

## BAB VI

### PEMBAHASAN

Di dalam bab VI ini akan di jelaskan terkait dengan hasil pengumpulan data yang didapatkan dari hasil penelitian di TK *The Naff School* Kota Kediri tentang hubungan durasi bermain *gadget* terhadap tingkat kemampuan kognitif anak usia *preschool* (4-5 tahun) di TK *The Naff School* Kota Kediri yang berhubungan dengan tinjauan pustaka yang ada di bab 2. Adapun pembahasannya meliputi : 1.) Durasi bermain *gadget* anak di TK *The Naff School* Kediri, 2.) Tingkat kemampuan kognitif anak di TK *The Naff School* Kediri, 3.) Pengaruh durasi bermain *gadget* terhadap tingkat kemampuan kognitif anak di TK *The Naff School* Kota Kediri.

#### 6.1 Durasi Anak dalam Bermain *Gadget*

Berdasarkan hasil penelitian terhadap 30 anak di TK *The Naff School* menunjukkan bahwa durasi anak dalam bermain *gadget* sangat bervariasi antara 1 jam per hari, 2 jam per hari serta >2jam per hari. Seperti yang telah di jelaskan dalam tabel 5.3 anak yang memiliki durasi bermain *gadget* 1 jam/hari sebanyak 4 responden atau (13%), yang memiliki durasi bermain *gadget* 2 jam/hari sebanyak 4 responden atau (13%), dan yang memiliki durasi bermain *gadget* > 2 jam/hari sebanyak 22 responden atau (73%).

Menurut penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa rata-rata anak di TK *The Naff School* memiliki durasi bermain *gadget* >2jam perhari.

Setiap hari rata-rata anak tersebut menggunakan *gadget* mulai pada saat pulang sekolah hingga sore hari jika malam hari rata-rata anak tidak menggunakan *gadget* sebagai media bermain karena mereka belajar setelah itu mereka tidur. Dari hasil wawancara dengan orangtua alasan orangtua memberikan *gadget* pada anaknya karena menurut mereka anak menjadi lebih mudah pengawasannya karena anak banyak berdiam diri di rumah dan bermain dengan *gadgetnya* hal ini bertolak belakang dengan teori bawah usia 5 tahun anak boleh menggunakan *gadget* dengan syarat di berikannya batasan waktu misalkan dalam sehari anak di perbolehkan bermain *gadget* selama setengah jam sehari atau dalam waktu seminggu sekali ketika hari Sabtu dan Minggu saja (Jovita dalam Widiawati dkk, 2014).

Ketika dalam usia anak-anak durasi bermain *gadget* memiliki batasan waktu tertentu yaitu ideal bermain *gadget* pada anak setiap harinya adalah tidak lebih dari 2 jam per hari (Zomorodi, 2013). Pada anak-anak usia *preschool* atau usia 4-5 tahun dalam penggunaan *gadget* harus di batasi yaitu setiap sabtu minggu atau ketika waktu luang saja karena jika penggunaan *gadget* yang berlebihan dapat menyebabkan ketergantungan pada *gadget* tersebut (Widiawati dkk,2014).

Alasan orangtua memberikan *gadget* selain karena anaknya lebih bisa berdiam diri di rumah adalah orangtua juga merasa malas untuk menemani

anaknya ketika sedang bermain diluar rumah dengan alasan mereka sibuk dengan pekerjaannya atau terkadang ketika di rumah sudah capek dengan pekerjaan yang diluar sehingga menjadi merasa malas untuk menemani anak bermain diluar padahal peran orangtua tetap harus diutamakan karena anak pada usia di bawah 5 tahun anak masih sangat membutuhkan dampingan orangtua untuk menjelaskan dan membantu mengaitkan antara apa yang dilihat anak pada *gadget* dan apa yang dilihat anak di dunia nyata. *Gadget* baru bisa diberikan kepada anak secara bebas ketika usia anak di atas 6 tahun karena pada tahapan usia anak sudah membutuhkan *gadget* untuk kehidupan sosial, game, dan *browsing* dalam mencari informasi. Jika orangtua membatasi penggunaan *gadget* pada anak sedini mungkin dan sedisiplin mungkin maka ketika dalam tahapan usia pra remaja anak tidak akan kecanduan terhadap *gadget* (Jovita dalam Widiawati dkk, 2014).

Menurut orangtua dari anak tersebut anak-anak lebih tenang ketika bermain *gadget* dibandingkan dengan bermain permainan lainnya. Dari beberapa anak mengungkapkan bahwa dia lebih suka bermain *gadget* dari pada bermain permainan lainnya karena menurut mereka bermain *gadget* itu lebih menyenangkan. Mereka senang karena bermain *gadget* itu jenis permainannya lebih banyak jenisnya, dari segi warna juga lebih bervariasi serta jika bermain *gadget* jika dimainkan memiliki suara-suara yang menurut anak-anak tersebut sangat menarik. Jenis permainan pada *gadget* yang dimainkan oleh anak-anak diantaranya adalah *crayon kids painting*, *kids number anda math lite*, *origami*, and *alphabet car lite*. Kejadian yang seperti ini dapat memberikan dampak ketika anak

memasuki usia remaja dimana anak menjadi tidak mampu menghadapi hidupnya sendiri akibat lingkungan yang tidak selalu mendukung penggunaan teknologi.

*Gadget* pada dasarnya memiliki dampak negatif dan positif terhadap penggunaannya terutama anak-anak yang masih belum cukup usia atau masih dalam tahapan usia dibawah 5 tahun yang pola pikirnya masih dalam tahap perkembangan. Dampak positif *gadget* itu sendiri adalah dapat memanfaatkan kecanggihan teknologi digital untuk belajar, bekerja dan bermain, *gadget* juga dapat digunakan sebagai media saling belajar dan bertukar pikiran sesama penggunaannya, dapat mengasah kreativitas pengguna, media untuk mengakses informasi yang tidak terbatas, sebagai media penghubung antar keluarga. Dampak negatif *gadget* pada anak-anak adalah anak menjadi pribadi yang tertutup, kesehatan otak terganggu, kesehatan mata terganggu, kesehatan tangan terganggu, gangguan tidur, suka menyendiri, perilaku kekerasan, pudarnya kreativitas, dan terpapar radiasi (Iswidharmanjaya, 2010:15).

## 6.2 Perkembangan Kognitif Anak

Berdasarkan hasil penelitian terhadap 30 anak di TK *The Naff School* menunjukkan bahwa kemampuan kognitif anak yaitu seperti yang telah di jelaskan pada tabel 5.4 Anak yang memiliki kemampuan kognitif kurang sebanyak 13 responden atau (43%), kemampuan kognitif cukup sebanyak 15 responden atau (50%), dan yang memiliki kemampuan kognitif baik sebanyak 2 responden atau ( 7%).

Menurut penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa sebanyak 13 anak siswa TK *The Naff School* memiliki kemampuan kognitif kurang atau rendah. Kemampuan kognitif anak yang rendah tersebut merupakan dampak dari durasi bermain *gadget* yang tidak dibatasi dan juga disebabkan karena usia anak yang belum cukup sehingga anak belum mampu melakukan sebagian aspek dalam lembar observasi kemampuan kognitif. Hal ini didukung dengan pendapat guru kelas bahwa sebagian yang usianya masih belum cukup maka anak memang belum mampu untuk membaca namun sudah mampu membilang angka satu sampai dengan sepuluh mengingat usia anak tersebut rata-rata yang masih dalam usia 4-5 tahun.

Selain dipengaruhi oleh usia perkembangan kognitif anak juga dapat dipengaruhi oleh pemberian nutrisi atau gizi karena dengan diberikannya gizi atau nutrisi yang kurang maka juga dapat mempengaruhi kemampuan kognitifnya akan terhambat dapat menyebabkan keterlambatan pada tumbuh kembang serta kemampuan berfikir. Anak usia 4-5 tahun. Umumnya anak usia 4-5 tahun memiliki tingkat sosial yang sudah cukup baik yaitu seperti menunjukkan sikap mandiri dalam memilih kegiatan, mau berbagi, menolong, dan membantu teman, menunjukkan antusiasme dalam melakukan permainan kompetitif secara positif, dll. Dengan kemampuan sosial yang kurang maka kemampuan kognitif anak juga dapat terganggu (Permendiknas No 58 Tahun 2009).

Dari hasil penelitian rata-rata anak di TK *The Naff School* mengalami hasil yang rendah pada 7 aspek yaitu menggunakan benda sebagai permainan simbolik, mengklasifikasikan benda berdasarkan bentuk, mengklasifikasikan

benda dalam kelompok yang sama, mengenal pola AB-AB dan ABC-ABC, mampu membilang banyak benda satu sampai sepuluh, mengenal konsep dan bilangan, dan mengenal lambang huruf mayoritas pada ke 7 aspek yang diamati tersebut anak-anak memiliki skor yang rendah. Ke 7 aspek tersebut yaitu mengkalasifikasikan benda menurut jenis, ukuran dan warna, mengkalsifikasikan benda kedalam kelompok yang sma menurut bentuknya dan menyebutkan 2 variasi, anak mampu mengenal pola AB-AB, identifikasi angka mengenal konsep lambing bilangan, dan anak mampu mengenal lambang huruf. Untuk hasil yang tinggi rata-rata anak menguasai pada 1 aspek yaitu mengenal benda berdasarkan fungsinya.

Rata-rata dari orangtua responden tidak mengerti bahwa dalam masa anak usia *preschool* otak anak harus banyak diberikan stimuls dengan menggunakan permainan yang sifatnya konvensional yaitu yang dapat mempengaruhi peningkatan kemampuan kognitif karena kemampuan kognitif itu sendiri sangat berkaitan terhadap kemampuan otak anak atau kemampuan berfikir. Kemampuan kognitif rendah pada anak prasekolah itu dapat dipengaruhi oleh kematangan otak dan sistem syarafnya, transmisi sosial yaitu interaksi yang dilakukan oleh manusia terhadap orang lain dan penyeimbangan yang merupakan suatu proses akibat di temukannya pengalaman (Shadiq & fadjar, 2008).

Bertumbuhnya otak selama masa awal usia anak-anak dapat disebabkan karena bertambahnya jumlah dan ukuran syaraf yang berujung dan diantara daerah-daerah yang ada pada otak. Ujung-ujung syaraf tersebut terus mengalami

pertambahan dan pertumbuhan setidaknya hingga masa remaja. Pertambahan ukuran otak dan pematangan kemampuan anak usia *preschool* juga dipengaruhi atau disebabkan oleh myelination, yaitu suatu proses dimana sel-sel urat saraf ditutup dengan lapisan sel-sel lemak. Kemampuan kognitif lambatlaun seiring bertambahnya kemampuan anak untuk mengeksplor lingkungan, karena bertambah besarnya koordinasi dan pengendalian motorik yang ditambah dengan meningkatnya kemampuan untuk bertanya menggunakan kata-kata yang dapat dimengerti orang lain, maka kemampuan kognitif anak akan berkembang sangat pesat, anak semakin kreatif, bebas, dan imajinatif. Daya imajinasi anak pada tahapan usia ini terus bekerja dan daya serap mentalnya tentang dunia semakin mengalami peningkatan. Pada setiap tahapan kemampuan kognitif mempunyai bentuk keseimbangan tertentu sebagai fungsi dari kemampuan memecahkan masalah pada tahap itu (Chasanah,2012)

Menurut Soetjningsih (2013) faktor-faktor yang mempengaruhi kemampuan kognitif di antaranya adalah faktor genetik, faktor lingkungan (prenatal, prenatal dan pascanatal) faktor lingkungan dapat juga mempengaruhi tumbuh kembang anak seperti faktor biologis (ras, jenis kelamin, umur, gizi, dll), faktor lingkungan fisik (cuaca, musim, sanitasi, keadaan rumah, dll) serta faktor psikososial (stimulasi dan motivasi belajar). Perkembangan otak anak dari hasil penelitian di atas terdapat 13 anak yang mempunyai kemampuan kognitifnya rendah itu juga dapat dipengaruhi oleh beberapa faktor di atas jadi tidak hanya karena durasi bermain *gadget* yang berlebihan saja. Perkembangan kognitif juga dapat dipengaruhi oleh empat hal seperti kematangan otak dan sistem syarafnya,

pengalaman seperti interaksi manusia dengan lingkungannya, transmisi sosial yaitu interaksi yang dilakukan oleh manusia terhadap oranglain, penyeimbangan yang merupakan suatu proses akibat ditemukannya pengalaman.

Menurut para ahli perkembangan manusia itu terjadi secara terus menerus dengan mengikuti tahapan setiap tahapan perkembangan. Piaget menjelaskan beberapa urutan dalam perkembangan kognitif kedalam empat tahap yang berbeda secara kualitatif yaitu : a) tahapan sensorimotorik (mulai lahir-2 tahun), b) tahap praoperasional (2-7 tahun), c) tahap operasional konkrit (7-11 tahun), dan d) tahap operasional forma (11-16 tahun). Setiap tahapan tersebut akan berjalan dengan tahapan yang sama atau tidak berubah-ubah. Seluruh anak-anak akan melewati ke empat tahapan tersebut dengan cara yang sama tanpa terlewat satu pun. Hal ini terjadi karena masing-masing tahapan tersebut dapat tercapai karena tahapan sebelumnya. Meskipun urutan tahapan tersebut tidak dapat berubah-ubah namun tidak menutup kemungkinan keempat tahapan tersebut dapat terlewat dengan cepat secara lebih dini di satu sisi di sisi lainnya juga dapat mengalami keterlambatan pada tahapan tersebut (Chasanah,2012)

### **6.3 Hubungan Durasi Bermain *Gadget* Terhadap Tingkat Kemampuan Kognitif**

Menurut data yang telah disimpulkan dari bab V pada tabel 5.5 menunjukkan bahwa responden yang memiliki durasi bermain *gadget* lebih >2jam maka kemampuan kognitifnya rendah. Ini dibuktikan dengan dari 30 responden yang mengikuti penelitian ada 13 responden yang kemampuan kognitifnya berkurang setelah bermain *gadget* selama >2jam setiap harinya.

Bermain *gadget* dengan durasi >2jam menyebabkan kemampuan kognitif anak rendah ini dibuktikan dari hasil penelitian terhadap 30 responden ada 13 responden yang kemampuan kognitifnya brekurang akibat durasi bermain *gadget* >2jam setiap harinya. Rata-rata anak tersebut kemampuan kognitifnya rendah dalam 7 aspek kemampuan yaitu menggunakan benda sebagai permainan simbolik, mengklasifikasikan benda berdasarkan bentuk, mengklasifikasikan benda dalam kelompok yang sama, mengenal pola AB-AB dan ABC-ABC, mampu membilang banyak benda satu sampai sepuluh, mengenal konsep dan bilangan, dan mengenal lambang huruf mayoritas pada ke 7 aspek yang diamati tersebut anak-anak memiliki skor yang rendah. Untuk hasil yang tinggi mayoritas anak menguasai pada 1 aspek yaitu mengenal benda berdasarkan fungsinya.

Menurut Gustiana (2011), Perkembangan kognitif merupakan salah satu perkembangan yang sangat penting dikembangkan dalam tahapan usia anak-anak. Perkembangan kognitif dan perkembangan motorik harus mengalami perkembangan yang sejalan karena perkembangan kognitif sangat berkaitan terhadap kemampuan intelektual dan proses interaksi. Perkembangan kognitif dapat berkembang dengan baik melalui proses yang dinamakan adaptasi karena adaptasi merupakan proses penyesuaian terhadap lingkungan dan intelektual melalui dua hal yaitu asimilasi dan akomodasi.

Dengan bermain tidak hanya dapat meningkatkan kemampuan motorik kasar saja, namun juga dapat meningkatkan kemampuan kognitif pada anak usia dini tersebut. Pada anak usia 4-6 tahun yang sedang dalam tahapan usia

*preschool* memiliki banyak keuntungan yang di dapatkan jika mengasah kemampuan motorik kasar dan kemampuan kognitif dengan menggunakan permainan (Gustiana, 2011). Kemampuan kognitif anak usia prasekolah harus banyak diberikan stimulus dengan menggunakan media bermain yang sifatnya nyata sehingga membuat anak dapat mencoba melakukan komunikasi dengan bahasa mereka sendiri, anak mampu memahami objek permainan seperti dunia tempat tinggal, anak mampu membedakan antara khayalan dan kenyataan (Hidayat, 2008).

Stimulasi kemampuan kognitif anak akan memiliki dampak yang sangat signifikan jika diberikan stimulus dengan menggunakan buku, mainan yang mendidik ataupun dengan menggunakan alat musik yang bersifat nyata. Hal ini dikarenakan anak dapat mengenal huruf, warna, ataupun angka secara langsung tanpa perantara layar kaca. Anak akan lebih lancar berbahasa jika distimulasi menggunakan benda-benda yang bersifat nyata. Anak balita yang masih dalam tahapan perkembangan dan pertumbuhan tidak dianjurkan diperkenalkan dengan *gadget* seperti fungsi dan cara mengoperasikan *gadget*. *Gadget* bukan tidak punya manfaat buat anak dan bukan dilarang, namun penggunaannya harus dengan batasan dan sesuai dengan kebutuhan anak tersebut (Mintorogo, 2014)

Bermain *gadget* dengan durasi yang tidak dibatasi dapat juga mempengaruhi kemampuan kognitif anak sehingga kemampuan kognitif anak menjadi menurun. Kemampuan kognitif anak yang menjadi menurun diantaranya kemampuan mengingat (*auditory*) dengan bermain *gadget* maka kemampuan mengingat menjadi rendah karena kesulitan untuk konsentrasi, berbahasa

(*verbal*) lebih banyak berdiam kurang aktif menyampaikan ide, berfikir logis (*rasional*) sulit mempresepsikan suatu permasalahan, tilik ruang (*special*) kreatifitas menjadi menurun, bilangan (*numerical*) kemampuan mempelajari bilangan menuun, menggunakan kata-kata (*word fluency*) penggunaan kata-kata membingungkan, berfikir cermat dan cepat (*perceptual speed*) daya pikir anak cenderung lambat (Rayn,2014).

#### 6.4 Implikasi Keperawatan

Implikasi penelitian ini terhadap bidang keperawatan adalah sebagai masukan bagi perawat dalam melakukan asuhan keperawatan secara holistic pada klien untuk meningkatkan kualitas pelayanan utamanya dalam bidang pediatric. Dengan diketahuinya hubungan antara durasi bermain *gadget* terhadap tingkat kemampuan yang dapat mengalami penurunan maka sebagai perawat dapat memberikan informasi tersebut terhadap orangtua dan anak-anak untuk dapat mengurangi waktu interaksi dengan *gadget* atau lebih membatasi dengan durasi tidak lebih dari 2 jam perhari.

#### 6.5 Keterbatasan Penelitian

Keterbatasan dalam penelitian ini yang dihadapi oleh peneliti yaitu banyak faktor yang menghambat seperti yang telah disebutkan diatas serta dukungan dari lingkungan yang tidak maksimal, kurangnya motivasi anak untuk mengikuti penelitian ini, dan adanya gangguan dari teman sebaya ketika anak sedang mengikuti penelitian.

Keterbatasan pada penelitian ini selain faktor diatas, yaitu pendekatan peneliti dengan anak-anak yang masih kurang sehingga penelitian membutuhkan waktu yang jauh dari perkiraan dan memerlukan bantuan dari guru kelas sebelum penelitian dan hingga penelitian selesai, peneliti sebelumnya memberitahu terhadap 2 guru kelas yang akan di jadikan responden di TK *The Naff School* Kota Kediri.

