

REVISI 1

by Nur Chabibah

Submission date: 17-Sep-2022 04:36AM (UTC+0700)

Submission ID: 1901634451

File name: R1_EDU_MASDA_Journal_Template.docx (65.86K)

Word count: 2481

Character count: 15626

STUDI KORELASI STATUS BEKERJA IBU DENGAN FREKUENSI DAN DURASI BERMAIN GADGET PADA ANAK BALITA

Nur Chabibah^{1*}, Sandi Ari S.², Wahyu Ersila³

^{1,2,3} Universitas Muhammadiyah Pekajangan Pekalongan, Jl Raya Ambokembeng No8. Kabupaten Pekalongan. Jawa Tengah, 51173. Indonesia

ARTICLE INFORMATION	ABSTRACT
<p>*Corresponding Author Nur Chabibah E-mail: nchabibah@gmail.com</p> <p>Keywords: Working Mom Gadgets Toddler Frequency Duration</p>	<p><i>The era of digitization increases the potential for using gadgets in toddlers. The negative impact is on the development of social communication. One of the most influential factors is the family, especially the interaction between mothers and toddlers. The purpose of this study was to see the relationship between the frequency and duration of gadget use in toddlers with the status of working mothers. The study used a cross sectional study design with purposive sampling in sampling. Inclusion criteria include mothers who have toddlers aged 1 to 5 years, having gadgets at home. Lives at home with her toddler, works full time (8-12 hours a day). Toddlers are physically healthy (not disabled) and do not experience growth and development disorders. Sample size 46. Data collection using a screening check list, questionnaires on the use of gadgets, growth and development examination instruments, hearing examinations and vision examinations. Data were analyzed using Fisher exact test with stata 14.2. The results showed that there was a significant relationship between the frequency of use of gadgets in toddlers and the working status of mothers (p-value: 0.01) and there was a relationship between the duration of gadget use in children and the status of working mothers (p-value; 0.03). Mother's assistance is very necessary for toddlers in using gadgets so that working mothers can carry out strategies and manage time with toddlers.</i></p>
<p>Kata Kunci: Ibu Bekerja Gadget Balita Frekuensi Durasi</p>	<p>Era digitalisasi meningkatkan potensi pemakaian gadget pada balita. Dampak negative adalah pada perkembangan komunikasi sosial. Salah satu factor yang berpengaruh sangat besar adalah keluarga, terutama interaksi ibu dan balita. Tujuan penelitian inmelihat hubungan frekuensi dan durasi penggunaan gadget pada balita dengan status ibu bekerja. Penelitian menggunakan rancangan cross sectional study dengan purposive sampling dalam pengambilan sampel. Kriteria inklusi antara lain ibu yang memiliki balita usia 1 sampai dengan 5 tahun, memiliki gadget dirumah. Tinggal serumah dengan balitanya, bekerja full time (8-12 jam dalam satu hari). Balita sehat secara fisik (tidak cacat) dan tidak menalami kelainan pertumbuhan dan perkembangan. Besar sampel 46. Pengumpulan data dengan menggunakan cek list penapisan, kuisioner penggunaan gadget, instrumen pemeriksaan tumbuh kembang, pemeriksaan pendengaran dan pemeriksaan penglihatan. Data dianalisa dengan menggunakan uji Fisher exact dengan stata 14.2. Hasil penelitian memperlihatkan terdapat hubungan yang signifikan antara frekuensi penggunaan gadget pada balita dengan status bekerja Ibu (p-value : 0.01) serta terdapat hubungan durasi penggunaan gadget pada anak dengan status ibu bekerja (p-value; 0.03). Pendampingan ibu sangat diperlukan untuk balita dalam menggunakan gadget sehingga ibu yang bekerja dapat melakukan strategi dan manajemen waktu bersama balita.</p>

PENDAHULUAN

Era digital dan perkembangan teknologi perkembangan jaringan komunikasi dengan akses internet yang cepat. Jaringan internet mulai dari 2G, 3G, hingga 4G *Long Term Evolution* (LTE). LTE merupakan standar komunikasi akses data nirkabel tingkat tinggi yang berbasis pada jaringan GSM/EDGE dan UMTS/HSPA. LTE ini digunakan untuk mempercepat kemampuan akses pada pengguna smartphone untuk kenyamanan berinternet (Marsal A & Hidayati F, 2017).

Gadget berasal dari bahasa Inggris yang diartikan sebagai sebuah alat elektronik kecil dengan berbagai fungsi (Osland Effendi dalam Yonizon, 2019). Komputer atau laptop, tablet PC, dan juga telepon seluler atau smartphone termasuk dalam kategori gadget. Pada kenyataannya pemakai gadget tidak hanya pada kalangan orang dewasa, tetapi juga beredar di kalangan anak-anak. Ironisnya, gadget bukan barang asing untuk balita yang seharusnya belum layak menggunakan gadget (Yanizon, A., Rofiqah, T., & Ramdani, 2019).

Penggunaan gadget memiliki dampak negative maupun positif. Salah satu efek negative pada balita adalah radiasi dari penggunaan gadget yang berkaitan dengan penurunan fungsi penglihatan dan pendengaran. Beberapa literature juga

menyatakan penggunaan gadget berkaitan dengan gangguan perubahan pola tidur pada anak (Chaidirman, C., Indriastuti, D., & Narmi, 2019). Gangguan lain yang disebabkan oleh pemakaian gadget pada balita adalah gangguan sosial. Gangguan sosial tersebut antara lain gangguan interaksi sosial dengan lingkungan serta penurunan kegiatan fisik akibat pemakaian gadget (Tarigan, 2018). Selain itu, berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Setianingsih, dkk (2018) menyatakan penggunaan gadget pada anak meningkatkan kejadian Gangguan Pemusatan Perhatian Hiperaktifitas (GPPH). Prevalensi GPPH di Indonesia tahun 2015 mencapai 9,2% pada balita laki-laki dan 2,9% pada balita perempuan (Setianingsih, Ardani, A. W. and F. N., 2018).

Faktor yang sangat berpengaruh terhadap perkembangan anak adalah lingkungan keluarga. Interaksi anak dengan keluarga sangat berpengaruh pada perkembangan sosial-emosional anak. Selain itu, tingkat pendapatan keluarga mempengaruhi perkembangan. Penelitian Indanah & and Yullisetyaningrum (2019) menyatakan pendapatan keluarga yang tinggi memungkinkan anak untuk memiliki lingkungan yang baik serta mendukung perkembangannya (Indanah & and Yullisetyaningrum, 2019). Faktor dalam

keluarga yang sangat berperan adalah sosok seorang ibu. Peran ibu sangat penting untuk pengembangan teknologi pada anak, ibu adalah sosok yang melakukan penyaringan informasi untuk anak terutama dalam penggunaan perangkat smartphone untuk mengarahkan sehingga memiliki dampak efek positif dan mengurangi dampak negative pada anak (Puspita, 2020). Oleh karena itu penelitian ini bertujuan untuk melihat hubungan status ibu bekerja terhadap frekuensi dan durasi bermain gadget pada anak balita.

10

METODE

Penelitian menggunakan rancangan *cross sectional study*. Sample dalam penelitian ini adalah ibu yang memiliki balita di Kota Pekalongan yang bersedia menjadi responden dalam penelitian. *Technique sampling* yang digunakan yakni *purposive sampling*. Adapun kriteria inklusi yang digunakan adalah sebagai berikut: 1) ibu yang memiliki balita usia 1 sampai dengan 5 tahun, 2) memiliki gadget dirumah, 3) tinggal serumah dengan anak balitanya, 4) ibu bekerja full time (8-12 jam dalam satu hari), 5) balita sehat secara fisik (tidak cacat) dan tidak menalami kelainan pertumbuhan dan perkembangan. Besar sampel sejumlah 46 responden sesuai

dengan kriteria yang telah ditetapkan oleh peneliti.

Pengumpulan data dengan menggunakan cek list penapisan, kuisioner penggunaan gadget, instrumen pemeriksaan tumbuh kembang, deteksi tes daya lihat (TDL) dan tes daya dengar (TDD) sesuai dengan buku pedoman pelaksanaan Stimulasi Deteksi dan Intervensi Dini Tumbuh Kembang Anak (SDIDTK). Instrumen yang digunakan dalam pengukuran berat badan adalah timbangan bayi dan timbangan injak. Instrumen yang digunakan untuk mengukur tinggi badan adalah microtoise.

Analisa data dilakukan secara bertingkat. Analisa univariat menggunakan distribusi frekuensi dengan melihat prosentase masing-masing variable. Analisa bivariate dengan menggunakan uji *Fisher exact* untuk pengujian hipotesis antara variable frekuensi dan durasi penggunaan gadget dengan status bekerja pada ibu. Pada pengujian *Fisher exact* peneliti menggunakan derajat kemaknaan 95%.

HASIL

Masing-masing variabel dan karakteristik responden dilakukan analisa univariat dan bivariat dengan menggunakan Stata 14.2. Adapun hasil analisa univariat disampaikan dalam tabel 1 dan 2

Tabel 1. Distribusi Frekuensi Karakteristik Ibu Balita

Variabel	Jumlah (n)	Prosentase (%)
Pendidikan		
Menengah-bawah	16	34,78
Menengah-atas	30	65,22
Status Bekerja		
Bekerja	16	22,86
Tidak Bekerja	54	77,14

Tabel 2. Distribusi Frekuensi Karakteristik Balita

Variabel	Jumlah (n)	Prosentase (%)
Jenis kelamin		
Perempuan	30	65,22
Laki-Laki	16	34,78
Status anak ke-		
1	18	36,13
2	12	26,09
3 Dst.	16	34,78
Usia Pertama Terpapar Gadget		
Belum Terpapar	4	8,70
2 tahun	10	21,74
3 tahun	22	47,83
4 tahun	10	21,74
Jenis Gadget yang sering digunakan		
Android	42	91,30
Notepad/Laptop	0	0
Tidak Keduanya	4	8,70
Frekuensi Anak menggunakan Gadget		
Tidak Pernah	4	8,70
Jarang	26	56,52
Kadang-Kadang	14	30,43
Sering	0	0
Selalu	2	4,35
Durasi Menggunakan Gadget (dalam menit)		
	90.86	(80.48)

Tabel 1 Dan 2 memperlihatkan bahwa mayoritas keterpaparan anak menggunakan gadget adalah di usia tiga

tahun dengan jenis smart phone android. Hal ini memperlihatkan penggunaan teknologi meningkatkan paparan media informasi ke anak balita dengan atau tanpa pendampingan orang tua.

Hasil Analisa bivariat dengan menggunakan Stata 14.2 sebagai berikut :

Tabel 3. Hubungan Frekuensi dan Durasi Penggunaan Gadget dengan Status Bekerja Ibu

Variabel	p-value	Pearson Chi
Frekuensi Penggunaa Gadget	0.01	9.33
Durasi Penggunaan Gadget	0.03	8.33

Tabel 3 memperlihatkan terdapat keterkaitan antara variabel frekuensi penggunaan gadget dengan status bekerja ibu balita. Demikian pula pada variabel durasi penggunaan gadget dengan status bekerja ibu balita.

PEMBAHASAN

Frekuensi bermain gadget pada anak balita pada penelitian ini lebih dari separuh pada kondisi jarang dengan konteks keterpaparan seminggu 2 kali dengan durasi pgunaan rata-rata 90 menit per harinya. Hal ini memperlihatkan kemajuan teknologi tidak dipungkiri membuat pengaruh yang sangat tinggi pada dunia anak.

Dampak negative penggunaan gadget pada anak berkaitan dengan perkembangan

bahasa dan personal sosial. Penggunaan gadget menciptakan komunikasi satu arah sehingga akan memengaruhi kemampuan komunikasi dan berpotensi meningkatkan emosional anak. Hasil penelitian memperlihatkan semakin besar tingkat evaluasi orangtua dalam menggunakan smartphone, semakin menurunkan kecenderungan kecanduan smartphone pada anak (Puspita, 2020).

Rahmawati, M., & Latifah, (2020) menyatakan bahwa penggunaan gadget mempunyai hubungan yang negative pada perkembangan sosial-emosional anak. Dampak negative adalah pada gangguan emosional seperti kondisi rewel, gampang marah, tidak bisa diam dan mengakibatkan kecanduan untuk bermain gadget (Rahmawati, M., & Latifah, 2020).

Chikmah dan Fitrianiingsih (2018) menyatakan bahwa penggunaan gadget yang terlalu lama pada anak dapat menimbulkan permasalahan mental dan emosional pada anak. Hasil penelitian Pebriana (2017) memperlihatkan bahwa anak yang durasi bermain gadgetnya lebih lama menimbulkan efek ketergantungan dan keengganan untuk berkumpul dan bermain dengan teman sebanyaknya. Hal ini dikuatkan dengan pendapat Sapardi (2018) yang menyatakan bahwa anak yang durasi dan frekuensi bermain gadgetnya lebih lama memiliki kecenderungan tidak

berinteraksi sosial dan malas melakukan aktifitas fisik. Penggunaan gadget secara berlebihan pada anak balita baik secara frekuensi maupun durasi berpotensi menimbulkan ketergantungan pada gadget. (Chikmah, A. M., & Fitrianiingsih, 2018) (Pebriana, 2017) (Sapardi, 2018).

Anak usia dini memerlukan pendampingan orang tua dan atau orang dewasa di lingkungannya dalam bermain untuk mempelajari dan memilah perihal yang baik dan perihal yang salah. Karena pada masa usia dini adalah masa eksplorasi anak dimana anak mencoba berbagai macam hal yang baru disekitarnya. Lingkungan terdekat sebagai media interaksi anak adalah keluarga, dimana sosok yang paling dianggap dekat dengan anak adalah sosok ibu. Status ibu yang bekerja menjadi kendala dalam pendampingan anak ketika bermain smartphone. Sebagaimana hasil analisa bivariate yang memperlihatkan adanya hubungan antara frekuensi bermain gadget pada anak (p-value : 0.01) serta hubungan durasi penggunaan gadget pada anak dengan status ibu bekerja (p-value; 0.03).

Hal ini memperlihatkan keberadaan ibu di rumah akan mempengaruhi jenis aktifitas anak balita Penelitian Chabibah (2021) memperlihatkan status bekerja ibu akan mempengaruhi pelaksanaan tugas dan

fungsi seorang ibu mendidik anak balitanya, terutama jika ibu tersebut ibu rumah tangga akan sangat mungkin untuk memiliki durasi waktu yang lama bermain bersama anak. (Chabibah, Nur., Kristiyanti, R., & Khanifah, 2021).

Peran lingkungan keluarga, terutama peran ibu sangat penting dalam perkembangan balita. Peran penting seorang ibu adalah dalam interaksi maupun kontak fisik dengan balita. Dalam interaksi dengan orang tua, terutama ibuseorang balita mendapatkan pengalaman belajar, baik secara sosial maupun emosional. (Bocknek, Brophy-Herb, Fitzgerlad& Burns-Jager, 2012; Sirois, Bernier& Lemelin, 2019). Intensitas interaksi ibu dan balita dapat meningkatkan kemampuan anak belajar secara kognitif maupun dari segi manajemen emosi dan kontrol diri. Selain aspek tersebut anak juga mendapatkan role model sehingga memungkinkan anak tersebut melakukan tindakan secara rasional. Penelitian ang dilakukan Zhang, Chen, Zhang, Zhoudan Wu (2008), mengemukakan bahwa keterjalinan hubungan antara ibu dan anak menurunkan risiko berperilaku agresi serta antisosial pada anak. (dalam (Rahmawati, M., & Latifah, 2020). Sikap dan perilaku orangtua dalam melakukan bimbingan dan teknik berkomunikasi dengan anak turut membangun karakter

anak. (Chabibah, N., Khanifah, M. & Kristiyanti, 2020).

Penelitian oleh Marsal A & Hidayati F, (2017) merekomendasikan bahwa orang tuayang bekerja dapat lebih memprioritaskan anak dalam mencari tahu dan mengenalkan anak tentang gadget sehingga mengarahkan untuk digunakan ke hal-hal yang positif, selain itu ibu bekerja dapat mengalihkan perhatian anak dengan menjadi *role model* dalam berkomunikasi didalam keluarga, sehingga anak dapat mencontoh perilaku orang tua. Selain itu teknik kontroling dan pendampingan dapat dilakukan dengan komunikasi yang baik pada anak sehingga anak dapat memberikan respon yang baik terhadap pengawasan yang dilakukan oleh orangtua.(Marsal A & Hidayati F, 2017) .

Selain itu, orang tua dapat melakukan aktifitas dengan manajemen yang berkualitas bersama anak sehingga dapat menjadi simulasi dalam bermain interaktif dengan orang tua menjadi lebih aktif jika ibu berada di rumah. Penelitian oleh Siagian (2020) memaparkan strategi komunikasi dengan anak untuk menurunkan tingkat kecanduan gadget diantaranya orangtua membuat kesepakatan bersama dengan anak yang harus disepakati bersama secara disiplin serta konsisten, membatasi akses bermain anak, orang tua dapat mengalihkan perhatian

anak, orangtua dapat menjadi *role model* yang baik untuk anak, manajemen waktu bersama anak maupun waktu bermain gadget yang harus dilakukan secara disiplin (Siagian, M., Mailin, M., & Efendi, 2021).

KESIMPULAN

Terdapat hubungan yang signifikan antara frekuensi penggunaan gadget pada balita dengan status bekerja Ibu (p-value : 0.01) serta terdapat bungan durasi penggunaan gadget pada anak dengan status ibu bekerja (p-value; 0.03). Pendampingan ibu sangat diperlukan untuk anak usia balitadalam menggunakan gadget sehingga ibu yang bekerja dapat melakukan strategi dan memajemen waktu bersama anak.

DAFTAR PUSTAKA

chabibah, N., Khanifah, M. & Kristiyanti, R. (2020) 'Pengaruh Pemberian Modifikasi Edukasi Booklet Gizi Balita Dan Cooking Class Terhadap Pengetahuan Dan Pola Pemberian Makan Balita.', *Jurnal Kebidanan Indonesia*, 11, pp. 47–54.

Chabibah, Nur., Kristiyanti, R., & Khanifah, M. (2021) 'Khanifah, M., & Kristiyanti, R. (2021). Analisis Asupan Zat Gizi Batita Berdasarkan Tingkat Pendidikan, Status Bekerja Dan Pengetahuan Ibu.', *Jurnal Riset Gizi*, 9(1), Pp. 1-5.

Chaidirman, C., Indriastuti, D., & Narmi, N. (2019) 'Fenomena Kecanduan Penggunaan Gawai (Gadget) pada Kalangan Remaja Suku Bajo', *Holistic Nursing and Health Science*, 2(2), pp. 33-41.

Chikmah, A. M., & Fitrianiingsih, D. (2018) 'Pengaruh durasi penggunaan gadget terhadap masalah mental emosional anak pra sekolah di tk pembina kota tegal.', *Siklus: Journal Research Midwifery Politeknik Tegal*, 7(2), pp. 295–299.

Indanah & and Yullisetyaningrum (2019) 'Perkembangan sosial-emosional anak usia prasekolah.', *Jurnal Ilmu Keperawatan dan Kebidanan*, 10(1), pp. 221–228.

Marsal A & Hidayati F (2017) 'Pengaruh Smartphone Terhadap Pola Interaksi Sosial Pada Anak Balita Di Lingkungan Keluarga Pegawai UIN Sultan Syarif Kasim Riau.', *Jurnal Ilmiah Rekayasa dan Manajemen Sistem Informasi*, 3(1), pp. 78–84.

Pebriana, P. H. (2017) 'Analisis penggunaan gadget terhadap kemampuan interaksi sosial pada anak usia dini.', *Jurnal Obsesi*, 1(1), pp. 1–11. Available at: doi: 10.31004/obsesi.v1i1.26.

Puspita, S. (2020) 'Fenomena Kecanduan Gadget pada Anak Usia Dini.', in *Monograf*, p. Cipta Media Nusantara.

Rahmawati, M., & Latifah, M. (2020) 'Penggunaan Gawai, Interaksi Ibu-Anak,

Dan Perkembangan Sosial-Emosional Anak Prasekolah.’, *Jurnal Ilmu Keluarga & Konsumen*, 13(1), pp. 75–86.

Sapardi, V. S. (2018) ‘Hubungan penggunaan gadget dengan perkembangan anak usia prasekolah di PAUD/TK Islam Budi Mulia.’, *Menara Ilmu*, 12(8), pp. 137–145.

Setianingsih, Ardani, A. W., & K. and F. N. (2018) ‘Dampak penggunaan gadget pada anak usia prasekolah dapat meningkatkan resiko gangguan pemusatan perhatian dan hiperaktivitas.’, *Gaster*, 16(2), pp. 191– 205.

Siagian, M., Mailin, M., & Efendi, E. (2021) ‘Strategi Komunikasi Interpersonal Orang Tua Tunggal pada Anak Remaja Pecandu Gadget di Desa Simirik Kecamatan Batunadua Kota Padang Sidempuan.’, *Jurnal Komunika Islamika: Jurnal Ilmu Komunikasi dan Kajian Islam*, 8(1), pp. 39–51.

Tarigan, M. B. (2018) ‘Hubungan gaya hidup remaja terhadap kejadian anemia pada remaja putri kelas X di SMAN 2 Binjai Tahun 2018.’, *Jurnal Mutiara Pendidikan Indonesia*, 4(1), pp. 20–28.

Yanizon, A., Rofiqah, T., & Ramdani, R. (2019) ‘Upaya pencegahan pengaruh gadget pada anak melalui kegiatan penyuluhan dan sosialisasi dampak gadget kepada ibu-ibu kelurahan Tanjung Uma.’, *Minda Baharu*, 3(2), pp. 133-144.

REVISI 1

ORIGINALITY REPORT

18%

SIMILARITY INDEX

17%

INTERNET SOURCES

7%

PUBLICATIONS

%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	journal.ipb.ac.id Internet Source	2%
2	ejournal2.undip.ac.id Internet Source	1%
3	www.journal.unrika.ac.id Internet Source	1%
4	repository.stikes-bhm.ac.id Internet Source	1%
5	dunia-impian-kita.blogspot.com Internet Source	1%
6	openjournal.masda.ac.id Internet Source	1%
7	jurnal.unai.edu Internet Source	1%
8	Ranny Nur Agustin, Ria Novianti, Enda Puspitasari. "PENGARUH INTENSITAS PENGGUNAAN GADGET TERHADAP KEMAMPUAN MOTORIK KASAR ANAK USIA 4-5 TAHUN DI TK SE- KECAMATAN	1%

BANGKINANG KOTA KABUPATEN KAMPAR",
Jurnal Review Pendidikan dan Pengajaran,
2021

Publication

9	jurnal.stikesmus.ac.id Internet Source	1 %
10	Dwi Kartini, Fitri Eka Sari, Nurul Aryastuti. "Analisis Faktor yang Berhubungan dengan Ketepatan Imunisasi Dasar pada Masa Pandemi COVID-19 di Wilayah Kerja Puskesmas Kotabumi II Selatan Kabupaten Lampung Utara Tahun 2020", Jurnal Formil (Forum Ilmiah) Kesmas Respati, 2021 Publication	1 %
11	diglib.mazums.ac.ir Internet Source	1 %
12	www.kabarpas.com Internet Source	1 %
13	www.coursehero.com Internet Source	1 %
14	dspace.utb.edu.ec Internet Source	<1 %
15	es.scribd.com Internet Source	<1 %
16	id.123dok.com Internet Source	<1 %

17	prosiding.respati.ac.id Internet Source	<1 %
18	eprints.ums.ac.id Internet Source	<1 %
19	myparentconnect.com Internet Source	<1 %
20	ejournalmalahayati.ac.id Internet Source	<1 %
21	markey.id Internet Source	<1 %
22	pesquisa.bvsalud.org Internet Source	<1 %
23	pt.scribd.com Internet Source	<1 %
24	www.researchgate.net Internet Source	<1 %
25	www.scribd.com Internet Source	<1 %
26	www.slideshare.net Internet Source	<1 %
27	adoc.pub Internet Source	<1 %
28	Wawan Adi Saputra Samsul, Sunarti Sunarti, Akbar Asfar. "Kebiasaan Penggunaan Gadget	<1 %

Dini dengan Perkembangan Psikososial pada Anak Usia Sekolah", Window of Nursing Journal, 2021

Publication

Exclude quotes On

Exclude matches Off

Exclude bibliography On