



Article

HUBUNGAN POLA BERMAIN GADGET DENGAN KEMAMPUAN KOGNITIF DAN BERPIKIR KREATIF PADA ANAK USIA PRASEKOLAH (5-6 TAHUN) DI TK MUSLIMAT NU 10 AL-HIDAYAH MALANG

Intan Nurmahidayati¹, Nila Widya Keswara², Tut Rayani Aksohini Wijayanti³

1,2,3 Institut Teknologi Sanis dan Kesehatan RS dr. Soepraoen Malang Kesdam V

SUBMISSION TRACK

Recieved: May 14, 2024
Final Revision: June 05, 2024
Available Online: June 17, 2024

KEYWORDS

Gadget Playing Patterns, Cognitive, Creative Thinking

CORRESPONDENCE

Phone: 081235480754
E-mail: intannurma26@gmail.com

A B S T R A C T

The positive impact of playing gadgets is related to the process of cognitive development, development of symbolic representation, development of attention, opportunity and understanding of essence, faster clear classification, decision making, analysis, cause and effect relationships, memory development, encouraging creativity, encouraging curiosity, developing imagination. problem solving processes, and increasing motivation. The type of research used in this research is analytical observational using a cross sectional approach where researchers will carry out observations or measurements of variables at the same time. The population in this study were all students aged 5-6 years in classes Kindergarten A and Kindergarten B at TK-Muslimat Al-Hidayah Kepanjen, totaling 46 people. The sample technique uses purposive sampling. The number of samples in this study was 32 people who were divided into two groups of equal size. The research results showed that most respondents had good gadget playing patterns. Most respondents have cognitive abilities in the good category. Most respondents have creative thinking in the good category. There is a relationship between gadget playing patterns and cognitive abilities in preschool children (5-6 years) at Muslimat Al-Hidayah Malang Kindergarten with a P value of $0.000 < 0.05$. There is a relationship between gadget playing patterns and creative thinking in preschool children (5-6 years) at the Muslimat Al-Hidayah Malang Kindergarten with a P value of $0.000 < 0.05$.

I. INTRODUCTION

Teknologi memiliki peranan yang sangat penting dalam kehidupan manusia, sehingga berbagai tantangan di masa depan pun muncul, termasuk tidak hanya dalam hal pelestarian lingkungan, tetapi juga terkait dengan etika dan moral. Salah satu bentuk

teknologi yang paling populer saat ini adalah gadget. Gadget merupakan perangkat media elektronik yang memiliki berbagai macam fungsi dan kegunaan . Saat ini, gadget sudah menjadi bagian tak terpisahkan dari kehidupan manusia, bahkan menjadi bagian dari gaya hidup mereka.

Gadget telah menjadi bagian yang tak terpisahkan dari dunia telekomunikasi modern. Di berbagai negara, lebih dari setengah populasi menggunakan gadget, dan pasar gadget terus berkembang pesat. Pada tahun 2014, diperkirakan sekitar 6,9 miliar orang menggunakan gadget (WHO, 2014). Berdasarkan data dari Kementerian Komunikasi dan Informatika Republik Indonesia tahun 2013, jumlah handphone (HP) yang beredar di Indonesia mencapai 240 juta unit. Jumlah gadget yang beredar tersebut bahkan sudah melampaui jumlah penduduk Indonesia pada saat itu, yang mencapai 237 juta jiwa menurut sensus penduduk tahun 2010.

Menurut Wijanarko dan rekan-rekannya (2016), di Indonesia, gadget tidak hanya menjadi populer di kalangan orang dewasa, tetapi juga telah menyebar di kalangan anak-anak usia dini, yaitu sekitar 2-6 tahun. Bahkan, pada tahun 2012, hanya sekitar 27% anak usia balita yang menggunakan gadget, tetapi angka tersebut meningkat drastis menjadi 73% pada tahun 2014. Mereka juga mencatat bahwa anak-anak cenderung menggunakan gadget untuk menonton film, mendengarkan lagu, menonton video klip, menonton program televisi, bermain game, dan menggunakan aplikasi lainnya. Rata-rata, mereka menggunakan gadget selama 2-3 jam, bahkan lebih dari 3 jam jika dibiarkan orang tua mereka sibuk dengan pekerjaan mereka. Penelitian tersebut juga mendapati, 4 hingga 6 di antara 10 anak usia *pre-school* sudah sangat lekat dengan tayangan televisi maupun aplikasi di *gadget*, sehingga sangat beresiko mengalami kecanduan layar elektronik.

Menurut Stosic (2014), bermain gadget memiliki dampak positif pada perkembangan kognitif, seperti pengembangan kemampuan representasi simbolis, peningkatan perhatian, pemahaman esensi, kemampuan klasifikasi yang lebih cepat, kemampuan pengambilan keputusan, analisis, pemahaman hubungan sebab-akibat, pengembangan memori, serta mendorong

kreativitas, rasa ingin tahu, dan imajinasi. Bermain permainan elektronik pada gadget diyakini dapat meningkatkan sensitivitas anak-anak, memberi mereka kesempatan untuk mengembangkan inisiatif, kemandirian, dan imajinasi. Ini dapat memperkuat kreativitas anak-anak, merangsang eksplorasi, mempercepat perkembangan intelektual mereka, dan mendorong pengembangan potensi kreatif.

Berdasarkan studi pendahuluan yang dilakukan pada bulan Agustus 2023 di TK-Muslimat NU 10 Al-Hidayah Malang, terdapat 10 anak yang menunjukkan perkembangan kognitif yang baik, sementara 5 anak memiliki kemampuan berpikir kreatif yang kurang. Data ini memicu minat peneliti untuk menjelajahi lebih lanjut tentang korelasi antara pola bermain gadget dan kemampuan kognitif serta berpikir kreatif pada anak usia prasekolah, khususnya usia 5 hingga 6 tahun. Dengan penelitian lebih lanjut, diharapkan akan ditemukan bukti empiris yang bermanfaat bagi masyarakat, terutama untuk anak-anak prasekolah yang menggunakan gadget sebagai sarana belajar dan hiburan. Gadget yang menjadi fokus penelitian ini mencakup penggunaan komputer, laptop, smartphone, dan tablet, sehingga penelitian lebih terarah dan spesifik.

Berdasarkan latar belakang permasalahan yang telah dijelaskan, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian “Hubungan Pola Bermain *Gadget* Dengan Kemampuan Kognitif dan Berpikir Kreatif Anak Usia Prasekolah (5-6 Tahun) di TK Muslimat NU 10 Al-Hidayah Malang”

II. METHODS

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasional analitik dengan menggunakan pendekatan *cross*. Populasi dalam penelitian ini yakni seluruh siswa berusia 5-6 tahun kelas TK A dan TK B di TK-Muslimat Al-Hidayah Kepanjen yang berjumlah 46 orang. Teknik sampel

menggunakan purposive sampling dengan jumlah sampel yakni 32 orang. Pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan kuesioner dan lembar observasi. Data yang di peroleh akan di analisis menggunakan uji statistic uji *chi square*.

III. RESULT

Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa sebagian besar responden yaitu 19 (59,4%) orang memiliki pola bermain gadget dengan kategori baik, dan responden yang memiliki pola bermain gadget dengan kategori cukup sebanyak 13 orang (40,6%). Sedangkan berdasarkan variable kemampuan kognitif dan berpikir kreatif didapatkan sebagian besar responden sebanyak 19 (59,4%) orang memiliki kemampuan kognitif dan berpikir kreatif dengan kategori baik, dan sisanya memiliki kemampuan kognitif dan berpikir kreatif dengan kategori cukup yaitu 13 orang (40,6%). Hasil analisis dengan uji *chi square* di dapatkan hasil p-value = 0,000 < 0,005 ,maka berarti bahwa ada hubungan pola bermain *gadget* dengan kemampuan kognitif dan berpikir kreatif anak usia prasekolah (5-6 tahun) di TK Muslimat NU 10 Al-Hidayah Malang.

Table 1. Hubungan Pola Bermain Gadget Dengan Kemampuan Kognitif dan Berpikir Kreatif Anak Usia Prasekolah (5-6 Tahun) di TK Muslimat NU 10 Al-Hidayah Malang

| Pola Bermain Gadget | Kemampuan Kognitif dan Berpikir Kreatif | | | | Total | |
|---------------------|---|------|-------|------|-------|------|
| | Baik | | cukup | | f | % |
| | f | % | f | % | | |
| Baik | 19 | 59,4 | 0 | 0 | 19 | 59,4 |
| cukup | 0 | 0 | 13 | 40,6 | 13 | 40,6 |
| Total | 19 | 59,4 | 13 | 40,6 | 32 | 100 |
| p-value | 0,000 | | | | | |

IV. DISCUSSION

Hasil penelitian menunjukkan lebih dari separuh responden yaitu 19 orang (59,4%) yang memiliki pola bermain gadget kategori baik memiliki kemampuan kognitif dan berpikir kreatif kategori baik juga, sedangkan 13 responden (40,6%) lainnya yang memiliki

pola bermain gadget cukup, memiliki kemampuan kognitif dan berpikir kreatif kategori cukup juga. Setelah dilakukan analisis statistic uji dengan uji *chi square* di dapatkan hasil p-value = 0,000 < 0,005 ,maka berarti bahwa ada hubungan pola bermain *gadget* dengan kemampuan kognitif dan berpikir kreatif anak usia prasekolah (5-6 tahun) di TK Muslimat NU 10 Al-Hidayah Malang.

Penggunaan gadget yang dinyatakan baik tergantung pada kriteria tertentu, seperti waktu penggunaan kurang dari 30 menit per hari dan penggunaan tidak lebih dari 2 kali dalam satu waktu. Dalam sebuah jurnal yang membahas pengenalan teknologi pada anak, disebutkan bahwa berbagai jenis permainan edukatif yang tersedia di gadget dapat membantu dalam mengembangkan kemampuan kognitif dan kreativitas anak (Hernawati, 2012).

Hal yang harus diperhatikan dalam bermain gadget pada anak usia prasekolah adalah adanya dampingan orangtua pada saat anak menggunakan gadget. Hal ini sangat penting karna orangtua dapat memantau durasi, intensitas, jenis aplikasi dan permainan yang digunakan oleh anak. Sehingga dapat mengantisipasi dampak negatif penggunaan gadget pada anaknya seperti memberikan batas waktu penggunaan gadget kepada anak, tujuannya untuk mencegah anak dari kecanduan gadget.

Gadget memiliki dampak negatif bila pemakaiannya tidak sesuai dan berlebihan, seperti keterlambatan dalam berbicara dan berbahasa, mengarahkan perhatian mereka terhadap apa yang sedang mereka lakukan (ADHD), berkurangnya komunikasi dengan orang tua, sering merasa gelisahan dan cemas, merasa depresi pada masa kecil, berdampak buruk pada karakter anak.

Interaksi antara orang tua dan anak adalah sebuah hubungan timbal balik yang erat, memungkinkan terjadinya komunikasi dua arah antara keduanya. Kemampuan kognitif anak dipengaruhi oleh beberapa faktor, termasuk status sosial ekonomi

keluarga, tingkat pendidikan orang tua, pola asuh, dan interaksi orang tua dengan anak (Irwan, N. Q, 2015). Komunikasi dalam keluarga menjadi faktor penting ialah perkembangan bahasa dan kognitif pada anak. Selain itu kreativitas anak saat mengikuti tes berpikir kreatif dipengaruhi oleh beberapa faktor, seperti kemampuan kognitif yang termasuk pendidikan formal dan informal, karakteristik kepribadian, motivasi intrinsik, dan lingkungan sosial yang tidak memberikan tekanan.

Dalam penelitian ini, anak-anak tidak merasa tertekan oleh lingkungan sosial baik dari peneliti maupun guru yang mendampingi saat melakukan tes berpikir kreatif, sehingga mereka merasa bebas untuk mengekspresikan kreativitas mereka. Selain itu, kemampuan kognitif anak juga berperan penting, karena mereka telah menerima pembelajaran formal dalam bidang seni di sekolah. Penelitian juga ini menunjukkan bahwa orang tua memiliki peran yang cukup besar dalam pendidikan keluarga terutama dalam peningkatan kemampuan komunikasi dan intelektual anak dalam masa tumbuh kembang anak sejak usia dini.

V. CONCLUSION

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan sebagai berikut :

1. Sebagian besar responden yaitu 19 (59,4%) orang memiliki pola bermain gadget dengan kategori baik, dan responden yang memiliki pola bermain gadget dengan kategori cukup sebanyak 13 orang (40,6%).
2. Sebagian besar responden sebanyak 19 (59,4%) orang memiliki kemampuan kognitif dan berpikir kreatif dengan kategori baik, dan sisanya memiliki kemampuan kognitif dan berpikir kreatif dengan kategori cukup yaitu 13 orang (40,6%).
3. Ada Hubungan Pola Bermain *Gadget* Dengan Kemampuan Kognitif dan Berpikir Kreatif Anak Usia Prasekolah (5-6 Tahun) di TK Muslimat NU 10 Al-Hidayah Malang..

REFERENCES

- Agustin, Mubiar dan Syaodih, Ernawulan. 2008. *Bimbingan Konseling untuk Anak Usia Dini*. Jakarta. Universitas Terbuka.
- Alimul, H.A. 2009. *Metode Penelitian Keperawatan dan Teknik Analisis Data*. Jakarta: Salemba Medika.
- Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia [APJII]. 2014. *Profil Pengguna Internet Indonesia*. Jakarta: Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia.
- Asmaul, P. 2017. *Pengaruh Media Gadget pada Perkembangan Karakter Anak*. *Media Komunikasi Sosial Keagamaan*, Vol 17, No. 2, dalam <http://ejournal.iaintulungagung.ac.id> (diakses 18 Agustus 2018).
- Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia [APJII]. 2014. *Profil Pengguna Internet Indonesia*. Jakarta: Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia.
- Azhari. 2013. *Peningkatan Kemampuan Berpikir Kreatif Matematik Siswa melalui Pendekatan Konstruktivisme di Kelas VII Sekolah Menengah Pertama (SMP) Negeri 2 Banyuasin III*. *Jurnal Pendidikan Matematika Volume 7 No. 2 Juli 2013*.
- Backer dan Elisa. 2010. "Using Smartphone and Facebook in A Major Assessment: The Student Experience". E-Journal. Australia: University of Ballarat.
- Cropley, A. J. & Cropley, D. H. 2008. *Fostering and Measuring Creativity and Innovation: Individuals, Organisations and Products*. *Cambridge Journal of Education*, 38, 355-373.
- Depkes RI. 2018. *Bijak Gunakan Smartphone Agar Tidak Ketergantungan*. Depkes RI. Jakarta.
- Depdiknas. 2009. *Permendiknas No. 58/2009 tentang standar Tingkat Pencapaian Perkembangan*. Jakarta: Depdikbud.
- Depkes RI. 2018. *Bijak Gunakan Smartphone Agar Tidak Ketergantungan*. Depkes RI. Jakarta.
- Edy, A. 2015. *Ayah Edy Menjawab Problematika Orangtua ABG dan Remaja*. Jakarta: Noura Book Publising.
- Azhari. 2013. *Peningkatan Kemampuan Berpikir Kreatif Matematik Siswa melalui Pendekatan Konstruktivisme di Kelas VII Sekolah Menengah Pertama (SMP) Negeri 2 Banyuasin III*. *Jurnal Pendidikan Matematika Volume 7 No. 2 Juli 2013*.
- Backer dan Elisa. 2010. "Using Smartphone and Facebook in A Major Assessment: The Student Experience". E-Journal. Australia: University of Ballarat.
- Efendi, F dan Nursalam. 2008. *Pendidikan Dalam Keperawatan*. Jakarta : Salemba Medika.
- Riyanto, A. 2011. *Buku Ajar Metodologi Penelitian*. Jakarta: EGC.