

INTENSITAS PENGGUNAAN GADGET DAN AKTIVITAS MOTORIK ANAK USIA 4-6 TAHUN

Fitriana Puspa Hidasari
Universitas Tanjungpura
fitriana.puspa@fkip.untan.ac.id

***Abstract.** Advances in technology in various fields create problems changing patterns of child interaction. Early childhood activities begin to shift from active to being passive so studies need to be conducted to find out the impact of screen-based media technology on children. The research objective was to identify patterns of gadget use, patterns of motoric activity of children in Pontianak City. The research method used was descriptive quantitative (observational) using a cross-sectional design. The study population was parents who had children aged 4-6 years in Pontianak City. The research data used descriptive presentation formula assisted by Ms.Excel 2013. The results showed 36, 8% of children used routine gadgets every day with an intensity of more than 1 hour and 63, 2% of children used routine gadgets every day with intensity is less than 1 hour. Next is the pattern of using gadgets in the form of activities when children are with gadgets, or 17.1% of children use routine gadgets every day in the form of playing games both online and offline and 82.9% children use routine gadgets every day in the form of watching videos through the youtube channel. Furthermore, the results of research on motoric activity showed that 54.8% of children played with the form of playing activities without gadgets more than 1 hour per day.*

Keywords: *Gadgets, Motor Activity, Early Age*

Abstrak. Kemajuan teknologi diberbagai bidang menciptakan masalah perubahan pola interaksi anak-anak. Kegiatan anak usia dini mulai bergeser dari aktif menjadi pasif sehingga perlu dilakukan studi untuk mengetahui dampak teknologi media berbasis layar pada anak-anak. Tujuan penelitian adalah mengidentifikasi pola penggunaan gadget dan aktivitas motorik anak di Kota Pontianak. Metode penelitian yang digunakan adalah deskriptif kuantitatif (observasional) menggunakan desain cross-sectional. Populasi penelitian adalah para orangtua yang memiliki anak usia 4-6 tahun di kota Pontianak. Sajian data penelitian menggunakan rumus deskriptif presentasi yang dibantu oleh Microsoft Exel 2013. Hasilnya menunjukkan 36,8% anak-anak menggunakan gadget rutin setiap hari dengan intensitas lebih dari 1 jam dan 63,2% anak-anak menggunakan gadget rutin setiap hari dengan intensitas kurang dari 1 jam. Berikutnya adalah pola penggunaan gadget dalam bentuk aktifitas ketika menggunakan gadget, atau 17,1% anak-anak menggunakan gadget rutin setiap hari dalam bentuk bermain games baik online maupun offline dan 82,9% anak-anak menggunakan gadget rutin setiap hari untuk menonton video di chanel youtube. Selanjutnya, hasil penelitian aktivitas motorik menunjukkan bahwa 54,8% anak-anak bermain tanpa gadget lebih dari 1 jam per hari.

Kata kunci: *Gadget, Aktivitas motorik, Anak usia dini*

PENDAHULUAN

Menurut Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pasal 1 angka 14 menyatakan bahwa pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani anak agar anak memiliki kesiapan. Kesiapan belajar anak penting untuk didampingi agar tidak terjadi kegagalan dibidang prestasi akademik dan lingkungan sosialnya. Salah satu bentuk kesiapan belajar pada anak ditandai dengan kematangan dalam pengelolaan aktivitas motorik, hal ini sejalan dengan pernyataan Heri Rahyubi (2012) bahwa penguasaan motorik yang baik bisa didayagunakan oleh seseorang untuk meraih prestasi bidang olahraga, seni, dan berbagai profesi lainnya. Berdasarkan hasil penelitian Fajar Sri Tanjung, Emi Huriyati, dan Djauhar Ismail (2017) merilis data kurangnya aktivitas motorik anak di wilayah Daerah Istimewa Yogyakarta ditandai dengan tingginya aktivitas pasif seperti ditemukan sebanyak 77,2 % anak usia dini menggunakan gadget dengan intensitas tinggi. Data lain menyebutkan bahwa sebagian besar anak usia dini yang menggunakan

gadget kurang diawasi oleh orangtua dan aktivitas penggunaan gadget untuk bermain *game* dan menonton film animasi. M. Hafiz Al-Ayouby (2017). Berdasarkan beberapa studi di atas jika pola interaksi anak dan teknologi layar semakin tinggi maka secara otomatis membatasi aktivitas motoriknya sehingga sedikit sekali stimulasi motorik yang didapatkan dan dapat berdampak pada struktur anatomi tubuh anak. Kecenderungan aktivitas pasif pada anak berpotensi *overweight* bahkan *obese*.

Pada studi lain menyebutkan bahwa sebagian besar anak usia dini yang menggunakan gadget kurang diawasi oleh orangtua dan aktivitas penggunaan gadget untuk bermain *game* dan menonton film animasi. M. Hafiz Al-Ayouby (2017).

Urgensi penelitian ini adalah telah dibuktikan melalui beberapa studi di daerah lain di Indonesia mengenai deskripsi aktivitas anak usia dini yang mulai bergeser dari aktif menjadi pasif sehingga perlu dilakukan kajian sejenis untuk mengetahui dampak media teknologi berbasis layar pada anak usia dini . Sejatinya anak usia dini adalah individu yang sedang pada fase mengalami tumbuh kembang, David L.Gallahue (2011) mendefinisikan pertumbuhan fisik adalah perubahan yang ditandai dengan peningkatan tinggi badan, berat badan, dan massa otot. Untuk

menunjang agar pertumbuhan fisik anak dapat optimal, organisasi kesehatan dunia, *World Health Organisation* (2010) merekomendasikan jumlah waktu minimal untuk anak-anak beraktifitas fisik adalah 60 menit setiap hari dengan intensitas sedang hingga tinggi. Berdasarkan pernyataan tersebut dapat disimpulkan bahwa pentingnya kebutuhan akan aktifitas fisik untuk dilakukan guna mendapatkan generasi yang paripurna secara jasmani dan rohani, optimal dalam pertumbuhan dan perkembangannya. Sehingga jika pola interaksi anak dan teknologi layar semakin tinggi maka secara otomatis membatasi aktivitas motoriknya sehingga sedikit sekali stimulasi motorik yang didapatkan. *American academi of pediatric* (2001) merekomendasikan aktivitas penggunaan media berbasis layar tidak lebih dari satu hingga dua jam per hari. Di kota pontianak belum diketahui deskripsi pola penggunaan gadget pada anak usia dini.

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengidentifikasi pola penggunaan gadget pada anak, pola aktivitas motorik anak di Kota Pontianak. Untuk mendapatkan data-data yang diinginkan peneliti maka metode penelitian yang digunakan adalah metode deskriptif kuantitatif

(observasional) dengan menggunakan rancangan *cross-sectional*.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif kuantitatif (observasional) dengan menggunakan rancangan *cross-sectional*. Subana dan Sudrajat (2011) menyatakan bahwa penelitian deskriptif didefinisikan sebagai penuturan dan penafsiran data yang berkenaan dengan fakta, keadaan, variabel, dan fenomena yang terjadi saat penelitian berlangsung dan menyajikan data apa adanya.

Proses penelitian akan dilakukan selama enam bulan. Adapun gambaran kegiatan yang akan dilaksanakan adalah sebagai berikut:

Pada 3 bulan pertama akan dilaksanakan studi awal untuk menghasilkan: (1). Deskripsi jumlah Taman Kanak-Kanak (TK) dan Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) yang berada di kota Pontianak, (2). Deskripsi jumlah responden yang bersedia menjadi sampel penelitian, (3). Penyusunan draft instrumen penelitian. (4). Uji coba instrumen penelitian untuk menguji tingkat validitas dan reliabilitasnya. Pada 3 bulan terakhir: (1). Pengambilan data penelitian, (2). Tabulasi data penelitian, (3) Penyusunan laporan penelitian, (4) Publikasi hasil penelitian.

Populasi teoritis untuk variabel “Pola Penggunaan Gadget dan Aktivitas Motorik” dari penelitian ini adalah orangtua peserta didik Taman Kanak-Kanak (TK) dan Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) yang ada di Kota Pontianak.

Instrumen Penelitian berupa angket penelitian yang disusun atas dasar kajian kepustakaan yang relevan dan tujuan penelitian. Angket disusun untuk memperoleh gambaran mengenai pola penggunaan gadget dan aktivitas motorik anak usia dini. Angket dalam penelitian ini menggunakan *Skala Likert*.

Analisis data dilakukan dengan analisis secara kuantitatif. Pada studi pendahuluan, analisis data dilakukan dengan analisis kualitatif karena data studi pendahuluan dimaksudkan untuk memperoleh gambaran tentang kesediaan sampel yang terlibat dalam penelitian. Temuan yang diperoleh pada studi pendahuluan ini akan dijadikan landasan dalam pelaksanaan penelitian.

Pada tahap analisis data uji coba angket dilakukan secara kuantitatif dengan menghitung dan menentukan validitas dan reliabilitas. Pada tahap pelaksanaan penelitian, analisis dilakukan berdasarkan hasil skor nilai angket yang diisi oleh responden. Analisis terakhir adalah tabulasi data dengan membuat deskripsi data dalam bentuk presentase. Olah data penelitian

ini dibantu dengan *Ms.Excel* 2013 dalam perhitungannya.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Hasil penelitian akan dideskripsikan per-kecamatan di wilayah kota Pontianak agar lebih rinci. Pola penggunaan gadget pada anak usia 4 – 6 tahun di wilayah kota Pontianak melibatkan sebanyak 624 responden. Responden adalah orang tua siswa, sebagian besar diisi oleh ibu dari siswa. Lebih jelas dapat dilihat pada Tabel 1 berikut

Tabel 1. Intensitas penggunaan gadget di Kota Pontianak

Wilayah	Intensitas Penggunaan Gadget Perhari				Total Resp	
	>1 jam	%	<1 jam	%		
Pontianak	Barat	18	27,7	47	72,3	65
	Timur	74	40,0	111	60,0	185
	Tenggara	40	31,5	87	68,5	127
	Selatan	58	48,3	62	51,7	120
	Kota	40	31,5	87	68,5	127
	Jumlah Responden	230	36,8	394	63,2	624
	%	36,8		63,2	100	

Hasil penelitian menunjukkan sebanyak 230 anak atau 36,8 % anak-anak menggunakan gadget rutin setiap hari dengan intensitas waktu lebih dari 1 jam dan 394 anak atau 63,2 % anak-anak menggunakan gadget rutin setiap hari dengan intensitas waktu kurang dari 1 jam. Wilayah tertinggi sebagai partisipan pengguna gadget diusia 4-6 tahun adalah Pontianak Selatan dengan

Fitriana Puspa Hidasari

Intensitas Penggunaan Gadget dan Aktivitas Motorik Anak Usia 4-6 Tahun

48,3 % anak-anak menggunakan gadget rutin setiap hari dan dengan intensitas di atas satu jam per-harinya. Berikutnya adalah pola dari penggunaan gadget berupa jenis aktifitas yang tersajikan pada tabel berikut ini;

Tabel 2. Pola Penggunaan Gadget Anak usia 4-6 Tahun

Wilayah	Aktivitas				Total Resp
	Games	%	You tube	%	
Barat	12	18,5	53	81,5	65
Timur	32	17,3	153	82,7	185
Pontianak Tenggara	16	12,6	111	87,4	127
Selatan	31	25,8	89	74,2	120
Kota	16	12,6	111	87,4	12
Jumlah Responden	107	17,1	517	82,9	624
%	17,1		82,9		100

Adapun deskripsi data penelitian berdasarkan tabel 2 menunjukkan sebanyak 107 anak atau 17,1 % anak-anak menggunakan gadget rutin setiap hari dengan bentuk aktivitas bermain games baik online maupun offline dan 517 anak atau 82,9 % anak-anak menggunakan gadget rutin setiap hari dengan bentuk aktivitas menonton video melalui channel youtube. Wilayah tertinggi sebagai partisipan pengguna gadget diusia 4-6 tahun dengan aktivitas bermain games online maupun offline adalah Pontianak selatan dengan presentase 25,8% sedangkan untuk aktivitas menonton video melalui channel youtube, anak-anak yang berada di wilayah Pontianak Kota dan Pontianak Tenggara

memiliki presentase tertinggi yaitu 87,4 %.

Selanjutnya adalah hasil penelitian aktifitas motorik akan disajikan data sebagai berikut;

Tabel 3. intensitas bermain pada anak usia 4-6 Tahun

Wilayah	Intensitas Bermain				Jlh
	>1 jam	%	<1 jam	%	
Barat	42	49,4	43	50,6	85
Timur	13	58,8	98	41,5	236
Pontianak Tenggara	32	49,2	33	50,8	65
Selatan	53	49,1	55	50,9	108
Kota	77	59,2	53	40,8	130
Jumlah	342	54,8	282	45,2	624

Hasil penelitian menunjukkan sebanyak 342 anak atau 54,8 % anak-anak bermain dengan bentuk aktivitas bermain bersama-sama dengan temannya didalam maupun diluar rumah tanpa gadget dan 282 anak atau 45,2 % anak-anak bermain dengan bentuk aktivitas bermain bersama-sama dengan temannya didalam maupun diluar rumah tanpa gadget. Wilayah dengan presentase tertinggi untuk aktivitas motorik di atas satu jam perhari adalah Pontianak Kota dengan presentase sebesar 59,2% sedangkan wilayah dengan presentase tertinggi untuk aktivitas motorik kurang dari satu jam perhari adalah Pontianak Selatan dengan presentase sebesar 50,9%.

Pembahasan

Pada variabel Pola Penggunaan Gadget anak usia 4-6 tahun di kota Pontianak peneliti mengungkap dua hal yaitu intensitas dan bentuk penggunaan gadget. Diketahui bahwa dari 624 responden yang terlibat ditinjau dari intensitas atau durasi penggunaan gadget terdapat 236 anak atau 36,8% menggunakan gadget rutin setiap hari dengan intensitas atau durasi lebih dari satu jam per harinya. Sedangkan untuk polanya didapatkan dua bentuk aktivitas berbeda, pola pertama yaitu 107 anak atau 17,1 % menggunakan gadget untuk bermain games online maupun offline, pola yang kedua adalah sebanyak 517 anak atau 82,9% anak-anak menggunakan gadget untuk menonton video di channel youtube. Era revolusi industri 4.0 memang menawarkan beragam pilihan aktivitas pada anak-anak usia 4-6 tahun salah satunya adalah aktivitas menggunakan media bermain berbasis layar (gadget). Penggunaan gadget rutin setiap hari dengan intensitas diatas 1 jam akan menimbulkan beberapa resiko bagi anak-anak usia 4-6 tahun ditinjau dari pertumbuhan dan perkembangan motorik dan antropometri anak mengingat bahwa stimulasi motorik hanya didapatkan dengan aktivitas fisik bukan dari stimulasi gadget. Jika anak-anak kekurangan stimulasi motorik pada masanya maka dapat

berdampak domino, salah satunya adalah dampak pada bentuk antropometri anak-anak, jika terlalu lama dan dalam jangka panjang berkurang aktivitas motoriknya maka akan berdampak pada berat badan berlebih hingga obesitas. Obesitas menyebabkan anak malas bergerak dan beraktivitas fisik, sehingga kreativitas juga akan berkurang selanjutnya akan mengurangi kecerdasan anak (Sjarif. D : 2009).

Secara keseluruhan jumlah anak-anak yang bermain dengan teman sebaya adalah 342 anak atau 54,8% dengan intensitas bermain lebih dari satu jam perharinya, diketahui anak-anak yang berinteraksi aktif dengan teman sebaya lebih menunjukkan sikap aktif. Berikutnya sebanyak 282 anak atau 45,2% anak-anak di wilayah kota Pontianak bermain dalam waktu kurang dari satu jam, diketahui wilayah dengan angka tertinggi untuk variabel ini adalah Pontianak Selatan diikuti secara berturut-turut wilayah Pontianak Tenggara, Pontianak Barat, Pontianak Timur dan Pontianak Kota.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Adapun kesimpulan dari hasil penelitian yang telah dilakukan adalah sebagai berikut. 1) Anak-anak usia 4-6 tahun rutin menggunakan gadget setiap hari. 2) Sebanyak 36,8% anak menggunakan gadget dengan intensitas

Fitriana Puspa Hidasari

Intensitas Penggunaan Gadget dan Aktivitas Motorik Anak Usia 4-6 Tahun

lebih tinggi dari yang disarankan oleh WHO. 3) Bentuk aktivitas dengan gadget diketahui adalah 17,1% bermain games dan 82,% menonton video melalui channel youtube. 4) Sebanyak 54,8% anak-anak bermain tanpa gadget dengan intensitas diatas 1 jam perharinya dan 45,2% anak-anak bermain tanpa gadget dengan intensitas dibawah 1 jam perharinya

Saran

1. Orangtua di sarankan bijak dalam memberikan gadget untuk anak-anak usia 4-6 tahun
2. Memantau/mengawasi aktivitas anak ketika menggunakan gadget
3. Membatasi penggunaan gadget pada anak-anak

DAFTAR PUSTAKA

David L Gallahue. 2011. Developmental Physical Education For Today's Children. United States Of America; Brown And Benchmark Publishing.

Fajar Sri Tanjung, dkk. (2017). Intensitas Penggunaan Gadget Pada Anak Prasekolah yang Kelebihan Berat Badan di Yogyakarta. Journal Of Community Medicine And Public Health 33(12); (603-608)

Heri Rahyubi. (2012). Teori-teori Belajar dan Aplikasi Pembelajaran Motorik. Bandung: Nusa media.

M. Hafiz Al-Ayoubi. (2017). Dampak Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Dini. Universitas Negeri Lampung.

Sjarif D. (2009). Anak gemuk, apakah sehat?. Jakarta; Fakultas Kedokteran Universitas Indonesia.

Subana dan Sudrajat. (2011). Dasar-dasar Penelitian Ilmiah. Bandung; Pustaka Setia.

Undang-undang Nomor 20. (2003). Tentang Anak Usia Dini.

World Health Organisation. (2010). Global Recommendations on Physical Activity for Health . Switzerland; WHO press.