

BAB VI

PEMBAHASAN

Pada BAB ini akan diuraikan pembahasan tentang hubungan pola bermain *gadget* dengan kemampuan berpikir kreatif pada anak prasekolah (usia 5-6 tahun) di TK Brawijaya Smart School Malang. Pembahasan ini akan disajikan dalam lima bagian, yaitu pembahasan mengenai 1) Pola bermain *gadget* pada anak prasekolah (usia 5-6 tahun), 2) Kemampuan berpikir kreatif pada anak prasekolah (usia 5-6 tahun), 3) Hubungan antara pola bermain *gadget* dengan kemampuan berpikir kreatif pada anak prasekolah (usia 5-6 tahun), 4) Keterbatasan Penelitian serta, 5) Implikasi keperawatan.

6.1. Pola Bermain Gadget pada Anak Prasekolah (usia 5-6 Tahun)

Hasil penelitian mengenai pola bermain *gadget* pada anak prasekolah (usia 5-6 tahun) yang dilakukan di TK Brawijaya Smart School Malang didapatkan hasil yaitu dari total 28 responden terdapat sebanyak 75% (21) responden termasuk dalam kategori yang sesuai, 25% (7) responden termasuk dalam kategori cukup sesuai, dan tidak ada responden yang termasuk dalam kategori kurang sesuai.

Pengkategorian dalam penelitian ini berdasarkan dengan penggunaan *gadget* yang sesuai dengan hasil penelitian yang disarankan oleh Baik, dkk (2013) yang menyatakan bahwa penggunaan *gadget*, khususnya *smartphone* pada anak akan lebih baik jika didampingi oleh orang lain terutama orang tua dengan frekuensi satu kali setiap hari dan

dengan durasi rata-rata kurang dari satu jam sampai dengan satu jam setiap hari. Meskipun dalam penelitian oleh Baik, dkk (2013) tersebut pendampingan orang tua sangat dibutuhkan namun dalam hasil penelitian ini, hanya 18% (5) orang tua yang selalu mendampingi anaknya dan sebanyak 82% (23) orang tua tidak selalu mendampingi anaknya karena bagi orang tua dalam penelitian ini yang terpenting adalah mendampingi anak walaupun tidak selalu.

Dalam penelitian ini pada data frekuensi penggunaan *gadget* di TK Brawijaya Smart School Malang didapatkan bahwa frekuensi penggunaan *gadget* yang setiap hari yaitu sebanyak 71% (20) responden, frekuensi penggunaan *gadget* yang beberapa hari sekali yaitu sebanyak 11% (3) responden, dan frekuensi penggunaan *gadget* yang seminggu sekali yaitu 18% (5) responden, frekuensi penggunaan *gadget* satu kali sehari yaitu sebanyak 36% (10) responden, frekuensi penggunaan *gadget* 2 sampai 3 kali sehari yaitu sebanyak 57% (16) responden, dan frekuensi penggunaan *gadget* lebih dari 3 kali sehari yaitu 7% (2) responden.

Sedangkan, untuk data hasil penelitian pada durasi penggunaan *gadget* di TK Brawijaya Smart School Malang didapatkan bahwa durasi penggunaan *gadget* lebih dari 2 jam perhari yaitu sebanyak 11% (3) responden, durasi penggunaan *gadget* 1 sampai 2 jam perhari yaitu sebanyak 61% (17) responden, dan durasi penggunaan *gadget* kurang dari 1 jam perhari yaitu 28% (8) responden.

Hasil penelitian untuk jenis aplikasi yang banyak digunakan oleh anak dalam penelitian ini adalah bermain *games* yang dapat meningkatkan pengetahuan serta kreativitas anak yaitu jenis *games*

puzzle (*Thomas & Friend, Lego*) dan edukasi (*Wedding Salon, My Talking Tom, Pou*) sebanyak 50% (14) responden, *games adventure* (*Temple Run 2, Subway Surfers*) dan *strategy* (*Plants VS Zombie, Cooking Dash 2016*) sebanyak 43% (12) responden, dan *games Sports* (*Top Eleven, 8 Ball Pool*) sebanyak 7% (2) responden. Hasil tersebut sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh Genc (2014) yang menyatakan bahwa anak-anak banyak menggunakan *smartphone* untuk bermain *games* (28,86%) dan belajar yang menyenangkan (18,79%), menonton video (20,13%). Pada penelitian tersebut, daftar *games* yang banyak diunduh oleh orang tua anak prasekolah yaitu *Talking Tom* (20%), *Subway Surf*, *Fruit Ninja*, *Temple Run 2*, *Parking 3D*, dan *Minecraft*. Lalu, daftar aplikasi yang mengandung unsur edukasi yang banyak diunduh oleh orang tua anak prasekolah adalah *were puzzles*, *math teaching applications*, dan *storyteller application*, dan daftar *games* populer untuk pembelajaran adalah *Talking Ginger*, *Monkey Preschool*, *Where is My Water?*, *Human Body*, *Memory Match*, *Lego*, dan *Chess*.

Dari segi usia, tidak ada perbedaan yang signifikan terhadap pola bermain *gadget* karena responden memiliki rata-rata usia yang hampir sama yaitu 5 sampai 6 tahun. Kemudian dari segi jenis kelamin, berdasarkan hasil kuisisioner tidak ada perbedaan signifikan terhadap pola bermain *gadget*. Walaupun menurut Wong Fei Mun, Len Mei Li dan Prasana Rosaline Fernandez (2011), terdapat perbedaan frekuensi penggunaan *gadget* yang menunjukkan bahwa perempuan (76%) lebih sering dari pada laki-laki (71%) dengan frekuensi penggunaan 15 kali per hari. Sedangkan menurut Cotton (mengutip dari University of Alabama di

Birmingham, 2009) menyatakan bahwa terdapat perbedaan gender dalam penggunaan fitur telepon pada anak-anak yaitu laki-laki lebih banyak menggunakan fitur telepon untuk bermain *games*, video, gambar, musik, dan mengirim *e-mail*.

6.2. Kemampuan Berpikir Kreatif pada Anak Prasekolah (usia 5-6 Tahun)

Hasil penelitian mengenai kemampuan berpikir kreatif pada anak prasekolah (usia 5-6 tahun) dengan menggunakan *Torrance Test of Creative Thinking* (TTCT) yang dilakukan di TK Brawijaya Smart School Malang didapatkan hasil yaitu dari total 28 responden terdapat sebanyak 39% (11) responden termasuk dalam kategori rendah, 43% (12) responden termasuk dalam kategori sedang, dan 18% (5) responden termasuk dalam kategori tinggi.

Meskipun hasil penelitian ini tidak terlalu signifikan dengan masa perkembangan anak yang diungkapkan oleh Geble (2007), dimana anak usia prasekolah sampai akhir usia 7 tahun disebut dengan *Pre-schematic Stage* dengan beberapa ciri-ciri yaitu aktif berkreasi, ingin sekali belajar, *self centered*, imaginasi yang tinggi untuk fokus pada satu ide, dan mencari cara untuk memperkenalkan idenya. Dari hasil penelitian rata-rata responden memiliki kemampuan berpikir kreatif kategori sedang.

Dari segi usia, tidak ada pengaruh yang signifikan terhadap kemampuan berpikir kreatif karena responden memiliki rata-rata usia yang hampir sama yaitu 5 sampai 6 tahun. Kemudian dari segi jenis kelamin, berdasarkan hasil tes juga tidak terdapat perbedaan yang signifikan terhadap kemampuan berpikir kreatif. Walaupun menurut Hurlock (2011)

& Santrock (2011), anak laki-laki menunjukkan kemampuan berpikir kreatif yang lebih besar daripada anak perempuan, terutama setelah berlalunya masa kanak-kanak.

Pembentukan kreativitas anak saat melakukan tes berpikir kreatif dipengaruhi oleh beberapa faktor (Nur'aeni, 2008) yaitu kemampuan kognitif (pendidikan formal dan informal), karakteristik kepribadian, motivasi intrinsik, dan lingkungan sosial (tidak adanya tekanan-tekanan dari lingkungan sosial). Dalam penelitian ini saat anak melakukan tes berpikir kreatif anak tidak dalam tekanan sosial dalam bentuk apapun baik dari peneliti, maupun dari guru yang mendampingi sehingga anak merasa bebas dalam mengekspresikan kreativitasnya. Faktor lain yang menunjang anak dalam membentuk kreativitasnya adalah kemampuan kognitif dimana anak selama ini telah mendapatkan pembelajaran formal berupa pelajaran seni dari sekolah. Kemudian untuk karakteristik kepribadian dan motivasi intrinsik yang dimiliki oleh anak dalam penelitian ini juga dapat membantu dalam membentuk kreativitas anak melalui berpikir kreatif karena anak bersungguh-sungguh dalam memunculkan ide-ide kreativitasnya saat melakukan tes berpikir kreatif, selain itu hal ini juga ditunjang dengan fasilitas gambar-gambar yang ada di dinding sekolah sehingga dapat membantu anak dalam berpikir untuk memunculkan kreativitasnya.

6.3. Hubungan Pola Bermain Gadget dengan Kemampuan Berpikir Kreatif pada Anak Prasekolah (usia 5-6 Tahun)

Hasil pengujian mengenai hubungan pola bermain *gadget* dengan kemampuan berpikir kreatif pada anak prasekolah (usia 5-6 tahun) di TK Brawijaya Smart School Malang dengan menggunakan Korelasi *Rank Spearman* didapatkan nilai $p(\text{value})$ 0,000 dan untuk nilai α adalah 0,05. Maka, dapat dilihat bahwa nilai $p(\text{value}) < \alpha$, menunjukkan bahwa H_0 ditolak. Koefisien korelasi antar variabel sebesar 0,733 yang menunjukkan hubungan yang kuat dan arah positif yang menunjukkan bahwa hubungan searah sehingga semakin sesuai pola bermain *gadget* pada anak maka semakin tinggi pula tingkat berpikir kreatif anak. Dari hasil pengujian tersebut dapat disimpulkan bahwa ada hubungan yang kuat dan searah antara pola bermain *gadget* dengan kemampuan berpikir kreatif pada anak prasekolah usia (5-6 tahun) di TK Brawijaya Smart School Malang, yang berarti jika anak bermain *gadget* dengan durasi, frekuensi, jenis aplikasi, dan dampingan orang lain yang sesuai dengan usianya maka dapat meningkatkan berpikir kreatif anak.

Hasil tersebut sesuai dengan yang diungkapkan oleh Stošić (2014) bahwa teknologi modern memberi kesempatan pada anak untuk mengembangkan inisiatif kemandirian dan berimajinasi, yang menjadi penguat kreativitas anak. Selain itu, Matthews & Seow (2007) mengungkapkan bahwa anak-anak yang menggunakan *gadget* khususnya menggunakan *stylus tablet*, lebih unggul dalam hal menggambar. *Stylus* lebih menghasilkan garis tebal dan tekstur dalam gambar anak.

Stošić (2014) mengatakan bahwa penggunaan *gadget* pada anak berhubungan proses perkembangan kognitif, pengembangan representasi simbolis, pengembangan perhatian, peluang dan pemahaman esensi, klasifikasi yang lebih cepat dan dengan jelas, pengambilan keputusan, analisis, pemahaman hubungan sebab-akibat, pengembangan memori, mendorong kreativitas, mendorong rasa ingin tahu, mengembangkan imajinasi, proses pemecahan masalah, dan meningkatkan motivasi. Hal ini sesuai dengan salah satu faktor yang dapat mempengaruhi kreativitas anak melalui berpikir kreatif yaitu kemampuan kognitif sehingga saat menggunakan *gadget* maka kemampuan kognitif anak akan terangsang dan anak terstimulasi untuk berpikir kreatif dan menghasilkan kreativitas yang lebih baik.

Kemudian, pengenalan *gadget* pada anak usia prasekolah juga sesuai dengan pertumbuhan sel pada anak. Hasil penelitian di bidang neurologi yang dilakukan oleh Benyamin S. Bloom dari Universitas Chicago, Amerika Serikat (Diktentis, 2003), mengemukakan bahwa pertumbuhan sel jaringan otak pada anak usia 0-4 tahun mencapai 50%, hingga usia 8 tahun mencapai 80%. Artinya bila pada usia tersebut otak anak tidak mendapat rangsangan yang maksimal maka otak anak tidak berkembang secara optimal.

Berpikir kreatif erat kaitannya dengan proses kognitif sehingga pada saat anak bermain *gadget* sesuai dengan durasi, frekuensi, dan jenis aplikasi yang tepat maka terjadi stimulasi verbal, auditif, visual, taktil yang kemudian akan merangsang saraf anak hingga terjadi aktivasi korteks prefrontal dari otak, dimana korteks prefrontal berfungsi untuk

memberi dan menerima informasi dari semua indera, lalu menggabungkan informasi tersebut sehingga berguna untuk membentuk penilaian (Fuster, 2008).

6.4. Keterbatasan Penelitian

Berikut ini adalah beberapa keterbatasan yang ada dalam penelitian ini.

1. Pelaksanaan tes berpikir kreatif dengan menggunakan TTCT ini dilakukan bersama-sama sehingga kemungkinan responden untuk meniru gambar milik responden lain cukup tinggi, selain itu juga membuat peneliti sedikit kesulitan saat menilai poin kemandirian responden.
2. Penelitian ini hanya meneliti hubungan pola penggunaan *gadget* dengan kemampuan berpikir kreatif anak sehingga tidak meneliti faktor lain yang kemungkinan dapat mempengaruhi kemampuan berpikir kreatif pada anak .

6.5. Implikasi Keperawatan

Berikut ini adalah beberapa implikasi keperawatan yang ada dalam penelitian ini.

1. Penggunaan *gadget* pada anak yang sesuai dengan durasi, frekuensi, jenis aplikasi, dan sampingan orang lain yang tepat dapat meningkatkan berpikir kreatif pada anak sehingga dapat memaksimalkan perkembangan otak anak pada saat masa pertumbuhannya.

2. Bermain *gadget* dapat digunakan sebagai alternatif media untuk mengurangi ketakutan anak saat anak masuk Rumah Sakit yang tidak hanya sebagai media hiburan tapi juga dapat meningkatkan berpikir kreatif pada anak sehingga mempengaruhi perkembangan otak anak.
3. Penelitian ini dapat memberikan masukan pada profesi keperawatan untuk digunakan sebagai bahan memberikan KIE (Komunikasi, Informasi, dan Edukasi) pada klien atau keluarga dengan anak prasekolah yang menggunakan *gadget*.

