansir oleh *techno.id*

dalam sebuah info grafis bahwa 52% anak memiliki akses ke *gadget* di rumah.

Bahkan dikabarkan bahwa ada 10% dari anak usia kurang dari satu tahun yang sudah memegang *gadget*. Hal ini membuktikan betapa perlunya kesadaran orangtua untuk melakukan pengawasan ketika anak sudah mengenal *gadget*. Dopamine menurut dr. Indra K. Muhtadi adalah suatu hormon di otak yang tak pernah berhenti bekerja, tugasnya mengantar sinyal-sinyal saraf di dalam otak. Tanpa hormon ini, otak tidak dapat berfungsi sama sekali. Maka dari itu jika otak anak terpapar radiasi dari *gadget* akan menyebabkan hormon dopamin tak dapat berfungsi. Selain itu, dampak negatif yang ditimbulkan *gadget* adalah timbulnya rasa malas dan berusaha mendapatkan semua hal yang diinginkan secara instan. Terutama dalam masalah menghafal, khususnya menghafal pelajaran atau ilmu. Kita mendapati bahwa otak manusia mampu meningkat, dan bisa dibangun dengan sel-sel urat syaraf yang baru. Artinya, menghafal memiliki pengaruh yang besar untuk memperkaya sel-sel otak dan menambah ikatan di antara satu sel dengan sel yang lain. mempunyai periode waktu yang lebih panjang sebelum terlihat dampaknya (*Kompasiana*, 2023). Dalam sebuah survei, kebanyakan anak-anak menghabiskan waktunya lebih dari 4,5 jam per hari pada perangkat *gadget* dan hanya 40 menit

beraktivitas di luar ruangan. Artinya, berdasarkan 12 jam sehari, anak-anak menghabiskan lebih dari sepertigawaktunya untuk melihat layar *gadget*, termasuk *smartphone* (*screen time*), dan hanya 6 persen berada di luar ruangan. Penelitian terhadap 1.500 orangtua, dari anak-anak berusia 6 hingga 16 tahun, menemukan bahwa 63 persen dari anak-anak terkadang merasa sulit untuk membawa anak mereka keluar rumah, dengan lebih dari dua dari sepuluh (22 persen) merasa 'sedih' ketika anak mereka menginginkan screen time yang konstan (*Liputan 6*, 2022). Anak usia dini yang menggunakan *gadget* dengan durasi bermain lebih dari 6- 8 jam dalam sehari akan menunjukkan perilaku yang lebih individualisme, malas belajar, dan lupa waktu (*Tempo*, 2018). Kemudian, anak dengan usia rentang 5- 12 tahun yang bermain *gadget* secara terus menerus dalam durasi yang lebih tinggi akan menyebabkan anak tersebut menjadi malas menulis, malas membaca buku, menurunkan kualitas sosialisasi, dan tidak konsentrasi dalam belajar (Widiawati, Sugiman, & Edy, 2014). Hal ini menyebabkan anak akan kurang memiliki kemampuan daya ingat yang baik, sehingga motivasi belajarnya rendah. Salah satu faktor yang mempengaruhi motivasi belajar adalah faktor kemampuan belajar, dimana siswa yang kurang memiliki kemampuan belajar maka motivasi belajarnya rendah.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh *Naelul Fauziah* (2022), mendapatkan hasil

bahwa ada hubungan antara durasi penggunaan *gadget* pada anak usia dini. Hal ini dibuktikan dengan 81,81% anak mengalami keterlambatan perkembangan kognitif (daya ingat anak). Hidayati, Yessi dan Iis (2019), yang menyatakan bahwa faktor dominan penyebab durasi penggunaan *gadget* yang tinggi di kalangan anak usia prasekolah yaitu orang tua membiarkan anaknya bebas menggunakan *gadget* karena mereka berpikir dengan memberikan anaknya sebuah *gadget* anak bisa menjadi penurut, tidak menangis lagi dan sebagai ajang untuk memamerkan anaknya bisa mengotakatik *gadget*. Sejalan dengan pendapat diatas yaitu Ni Luh Gede Mita Widiastiti (2020) juga memaparkan bahwa ada hubungan yang signifikan pengaruh durasi penggunaan *gadget* terhadap perkembangan anak. Kemudian Sarlin Lakoro (2020) juga menjelaskan dalam penelitiannya bahwa ada hubungan durasi penggunaan *gadget* terhadap daya ingatanak. Hasil penelitian menggambarkan bahwa terdapat pengaruh antara kemampuan daya ingat anak sebelum menggunakan *gadget* (permainan memorama) dan sesudahnya. Dapat dibuktikan dengan nilai rata-rata sebelum (*pretest*) menggunakan *gadget* (permainan memorama) dengan kemampuan daya ingat anak adalah 381 dengan nilai rata-rata 12,7, sedangkan nilai rata-rata pada kemampuan daya ingat anak sesudah (*post test*) menggunakan *gadget* (permainan memorama) dengan kemampuan daya ingat anak adalah

630 dengan rata-rata 21. Hasil tersebut membuktikan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan sebelum dan sesudah pemberian perlakuan. Penelitian ini juga dibuktikan oleh Karima Yazı (2020) berdasarkan hasil analisis korelasi parsial didapatkan hubungan positif antara intensitas penggunaan *gadget* dengan memori dengan nilai $r = 0,373$. Hal ini berarti semakin tinggi intensitas penggunaan *gadget* maka semakin kurang baik memori pada anak, sebaliknya semakin rendah intensitas penggunaan *gadget* maka semakin baik memori pada anak. Koefisien determinasi menunjukkan sumbangan efektif intensitas penggunaan *gadget* dengan memori sebesar 13,9% sedangkan 86,1% sisanya adalah sumbangan dari faktor-faktor lain.

Paparan dari hasil penelitian diatas bahwasanya banyak persamaan mengenai penelitian ini bahwa ada hubungan yang signifikan antara durasi penggunaan *gadget* dengan kemampuan daya ingat anak usia dini. Menggunakan metodologi penelitian juga yang hampir sama. Begitupun dengan penelitian ini yang menggunakan penelitian pendekatan *cluster* yang akan menganalisis adakah hubungan durasi penggunaan *gadget* dengan kemampuan mengingat pada anak usia dini 4-6 tahun.

Hasil studi di TK PGRI Sempolan, Desa Sempolan, Kecamatan Silo, Kabupaten Jember, menurut observasi yang telah dilakukan, peneliti menemukan anak yang mengalami keterlambatan dalam

perkembangan kognitif, seperti kesulitan membaca, menulis bahkan tidak mau belajar dan menjadi penyendiri ketika disekolah, hal tersebut diduga karena anak terlalu banyak menggunakan *gadget* setiap harinya. Pada wawancara yang dilakukan oleh peneliti kepada orangtua anak maka peneliti menemukan banyak anak yang menggunakan *gadget* lebih dari 2 jam sehari bahkan dari pengakuan orang tua ada anak yang menggunakan *gadget* untuk bermain game saat bangun tidur. Dari hasil observasi serta kunjungan menggunakan instrumen angket yang peneliti kepada orang tua anak maka dapat ditarik sebuah gambaran atau kebiasaan pada anak-anak usia dini, mereka rata-rata menggunakan *gadget* selama 2 jam dalam 1 hari bahkan lebih. Setelah melakukan observasi serta pendekatan terhadap orang tua anak di TK PGRI Sempolan pada bulan Maret 2023, maka menurut pengakuan dari beberapa orang tua terdapat beberapa yang mengalami keterlambatan perkembangan kognitif. 7 dari 10 Orang tua artinya 70% mengatakan bahwa anak bermain *gadget* lebih dari 2 jam sehari, 20% bermain *gadget* kurang dari 2 jam sehari, 10% tidak bermain *gadget* dikarenakan faktor ekonomi.

Dari penjelasan di atas, anak usia dini banyak yang menghabiskan sebagian besar waktunya untuk menggunakan *gadget* (bermain game, menonton tayangan *youtube*). Sebagian besar dari mereka juga tanpa dampingan orang tua.

Hal ini akan memunculkan resiko yang negatif terhadap kemampuan daya ingat (konsentrasi) pada anak usia dini. Beberapa penelitian sebelumnya telah mengkaji mengenai durasi yang ideal dalam penggunaan *gadget*. Namun, penelitian mengenai bagaimana hubungan durasi penggunaan *gadget* terhadap kemampuan mengingat pada anak usia 4-6 tahun masih sangat sulit ditemukan. Oleh sebab itu, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul "Hubungan durasi penggunaan *gadget* dengan kemampuan mengingat anak usia dini 4-6 tahun di TK PGRI Sempolan Kecamatan Silo Kabupaten Jember tahun 2022/2023".

METODE PENELITIAN

Penelitian ini termasuk dalam penelitian kuantitatif dengan teknik analisis data menggunakan pendekatan *cluster*, hasil data yang didapat dengan mengelompokkan berdasarkan sifat atau karakteristik yang homogen atau identic diantara individu-individu tertentu dalam sebuah populasi. Populasi dalam penelitian ini adalah orang tua murid TK PGRI Sempolan Kecamatan Silo Kabupaten Jember Tahun Ajaran 2022/2023 yang berjumlah 76 anak terdiri dari 39 anak laki-laki dan 37 anak perempuan. Adapun jumlah sampel yang akan diambil oleh peneliti sebanyak 64 anak dengan teknik *simple random*.

Variabel independen dalam penelitian ini adalah durasi penggunaan *gadget*. Variabel dependen dalam penelitian ini adalah kemampuan mengingat pada anak usia dini (4-6 tahun) di TK PGRI Sempolan Kecamatan Silo Kabupaten Jember. Penelitian ini dilaksanakan di TK PGRI Sempolan Kecamatan Silo Kabupaten Jember. Penelitian ini dianalisa dengan menggunakan Uji korelasi produk momen.

HASIL

Data Umum

Karakteristik Responden Secara Umum

Data umum dari penelitian ini meliputi karakteristik responden yaitu sebagai berikut:

Karakteristik responden berdasarkan usia anak.

Tabel 1. Karakteristik Responden Berdasarkan Usia Anak

Usia Anak	Frekuensi	Presentase(%)
4 th	12	18,75%
5 th	16	25%
6 th	36	56,25%
Total	64	100%

Berdasarkan tabel 1 didapatkan bahwa karakteristik responden berdasarkan usia anak dari 64 responden, anak yang berusia 4 tahun sebanyak 12 orang (18,75 %), 5 tahun sebanyak 16 orang (25%), dan 6 tahun sebanyak 36 orang (56,25 %).

Karakteristik responden berdasarkan jenis kelamin

Bedasarkan tabel 2 didapatkan bahwa

karakteristik responden berdasarkan jenis kelamin dari 64 responden adalah anak yang berjenis kelamin laki-laki sebanyak 33 orang (51,56%), anak yang berjenis kelamin perempuan sebanyak 31 orang (48,44%).

Tabel 2. Karakteristik Responden Berdasarkan Jenis Kelamin

Jenis Kelamin	Frekuensi	Presentase(%)
Laki-laki	33	51,56%
Perempuan	31	48,44%
Total	64	100%

Karakteristik Responden Berdasarkan Usia Ibu

Tabel 3. Karakteristik Responden Berdasarkan Usia Ibu

Usia Ibu	Frekuensi	Presentase (%)
20-30 Th	25	39,06%
31-40 Th	29	45,31%
>40 Th	10	15,63%
Total	64	100%

Berdasarkan tabel 3 didapatkan bahwa karakteristik responden berdasarkan usia ibu dari 64 responden adalah ibu yang berusia 20-30 tahun sebanyak 25 orang (39,06%), ibu yang berusia 31-40 tahun sebanyak 29 orang (45,31%), ibu yang berusia >40 tahun sebanyak 10 orang (15,63%).

Karakteristik Responden Berdasarkan Pendidikan Ibu

Tabel 4. Karakteristik Responden Berdasarkan Pendidikan Ibu

Pendidikan Terakhir	Frekuensi	Presentase (%)
SD	4	6,25%
SMP	22	34,38%
SMA	28	43,75%
Perguruan Tinggi	10	15,62%
Total	64	100%

Berdasarkan Tabel 4 didapatkan bahwa karakteristik responden berdasarkan pendidikan ibu dari 64 responden adalah pendidikan terakhir SD sebanyak 4 orang (6,25%), pendidikan terakhir SMP sebanyak 22 orang (34,38%), pendidikan terakhir SMA sebanyak 28 orang (43,75%), pendidikan terakhir Perguruan Tinggi sebanyak 10 orang (15,62%).

Karakteristik Responden Berdasarkan Pekerjaan Ibu

Tabel 5. Karakteristik Responden Berdasarkan Pekerjaan Ibu

Pekerjaan Ibu	Frekuensi	Persentase (%)
Wirasawasta	20	31,25%
PNS	3	4,69%
IRT	28	43,75%
Swasta	13	20,31%
Total	64	100%

Berdasarkan Tabel 5 didapatkan bahwa karakteristik responden berdasarkan pekerjaan ibu dari 64 responden adalah pekerjaan wiraswasta sebanyak 20 orang (31,25%), PNS sebanyak 3 orang (4,69%), ibu rumah tangga sebanyak 28 orang (43,75%), swasta sebanyak 13 orang (20,31%).

Karakteristik Responden Berdasarkan Pengasuhan

Tabel 6. Karakteristik Responden Berdasarkan Pengasuh

Pengasuh	Frekuensi	Persentase (%)
Ibu	58	90,63%
Nenek	4	6,25%
ART	0	0%
Saudara	2	3,12%
Total	64	100%

Berdasarkan Tabel 6 didapatkan bahwa karakteristik responden anak diasuh oleh ibu sebanyak 58 orang (90,63%), diasuh oleh nenek sebanyak 4 orang (6,25 %), diasuh oleh ART sebanyak 0 (0%), diasuh oleh saudara sebanyak 2 orang (3,12%).

Karakteristik Responden Berdasarkan Usia Anak Pertama Kali Menggunakan Gadget

Tabel 7. Karakteristik Responden Berdasarkan Usia Anak Pertama Kali Menggunakan Gadget

Usia Anak Menggunakan Gadget	Frekuensi	Persentase (%)
<5 Tahun	36	56,25%
>5 Tahun	28	43,75%
Total	64	100%

Berdasarkan Tabel 7 didapatkan bahwa karakteristik responden berdasarkan usia anak pertama kali menggunakan *gadget* dari 64 responden adalah usia anak menggunakan *gadget* <5 tahun sebanyak 36 orang (56,25%), dan usia anak menggunakan *gadget* >5 tahun sebanyak 28 orang (43,75%).

Karakteristik Responden Berdasarkan Durasi Menggunakan Gadget

Tabel 8. Karakteristik Responden Berdasarkan Durasi Menggunakan Gadget

Durasi	Frekuensi	Persentase(%)
1-30 Menit	9	14,06%
31-60 Menit	17	26,56%
>60 Menit	38	59,38%
Total	64	100%

Berdasarkan Tabel 8 didapatkan bahwa karakteristik responden berdasarkan durasi menggunakan *gadget* dari 64 responden adalah

durasi menggunakan *gadget* 1-30 menit/hari sebanyak 9 orang (14,06%), 31-60 menit/hari sebanyak 17 orang (26,56%), >60 menit/hari sebanyak 38 orang (57,38%).

Karakteristik Responden Berdasarkan Frekuensi Menggunakan Gadget

Tabel 9. Karakteristik Responden Berdasarkan Frekuensi Menggunakan Gadget

Frekuensi Bermain Gadget	Frekuensi	Persentase (%)
1-3 hari/minggu	14	21,88%
4-6 hari/minggu	19	29,69%
Setiap hari	31	48,43%
Total	64	100%

Berdasarkan Tabel 9 didapatkan bahwa karakteristik responden berdasarkan frekuensi menggunakan *gadget* dari 64 responden adalah frekuensi menggunakan *gadget* 1-3 hari/minggu sebanyak 14 orang (21,88%), 4-6 hari/minggu sebanyak 19 orang (29,69%), setiap hari sebanyak 31 orang (48,43%).

Data Khusus

Penggunaan Gadget

Tabel 10. Karakteristik Responden Berdasarkan penggunaan Gadget

Penggunaan Gadget	Frekuensi	Persentase (%)
Baik	19	29,69%
Sedang	27	42,19%
Buruk	18	28,12%
Total	64	100%

Berdasarkan Tabel 10 memperlihatkan bahwa penggunaan *gadget* pada anak usia dini dari 64 responden pada kategori baik sebanyak 19 orang (29,69%), sedang sebanyak 27 orang (42,19%), buruk sebanyak 18 orang (28,12%).

Kemampuan Mengingat Anak Usia Dini

Berdasarkan Tabel 11 memperlihatkan bahwa penggunaan gadget pada anak usia dini dari 64 responden pada kategori baik sebanyak 22 orang (34,38%), sedang sebanyak 23 orang (35,94%), buruk sebanyak 19 orang (25,68%).

Tabel 11. Karakteristik Responden berdasarkan kemampuan mengingat

Kemampuan Mengingat Anak	Frekuensi	Persentase(%)
Baik	22	34,38%
Sedang	23	35,94%
Buruk	19	25,68%
Total	64	100%

Hasil Perhitungan Korelasi Product Moment Dari Kedua Variabel

Diketahui jumlah hasil perhitungan variabel x dan variabel y pada kuisioner yaitu:

$$\sum x^2 = 6701$$

$$\sum y^2 = 211626$$

$$\sum xy = 34215$$

$$r_{xy} = \frac{\sum xy}{\sqrt{(\sum x^2)(\sum y^2)}}$$

Maka dari perhitungan tersebut didapat

$$\begin{aligned} r_{xy} &= \frac{34215}{\sqrt{(6701 \times 211626)}} \\ &= \frac{34215}{\sqrt{1418105826}} \\ &= \frac{34215}{37657,75} \\ &= 0,9085 \end{aligned}$$

Dari hasil perhitungan diatas maka r hitung yaitu sebesar 0,9085 sedangkan dalam r tabel dengan jumlah responden 64 orang yaitu sebesar 0,2423 dengan signifikasi 5%. Karena r hitung lebih besar dari r tabel, maka kedua

variabel tersebut ada korelasi. Jadi dapat disimpulkan bahwa ada korelasi penggunaan *gadget* dengan kemampuan mengingat anak dengan tingkat hubungan sangat kuat.

PEMBAHASAN

Penelitian ini untuk mengidentifikasi hubungan antara durasi penggunaan *gadget* dengan kemampuan mengingat pada anak usia dini. Adapun hasil dari penelitian kami adalah sebagai berikut :

Durasi Penggunaan *Gadget*

Dari hasil penelitian di TK PGRI Sempolan Silo Kabupaten Jember, sebanyak 64 responden, anak usia 4-6 tahun didapatkan frekuensi penggunaan *gadget* >60 menit dan *intensitas* pemakaian *gadget* dalam seminggu yaitu lebih dari 50%, sedangkan dalam salah satu jurnal penggunaan *gadget* (Nur Sri Rahayu, Elan, Sima Mulyadi, 2021) pada anak-anak ada batasannya agar tidak terjadi hal negatif yang dapat mengganggu perkembangan dan pertumbuhan anak-anak seperti yang dijelaskan oleh WHO bahwa ada batasan *screen time* atau durasi untuk melihat layar digital (*gadget*, televisi, dan lain sebagainya) untuk anak dibawah 5 tahun. (Lanca & Saw, 2020) menyatakan bahwa anak usia 1-4 tahun tidak boleh lebih dari satu jam. (Anil & Shaik, 2019) juga mengungkapkan bahwa efek penggunaan layar pada seseorang tergantung kepada beberapa faktor dan faktor yang paling penting ialah berapa lama durasi yang digunakan untuk melihat layar, penggunaan

dalam waktu yang lama dapat berpengaruh terhadap otak *korteks frontal* dan memiliki efek yang hampir sama dengan kokain. Dari hasil penelitian di TK PGRI Sempolan dengan teori yang ada maka peneliti dapat menyimpulkan dan mengidentifikasi durasi penggunaan *gadget* di TK tersebut melebihi dari batasan waktu, karena frekuensi melebihi dari 60 menit, dan intensitas pemakaian hampir setiap hari

Kemampuan Mengingat Anak

Kemampuan mengingat pada anak usia dini 4-6 tahun di TK tersebut didapat dari hasil penelitian menunjukkan bahwa 60% anak bermain *gadget* melebihi batas maksimal mempengaruhi kemampuan mengingatnya, disebabkan intensitas bermain *gadget* hampir setiap hari yang menyebabkan anak menjadi kecanduan, sedangkan 50% anak-anak diajarkan oleh orang tua yang sebagian besar pekerjaannya pedagang dan ibu rumah tangga, namun orang tuanya membiarkan anak bermain *gadget* tanpa pendampingan, sehingga orang tua kurang memberikan stimulus pada anak yang berupa rangsangan dalam mengenal keaksaraan awal, berhitung, mengenal warna, dan lain-lain. Warisya dalam (Syifa dkk, 2019) mengungkapkan bahwa *gadget* memiliki dampak negatif seperti banyaknya penipuan di media massa, kemudian banyak anak yang mengalami kecanduan dan bahaya dari radiasi yang dapat menyebabkan gangguan pada penglihatan. (Sundus, 2017) juga

mengungkapkan bahwa *gadget* dapat berpengaruh terhadap kemampuan berbicara anak, karakter, kualitas belajar anak, gangguan pemusatan, bahkan dapat menyebabkan depresi. Penggunaan *gadget* yang digunakan berlebihan akan membuat anak menjadi ketergantungan dan menjadi aktivitas sehari-hari (Arnani & Husna, 2021). Menurut Kwan, dkk dalam (Chasanah & Kilis, 2018) kecanduan *gadget* merupakan perilaku yang *maladaptive* dengan ciri penggunaan *gadget* berlebihan, kesulitan untuk mengontrol dan mengganggu aktivitas sehari-hari. Bukan hanya orang dewasa yang dapat mengalami kecanduan *gadget* akan tetapi, anak-anak juga bisa mengalaminya ditambah lagi anak-anak masih belum dapat mengontrol keinginannya untuk bermain *gadget*, anak-anak belum cukup mengerti jika penggunaan *gadget* yang berlebihan memiliki dampak yang kurang baik terhadap tubuhnya. Kecanduan *gadget* pada anak-anak bisa terjadi karena kurangnya pendampingan dan kontrol orang tua dalam penggunaan *gadget*, karena kesibukan orang tua membiarkan anaknya untuk bermain *gadget* sampai tidak disadari anak menjadi kecanduan *gadget*.

Dalam hal ini orang tua mempunyai peranan penting untuk membatasi anak menggunakan *gadget* dalam aktivitas sehari-hari agar anak tidak mengalami kecanduan yang sangat parah hingga menimbulkan dampak negatif pada anak. Namun pendidikan dan pekerjaan orang tua juga tidak menutup kemungkinan

anak dapat bermain *gadget*. Misal pendidikan orang tua yang rendah, minimnya pengetahuan tentang *gadget* sehingga anak dibiarkan begitu saja bermain dengan *gadget*, atau tingkat pekerjaan atau kesibukan orang tua juga jadi faktor pemicu anak untuk dapat bermain *gadget* dengan mudah. Orang tua harus lebih tegas untuk mengatur dan mengontrol penggunaan *gadget* oleh anak-anak agar dapat mencegah anak dari kecanduan *gadget*, saat anak menangis tidak diberikan ijin untuk bermain *gadget* orang tua tidak disarankan untuk langsung memberikan *gadget* pada anak, orang tua bisa membiarkannya dulu atau mengalihkannya dengan permainan-permainan lain yang lebih bersifat nyata dan lebih bermanfaat untuk tumbuh kembang seorang anak. Hasil peneliti mengidentifikasi melalui kuisisioner yang dibagikan kepada orang tua, setelah dianalisa kemampuan anak dalam mengingat mengalami penurunan, yaitu anak-anak malas belajar, tidak mau berinteraksi, sulit berkonsentrasi. Hal ini didapatkan saat kegiatan belajar mengajar, anak-anak tidak interkatif didalam kelas. Faktor pendampingan orang tuapun sangat berpengaruh dalam hal ini, namun fakta dilapangan ada keterbatasan penelitian seperti, apakah oarang tua menjawab jujur terhadap pertanyaan kuisisioner, tidak dapat mengobservasi secara langsung karena kuisisioner diisi dirumah, dan peneliti tidak mendampingi orang tua saat pengisian dirumah.

Korelasi Durasi Penggunaan *Gadget* dan Kemampuan Mengingat Anak

Dari paparan temuan dan beberapa teori bahwasanya peneliti dapat berpendapat durasi penggunaan *gadget* yang berlebih akan banyak berdampak pada anak terutama dalam kemampuan mengingat dalam belajarnya. Hal ini dapat dibuktikan dengan data-data yang tercantum pada penelitian tersebut. Dalam hal ini peneliti menggunakan analisa statistik korelasi *product momen* sehingga didapatkan hasil bahwa dari 64 responden yang menjawab kuisisioner yang diberikan oleh peneliti didapatkan hasil yang sangat signifikan, bahwasanya ada hubungan antara durasi penggunaan *gadget* dengan kemampuan mengingat anak usia dini di TK PGRI Sempolan. Dengan r hitung (0,9085) lebih besar dari r tabel (0,2423) dengan signifikasi 5%. Maka (H_a) diterima dan (H_0) ditolak. Berdasarkan hasil penelitian ini dapat disintesisikan secara garis besar, bahwa terdapat pengaruh durasi penggunaan *gadget* terhadap kemampuan mengingat anak usia dini, karena Dari hasil perhitungan yang didapat, maka r hitung yaitu sebesar 0,9085 sedangkan dalam r tabel dengan jumlah responden 64 orang yaitu sebesar 0,2423 dengan signifikasi 5%. Karena r hitung lebih besar dari r tabel, maka kedua variabel tersebut ada korelasi. Jadi dapat disimpulkan bahwa ada korelasi penggunaan *gadget* dengan kemampuan mengingat anak dengan tingkat hubungan sangat kuat.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil temuan penelitian dan hasil pengujian pada pembahasan yang dilaksanakan, maka dapat disimpulkan bahwa:

1. Durasi penggunaan *gadget* pada anak usia 4-6 tahun dengan batasan waktu yang ditentukan adalah 1-30 menit/hari sebanyak 9 orang (14,06%), 31-60menit/hari sebanyak 17 orang (26,56%), >60 menit/hari sebanyak 38 orang (57,38%). Jadi dari data tersebut penggunaan *gadget* anak usia 4-6 tahun di TK PGRI Sempolan lebih dari 50% yang menggunakan durasi lebih dari 60 menit setiap harinya dengan frekuensi pemakaian setiap hari dalam seminggu.
2. Kemampuan mengingat anak TK PGRI Sempolan setelah bermain *gadget* sesuai durasi penelitian maka didapat dari 64 responden pada kategori kemampuan mengingat baik sebanyak 22 orang (34,38%), kemampuan mengingat sedang sebanyak 23 orang (35,94%), dan kemampuan mengingat buruk sebanyak 19 orang (29,68%).
3. Hubungan kemampuan mengingat dengan durasi penggunaan *gadget* yang kurang dari 60 menit dalam sehari, maka anak dapat mengingat keaksaraan awal, warna, bentuk benda dengan sangat baik, namun jika durasi lebih dari 60 menit maka anak usia dini 4-6 tahun dapat mengalami perubahan kemampuan mengingatburuk,

karena anak-anak sudah malas, mereka sudah merasa bahwa *gadget* dapat membuat bahagia dengan fitur yang ditawarkan yaitu game dan tayangan *youtube*, sehingga membuat penurunan prestasi belajar dan membuat kecanduan.

4. Dari hasil perhitungan korelasi, maka didapat bahwasanya ada hubungan yang kuat antara durasi penggunaan *gadget* dengan kemampuan mengingat anak. Semakin lama durasi penggunaan *gadget* maka kemampuan anak semakin terganggu.

REFERENSI

- Alamiyah, S. S., Zamzamy, A., & Rasyidah, R. (2017). Pendampingan dan Pengawasan dalam Penggunaan Media Gadget pada Anak Usia TK (Taman Kanak Kanak) (Pertama). Surabaya: CSGS (Cakra Studi Global Strategis).
- Alodokter. (2022). Mengenal Fungsi Hormon Endorfin dan Cara Memicunya. Diakses pada 18 Maret 2024, dari <https://www.alodokter.com/hormon-endorfin-penghilang-stres-dan-pereda-rasa-sakit-alami>
- Amilia. (2021). Edukasi Pencegahan Screen Dependency Disorder (Sdd) Dan Tantangan Pola Asuh Efektif Anak Usia Dini Era Digital Di Desa Taman Sari Gunung Sari Lombok Barat. Jurnal Pengabdian Masyarakat Kebidanan, Vol 3, No 1.

- Ayu P, Dita. Oktober. (2016). 5 Cara yang Bisa Dilakukan untuk Meningkatkan Kemampuan Mengingat. Diakses pada 05 Maret 2023, dari <https://pijarpsikologi.org/blog/5-cara-yang-bisa-dilakukan-untuk-meningkatkan-kemampuan-mengingat>
- Detik Health. (01 Mei 2012). Memori Anak Berasal dari Tindakan 60%, Melihat 40%, Mendengar 30%. Diakses pada 10 Maret 2023, dari <https://health.detik.com/anak-dan-remaja/d-1905949/memori-anak-berasal-dari-tindakan-60-melihat-40-mendengar-30>
- Dinas Kesehatan Kabupaten Jember. (2021). Profil Kesehatan Kabupaten Jember. Jember: Dinkes Kabupaten Jember.
- Dr. Hj. Khadijah, M.Ag.(2016). Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini. Medan : Perdana Publishing.
- Eka, a. (2019). Mengatasi Kecanduan Gadget Pada Anak . Jakarta: Serayu Piblishing.
- F. Nurfaidah, B. Z. (2019). Upaya Orang Tua Untuk Mencegah Ketergantungan Anak Terhadap Penggunaan Gadget. *Jurnal Pertumbuhan, Perkembangan dan Pendidikan Anak Usia Dini*, 16(2), 90-98.
- Fauziyah naelul. (2022). Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini Di Desa Teluk Pulau Raya Kabupaten Tanjung Jabung Barat. Jambi : Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini.
- Habibah, Nurul. (17 Oktober 2022). 7 Cara Meningkatkan Daya Ingat Anak Sejak Dini. Diakses pada 03 Maret 2023, dari <https://www.altaschool.id/blog/cara-meningkatkan-daya-ingat-anak-sejak-dini>
- Hellosehat. (2022). Tahap Perkembangan Kognitif Balita Usia 1-5 Tahun. Diakses pada 16 Maret 2023, dari <https://hellosehat.com/parenting/anak-1-sampai-5-tahun/perkembangan-balita/perkembangan-kognitif-balita/>
- Huda, A Fatkhan. (2019). Pengertian Gadget (smartphone). Diakses pada 02 Maret 2023, dari <https://fatkhan.web.id/pengertian-gadget-smartphone/>
- Ina. (2022). Memori dalam Psikologi – Pengertian – Fungsi. Diakses pada 10 Maret 2023, dari <https://dosenpsikologi.com/memori-dalam-psikologi>
- Irene Rusli , Ellen Wijaya, Diandra Tatiana, Andy Setiawan , Felicia Kurniawan. (2021). Penggunaan Gawai Dan Media Sosial Pada Anak Sekolah Dasar Di Jakarta Utara. *Damianus Journal of Medicine* Vol. 20 No. 1
- John R. Anderson, *Learning and Memory*, John wiley & Sons, Inc, 1994, hal. 5
- Kapadia. (2003). *Daya Ingat (Bagaimana Mendapatkan yang Terbaik)*. Jakarta :Pustaka Populer Obor.

- Karima Yazji, Rika Vira Zwagery, Firdha Yuserina.* (2020). Hubungan Intensitas Penggunaan Gadget Dengan Memori Anak Di Tk X Banjarmasin. *Jurnal Kognisia*. Vol 3, N0 2
- Kemendes. (2022). 6 Dampak Penggunaan Gadget Berlebihan. Diakses pada 18 Maret 2023, dari <https://promkes.kemkes.go.id/6-dampak-penggunaan-gadget-berlebihan>
- Kementerian Pemberdayaan Perempuan dan Perlindungan Anak. (2020). Profil Anak Indonesia. Jakarta : Kementerian Pemberdayaan Perempuan dan Perlindungan Anak (Kemen PPPA).
- Kompasiana. (2023). Pengaruh Gadget terhadap Kinerja Otak. Diakses pada 09 Maret 2023, dari <https://www.kompasiana.com/theresanatalia8783/63bcb44608a8b57b29787993/pengaruh-gadget-terhadap-kinerja-otak>
- Liputan 6.com. 21 Desember (2021). Waspada, Main Gadget Terlalu Lama Bikin Fungsi Otak Anak Menurun. Diakses pada 02 maret 2023, dari <https://www.liputan6.com/citizen6/read/4784873/waspada-main-gadget-terlalu-lama-bikin-fungsi-otak-anak-menurun>
- Marpaung, Junierissa. (2018). Pengaruh Penggunaan Gadget Dalam Kehidupan. *Jurnal KOPASTA*, Vol 5 No 2
- Mubashiroh. (2013). Gadget, penggunaan dan dampak pada anak-anak. Semarang: *Jurnal Ilmiah*.
- Nisa, I Chairun, Dewi M Restika, Khoirul R Muhammad. (2021). Dolanan Anak Sebagai Upaya Membatasi Penggunaan Gadget Pada Anak Di Desa Penambangan Sidoarjo. *Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat* Vol. 04 No.3
- Noorshahiha, M. (2016). The Level of Tolerance Sanctioning Children Using Gadgets by Parents Lead to Nomophobia: Early Age Gadget Exposure. *International Jurnal Artand Science*, 09(02).
- Nuraini, Milah. (2018). Tahukah Kamu, Istilah Gadget Masuk dalam KBBI dan Memiliki Padanan dalam Bahasa Indonesia. Diakse pada 19 Maret 2023, dari <https://www.kompasiana.com/milahnuraini/5b457c12caf7db27163903c2/tahukah-kamu-bahwa-istilah-gadget-masuk-dalam-kbbi-dan-memiliki-padanan-dalam-bahasa-indonesia>
- Nurnafisa, Shafa. (2023). Parents Perlu Tahu Ini Batasan Waktu Anak Main Gadget Menurut WHO. Diakses pada 02 Maret 2023, dari <https://id.theasianparent.com/batasan-waktu-anak-main-gadget>
- Oktafia P, Dinda , Triana N, Yuninda, Suryani L, Roro. (2021). Durasi Penggunaan

- Gadget Terhadap Personal Sosial Pada Anak Usia Prasekolah. *Borneo Nursing Jurnal*, Vol. 4 No. 1.
- Prastia A, Ririn. (2019). Hubungan Penggunaan Gadget Dengan Perkembangan Emosional Pada Anak Usia Preschool . Surabaya: Pogram Studi Ilmu Keperawatan Sekolah Tinggi Ilmu Kesehatan Hang Tuah Surabaya.
- Rosmala, D. (2005). Berbagai Masalah Anak Taman Kank-Kanak. Jakarta: Departemen Kesehatan.
- Saputra, Alvin. (2022). Dikenal Sebagai Hormon Menyenangkan, Ini Seluk BelukHormon Dopamin. Diakses pada 12 Maret 2023, dari <https://aido.id/health-articles/dikenal-sebagai-hormon-menyenangkan-ini-seluk-beluk-hormon-dopamin/detail>
- Tan, dkk. (2015). Pengaruh Permainan Kartu Kwartet terhadap Kemampuan Mengingat Kosakata Bahasa Jepang. *Jurnal Psikodimensia* Vol. 14 No.1.
- Yuli, M. ,. (2020). Preschooler's Mental Health Status Based on Hheir Mobile Gadget Usage. *Journal Of Physics : Conf. Series* 1469.
- Yusuf, Syamsu. (2014). Psikologi Perkembangan Anak & Remaja. Bandung: PTRemaja Rosdakarya.
- Zhallina, Nuryus. (2019). Kecanduan Gadget pada Usia Dini Semakin Menghawatirkan.Diakses pada 11 Maret 2023, dari <https://yoursay.suara.com/news/2019/12/11/135739/kecanduan-gadget-pada-usia-dini-semakin-menghawatirkan>