



JOURNAL OF Qualitative Health Research
& Case Studies Reports

ISSN 28079094 (Print)
ISSN 28078489 (Online)



INFORMASI ARTIKEL

Received: May, 20, 2025

Revised: July, 5, 2025

Available: July, 5, 2025

at : <https://e-jurnal.ipphorr.com/index.php/qlt>

Hubungan pola bermain gadget dengan kemampuan kognitif dan berpikir kreatif pada anak usia prasekolah (5-6 tahun)

St. Hasriani*, Asnuddin, Asnal Bebang, Resky Devi Akib, Nurhidayah Nurdin

Fakultas Keperawatan dan Kebidanan ITKes Muhammadiyah Sidrap

Korespondensi penulis: St. Hasriani. *Email: sthasrianistkm@gmail.com

Abstract

Background: Cognitive development is the basis for a child's ability to think. The cognitive structure in a child is very fast. Creative thinking is a series of processes, including understanding the problem, making guesses and hypotheses about the problem, finding answers, proposing evidence, and finally reporting the results.

Purpose: To determine the relationship between gadget playing patterns and cognitive and creative thinking abilities in preschool children (5-6 years).

Method: The type of research is a cross-sectional study method conducted from October 4 to October 20, 2024 at RA Dharmawanita, Ministry of Religion and TK Al Barokah, as many as 30 children as samples using purposive sampling technique.

Results: The relationship between gadget playing patterns and cognitive and creative thinking abilities in preschool children (5-6 years) obtained statistical test results on the cognitive ability variable with a p value = $1.000 > 0.05$ and on the creative thinking variable a p value = $0.013 < 0.05$ was obtained.

Conclusion: There is no relationship between gadget playing patterns and cognitive abilities in preschool children (5-6 years). In addition, based on the results of the study, it was stated that there is a relationship between gadget playing patterns and creative thinking.

Keywords: Cognitive Ability; Creative Thinking; Gadgets.

Pendahuluan: Perkembangan kognitif merupakan dasar bagi kemampuan anak untuk berpikir. Struktur kognitif yang ada pada seorang anak sangat cepat. Berpikir kreatif merupakan serangkaian proses, termasuk memahami masalah, membuat tebakan dan hipotesis tentang masalah, mencari jawaban, mengusulkan bukti, dan akhirnya melaporkan hasilnya.

Tujuan: Untuk mengetahui hubungan pola bermain gadget dengan kemampuan kognitif dan berpikir kreatif pada anak usia prasekolah (5-6 Tahun).

Hubungan pola bermain gadget dengan kemampuan kognitif dan berpikir kreatif pada anak usia prasekolah (5-6 tahun)

Metode: Jenis penelitian metode cross sectional Study yang dilakukan 4 oktober-20 Oktober 2024 di RA Dharmawanita kementerian agama dan TK Al Barokah sebanyak 30 anak sebagai sampel dengan teknik purposive sampling.

Hasil: Hubungan pola bermain gadget dengan kemampuan kognitif dan berpikir kreatif pada anak usia prasekolah (5-6 Tahun) memperoleh hasil uji statistik pada variabel kemampuan kognitif dengan nilai $p = 1.000 > 0.05$ dan pada variabel berpikir kreatif diperoleh nilai $p = 0.013 < 0.05$.

Simpulan: Tidak ada hubungan pola bermain gadget dengan kemampuan kognitif pada anak usia prasekolah (5-6 tahun). Selain itu, berdasarkan hasil penelitian dinyatakan bahwa ada hubungan pola bermain gadget dengan berfikir kreatif.

Kata Kunci: Berpikir Kreatif; Gadget; Kemampuan Kognitif.

PENDAHULUAN

Teknologi memegang peranan penting dalam kehidupan manusia sehari-hari. Salah satu bentuk teknologi yang sangat populer saat ini adalah gadget. Gadget adalah istilah bahasa Inggris yang menggambarkan perangkat elektronik dengan berbagai fungsi khusus. Perangkat umum termasuk komputer, laptop, ponsel pintar, dan tablet. Perangkat teknologi yang beredar tidak hanya di kalangan orang dewasa saja, namun juga di kalangan anak prasekolah (2-6 tahun) (Maulia, Jannah, & Ariani, 2020).

Tidak dapat dipungkiri bahwa penggunaan gawai secara terus-menerus berdampak negatif terhadap pola perilaku sehari-hari anak. Salah satunya adalah anak menjadi sangat ketergantungan sehingga menjadi aktivitas rutin yang harus mereka lakukan dalam kehidupan sehari-hari. Selain itu, anak lebih sering bermain gadget dibandingkan berinteraksi dan belajar dengan lingkungan sekitar. Hal ini sangat mengkhawatirkan karena anak masih labil, rasa ingin tahu yang besar, dan daya beli anak juga akan meningkat. Berdasarkan hal tersebut, masyarakat harus lebih memperhatikan penggunaan gadget pada anak (Maulia et al., 2020).

Prevalensi anak prasekolah menderita gangguan perkembangan akibat kecanduan perangkat adalah sebanyak 5-25%. Tahun 2012 di Indonesia melaporkan hanya 27%

anak kecil yang menggunakan gadget, namun pada tahun 2014 persentase tersebut meningkat menjadi 73%. Ditemukan juga bahwa anak-anak pengguna gadget paling sering menonton film, acara TV, video klip, mendengarkan lagu, serta memainkan game, dan aplikasi lainnya di gadgetnya. Tahun 2018, provinsi penyumbang penggunaan gadget dan internet di kawasan timur Indonesia adalah Sulawesi, Maluku, dan Papua. Provinsi di urutan pengguna gadget tertinggi pada anak usia 3-5 tahun adalah Sulawesi Selatan 37%, Sulawesi Tengah 35.3%, Sulawesi Tenggara 33.9%, Sulawesi Barat 32.7%, Gorontalo 29%, Papua 26%, Papua Barat sebanyak 25.2%, dan Maluku 21.9% (Asosiasi Penyelenggaraan Jasa Internet Indonesia, 2018). Banyak anak yang bermain gadget dan 23% orang tua anak usia sekolah mengaku senang menggunakan gadget. Faktanya, sebuah penelitian di Sulawesi Selatan menemukan bahwa 92% sudah menggunakan telepon seluler, komputer, dan Internet.

Anak-anak menggunakan gadget untuk hiburan. Ada anak yang menangis atau mengamuk ketika orang tuanya tidak memberikan alat. Begitupun di RA Dharma wanita kementerian Agama Kabupaten Pinrang dan TK Al Barokah Kabupaten

St. Hasriani*, Asnuddin, Asnal Bebang, Resky Devi Akib, Nurhidayah Nurdin

Fakultas Keperawatan dan Kebidanan ITKes Muhammadiyah Sidrap
Korespondensi penulis: St. Hasriani. *Email: sthasrianistkm@gmail.com

DOI: <https://doi.org/10.56922/quilt.v5i3.967>

Hubungan pola bermain gadget dengan kemampuan kognitif dan berpikir kreatif pada anak usia prasekolah (5-6 tahun)

Pinrang dari data yang penulis dapatkan setiap anak mengenal yang namanya gadget dan setiap anak mengatakan sering menggunakan gadget bahkan ada anak yang memiliki gadget sendiri bukan milik orang tuanya.

Dampak positif peralatan bermain berkaitan dengan proses perkembangan kognitif, perkembangan representasi simbolik, perkembangan perhatian, kemungkinan dan pemahaman hakikat, klasifikasi yang lebih cepat dan jelas, pengambilan keputusan, analisis, pemahaman sebab-akibat hubungan efek, mengembangkan hubungan dan memori, meningkatkan kreativitas, meningkatkan rasa ingin tahu, mengembangkan imajinasi, proses pemecahan masalah, dan meningkatkan motivasi.

Permainan elektronik gadget mengembangkan kepekaan anak. Teknologi modern memberikan kesempatan kepada anak untuk mengembangkan spontanitas dan imajinasi, sehingga memperkuat kreativitas anak dan dapat menemukan berbagai aspek pengalaman, mempercepat pematangan intelektualnya yang diyakini dapat mendorong anak untuk berkreasi dan mengembangkan potensi diri. Pentingnya mengembangkan berpikir kreatif dalam pembelajaran di kelas (Supardi, 2015). Berdasarkan hal tersebut, berpikir kreatif berperan aktif dalam meningkatkan hasil belajar kognitif siswa.

Penggunaan gadget lebih dari 1 jam mengakibatkan anak cenderung tidak peduli terhadap lingkungan sekitar, malas bergerak sehingga akan berdampak pada kesehatan fisik dan psikologis anak. Anak akan kesulitan dalam penyesuaian diri, kemandirian anak dalam berpikir dan berperilaku, mudah marah, serta tidak mau mendengarkan ketika dinasehati. Anak juga menjadi pembangkang, marah ketika tidak diberikan gadget, lebih suka bermain di rumah dengan gadget

daripada diluar bersama teman sebaya atau keluarga, tidak aktif berbicara ketika bermain dengan teman-teman, tidak mendengarkan nasehat orang tua, dan tidak kooperatif saat diajak bekerjasama.

METODE

Penelitian kualitatif dengan jenis dan metode penelitian yang digunakan adalah analitik kuantitatif dengan pendekatan *Cross Sectional Study*. Penelitian ini dilaksanakan di RA Dharma Wanita Kementerian Agama Kabupaten Pinrang dan di TK Al Barokah kabupaten Pinrang pada tanggal 04 oktober s/d 20 Oktober 2024. Teknik pengambilan sampel menggunakan *Purposive sampling* dengan jumlah responden 30 anak usia prasekolah (5-6 tahun).

Variabel yang digunakan dalam penelitian ini adalah variabel independen dan dependen. Variabel independen adalah pola bermain gadget dan variabel dependen adalah kemampuan kognitif dan berpikir kreatif. Teknik pengumpulan data dilakukan menggunakan angket dengan instrumen checklist.

Indikator penilaian variabel pola bermain gadget dikatakan baik apabila penggunaan gadget <2 jam, cukup dengan penggunaan >2 jam, dan dikategorikan kurang apabila penggunaan gadget berlebihan serta tidak terkendali. Indikator penilaian kemampuan kognitif anak dalam kategori baik apabila anak mampu mencapai sebagian besar indikator pada setiap tingkatan kognitif, menunjukkan penguasaan konsep yang baik, dan kemampuan berfikir yang matang dengan skal 81-100, kategori cukup dengan skala nilai 41-60, dan kategori kurang dengan skala nilai 21-40.

Peneliti kemudian melakukan pengolahan data melalui program komputer. Data dianalisis secara univariat dan bivariat dengan uji statistik Chi square.

St. Hasriani*, Asnuddin, Asnal Bebang, Resky Devi Akib, Nurhidayah Nurdin

Fakultas Keperawatan dan Kebidanan ITKes Muhammadiyah Sidrap
Korespondensi penulis: St. Hasriani. *Email: sthasrianistkm@gmail.com

DOI: <https://doi.org/10.56922/quilt.v5i3.967>

Hubungan pola bermain gadget dengan kemampuan kognitif dan berpikir kreatif pada anak usia prasekolah (5-6 tahun)

HASIL

Tabel 1. Data Distribusi Frekuensi Responden (N=30)

Variabel	Hasil
Pola Bermain Gadget (n/%)	
Baik	15/50.0
Cukup	15/50.0
Kurang	0/0.0
Kemampuan Kognitif (n/%)	
Baik	0/0
Cukup	16/53.3
Kurang	14/46.7
Kemampuan Berpikir Kreatif (n/%)	
Baik	6/20.0
Cukup	14/46.7
Kurang	10/33.3

Tabel 1. diketahui data frekuensi pola bermain gadget pada kategori baik sebanyak 15 responden (50%) dan kategori cukup sebanyak 15 responden (50%). Selain itu, mayoritas kemampuan kognitif anak berada pada tingkat cukup yaitu sebanyak 16 responden (53.3%) dengan kemampuan berpikir kreatif sebanyak 14 responden (46.7%) pada kategori cukup.

Tabel 2. Hubungan Pola Bermain Gadget Dengan Kemampuan Kognitif Anak Dan Kemampuan Berpikir Kritis (N=30)

Variabel	Pola Bermain Gadget			Uji Korelasi Spearman	Sig
	Baik	Cukup	Kurang		
Kemampuan Kognitif Anak (n/%)					
Baik	0/0.0	0/0.0	0/0.0	0.000	1.000
Cukup	8/53.3	8/53.3	0/0.0		
Kurang	7/46.6	7/46.6	0/0.0		
Kemampuan Berpikir Kritis (n/%)					
Baik	6/40.0	0/0.0	0/0.0	0.450	0.013
Cukup	6/40.0	8/53.3	0/0.0		
Kurang	3/20.0	7/46.7	0/0.0		

St. Hasriani*, Asnuddin, Asnal Bebang, Resky Devi Akib, Nurhidayah Nurdin

Fakultas Keperawatan dan Kebidanan ITKes Muhammadiyah Sidrap
Korespondensi penulis: St. Hasriani. *Email: sthasrianistkm@gmail.com

DOI: <https://doi.org/10.56922/quilt.v5i3.967>

Hubungan pola bermain gadget dengan kemampuan kognitif dan berpikir kreatif pada anak usia prasekolah (5-6 tahun)

Tabel 2. menunjukkan bahwa dari 30 responden sebagian responden yang memiliki pola bermain gadget baik dengan kemampuan kognitif cukup baik sebanyak 8 responden (53.3%), pola bermain gadget cukup baik dengan kemampuan kognitif cukup baik sebanyak 8 responden (53.3%), sedangkan pola bermain gadget baik dengan kemampuan kognitif kurang baik sebanyak 7 responden (46.6%), pola bermain gadget cukup baik dengan kemampuan kognitif kurang baik sebanyak 7 responden (46.6%).

Pada hasil uji dapat dilihat bahwa, diketahui nilai signifikansi sebesar 1.000. karena nilai signifikansi $1.000 > 0.05$, maka artinya tidak ada hubungan yang signifikan antara variabel pola bermain gadget dengan kemampuan kognitif anak. Selain itu, angka korelasi sebesar 0.000. Artinya, tingkat kekuatan hubungan (korelasi) antara variabel pola bermain gadget dengan kemampuan berpikir kreatif adalah sebesar 0.000 yang berarti hubungan sangat rendah.

Tabel 1. juga menunjukkan responden yang memiliki pola bermain gadget baik dengan kemampuan berpikir kreatif baik sebanyak 6 responden (40%), pola bermain gadget baik dengan kemampuan kognitif cukup baik sebanyak 6 responden (40%), sedangkan pola bermain gadget baik dengan kemampuan berpikir kreatif anak kurang baik sebanyak 3 responden (20%), pola bermain gadget cukup baik dengan kemampuan berpikir kreatif anak cukup baik sebanyak 8 responden (53.3%), pola bermain gadget cukup baik dengan kemampuan berpikir kreatif anak kurang baik sebanyak 7 responden (46.7%).

Hasil uji dapat dilihat bahwa nilai signifikansi sebesar $0.013 < 0.05$, maka artinya ada hubungan yang signifikan antara variabel pola bermain gadget dengan kemampuan berpikir kreatif anak.

PEMBAHASAN

Berdasarkan Tabel 1. dapat diketahui bahwa distribusi frekuensi Pola bermain Gadget di RA Dharma Wanita Kementerian dan TK Al barokah sebanyak 30 responden, terdapat kategori baik sebanyak 15 responden (50%), dan terdapat kategori cukup sebanyak 15 responden (50%). Gadget memiliki banyak manfaat, apalagi jika digunakan dengan benar sehingga orang tua harus mempunyai kesempatan untuk mengenalkannya pada anak kecil. Hal ini memang perlu, namun perlu diingat bahwa gadget tersebut mempunyai dampak positif dan negatif (Handrianto, 2016).

penelitian sebelumnya mengatakan pada saat anak memiliki waktu luang, mereka akan lebih memilih bermain dengan gadget dan mengabaikan sekelilingnya (Sujianti, 2018). Indonesia negara yang aktif dalam penggunaan sosial media dengan pengguna user aktif paling banyak. Penggunaan gadget pada anak usia 3-5 tahun banyak menggunakan gadget sebagai sarana bermain. Seorang pecandu gadget tidak akan menyadari jika ia mengalami kecanduan benda tersebut karena terlalu sering menggunakannya. Padahal, dampaknya tidak main-main, mulai dari gangguan emosi, nyeri leher, serta kesulitan beristirahat dengan tenang. Kecanduan gadget dapat mengubah zat kimia dalam otak, sehingga mempengaruhi fisik, psikologis, serta perilaku seseorang (Sujianti, 2018).

Sebagai orang tua harus mendampingi anak saat bermain gadget, pemilihan aplikasi yang tepat untuk anak, dan orang tua membatasi penggunaan gadget tidak lebih dari 30 menit setiap hari (Wijanarko & Ester, 2016). Gadget merupakan penyebab terpengaruhnya pola interaksi sosial anak, gadget menjadi hal yang kuat

St. Hasriani*, Asnuddin, Asnal Bebang, Resky Devi Akib, Nurhidayah Nurdin

Fakultas Keperawatan dan Kebidanan ITKes Muhammadiyah Sidrap
Korespondensi penulis: St. Hasriani. *Email: sthasrianistkm@gmail.com

DOI: <https://doi.org/10.56922/quilt.v5i3.967>

Hubungan pola bermain gadget dengan kemampuan kognitif dan berpikir kreatif pada anak usia prasekolah (5-6 tahun)

dalam ingatan anak yang mempengaruhi anak memiliki sifat individual, pemalu, pemarah, tidak percaya diri dan kurang peka terhadap lingkungan. Selain itu gadget juga mengubah kebiasaan bicara anak dan anak lebih diam fokus bermain gadget (Marsal & Hidayati, 2017).

Hasil dari penelitian sebelumnya diketahui bahwa penggunaan gadget pada anak usia dini memiliki dua sisi pengaruh: mendukung pembelajaran bahasa melalui konten edukatif, namun beresiko menurunkan interaksi sosial jika berlebihan. Pendampingan orang tua dan pengaturan waktu penggunaan diperlukan untuk memaksimalkan manfaatnya, memastikan perkembangan bahasa yang sehat dan seimbang (Pebriana, 2017).

Hal yang harus diperhatikan dalam bermain gadget pada anak usia prasekolah adalah adanya dampingan orangtua pada saat anak menggunakan gadget. Hal ini sangat penting karena orang tua 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 (Ebi, 2017).

Hal ini sesuai dengan penelitian sebelumnya yang menyatakan anak yang cenderung memiliki kebiasaan bermain gadget lebih dari 1 kali sehari dengan waktu penggunaan lebih dari 60 menit. Hal ini akan membuat anak malas bergerak dan beraktivitas, kurang berinteraksi dengan lingkungannya, dan menghambat proses sosialisasi anak karena anak asyik dengan gadget yang dimiliki dan kelamaan anak dapat merasa bergantung/ kecanduan pada gadget tersebut sehingga akan mempengaruhi interaksi sosial anak menjadi kurang baik (Sulistiawati, Supratman, & Nugroho, 2019).

Hal tersebut terjadi karena perkembangan teknologi yang semakin

pesat sehingga berpengaruh pada beberapa aspek kehidupan salah satunya pola dan cara pengasuhan anak yang dilakukan oleh orang tua. Alasan lain dari penggunaan gadget pada anak prasekolah adalah takut anaknya ketinggalan perkembangan teknologi dan agar anak belajar selama masa tumbuh kembang.

Sementara itu, pengaruh gadget dalam masa tumbuh kembang anak tidak terlalu signifikan karena hanya bersifat satu arah. Sedangkan tumbuh kembang anak yang optimal membutuhkan interaksi dua arah antara anak, orang tua dan lingkungan sekitar. Penggunaan gadget yang paling tertinggi terdapat pada lama penggunaan gadget berapa hari dalam seminggu akan mengakibatkan anak malas bergerak dan beraktivitas, kurang berinteraksi dengan lingkungannya, dan menghambat proses sosialisasi anak karena anak asyik dengan gadget yang dimiliki dan lama penggunaan dapat membawa dampak anak bergantung/kecanduan pada gadget tersebut sehingga akan mempengaruhi interaksi sosial anak menjadi kurang baik (Sapardi, 2018).

Berdasarkan tabel di atas dapat diketahui bahwa distribusi frekuensi Kemampuan kognitif anak kategori cukup baik sebanyak 16 responden (53.3%), dan terdapat kategori kurang baik sebanyak 14 responden (46.7%). Selain itu, distribusi frekuensi kemampuan berpikir kreatif anak pada kategori baik sebanyak 6 responden (20%), kategori cukup baik sebanyak 14 responden (46.7%) dan terdapat kategori kurang baik sebanyak 10 responden (33.3%).

Peran orangtua dalam mendidik/ mengawasi anaknya berbeda-beda, termasuk dalam memfasilitasi anak dalam penggunaan gadget. Saat peneliti melakukan observasi, awal orang tua memperbolehkan anaknya memakai gadget dengan sesuka hati dan bahkan anak memiliki gadget sendiri dengan alasan sebagai fasilitas dalam pembelajaran online. Namun, dalam

St. Hasriani*, Asnuddin, Asnal Bebang, Resky Devi Akib, Nurhidayah Nurdin

Fakultas Keperawatan dan Kebidanan ITKes Muhammadiyah Sidrap
Korespondensi penulis: St. Hasriani. *Email: sthasrianistkm@gmail.com

DOI: <https://doi.org/10.56922/quilt.v5i3.967>

Hubungan pola bermain gadget dengan kemampuan kognitif dan berpikir kreatif pada anak usia prasekolah (5-6 tahun)

penerapannya ternyata masih banyak anak yang menggunakan gadget tidak pada fungsinya.

Memiliki gadget sendiri membuat anak lebih leluasa dalam pemakaian dan melupakan tanggung jawabnya sebagai anak sekolah. Berdasarkan hal ini, gadget mempunyai dampak bagi penggunaannya terutama anak-anak. Penggunaan gadget yang tidak proporsional dapat menumbuhkan persatuan pada ranah akademik dengan capaian belajar yang tidak maksimal, sehingga mengakibatkan rendahnya keterlibatan pada kegiatan belajar seperti tertundanya pengerjaan tugas sekolah akibat asyik menggunakan gadget (Maulia, Rakhmawati, & Suyati, 2020).

Bermanfaat atau tidaknya gadget bagi anak dipengaruhi bagaimana orang tua mengenalkan serta mengawasi anak dalam memakai atau bermain gadget. Peran orang tua dalam pengawasan anak terhadap penggunaan gadget sangat penting karena dapat mempengaruhi aspek kecerdasan emosional dan kognitif anak. Hubungan penggunaan gadget dengan kecerdasan emosional anak sekolah sangat berpengaruh dari faktor lama dalam bermain gadget atau durasi lama penggunaan gadget yang akan mempengaruhi kecerdasan emosional anak.

Kecerdasan emosional adalah sebuah kemampuan untuk mendengarkan bisikan emosi (luapan perasaan) dan menjadikan dia sebagai sumber informasi yang penting untuk memahami diri sendiri dan orang lain untuk mencapai tujuan. Perkembangan emosional anak dalam penggunaan gadget lebih sadar terhadap perasaan orang lain dengan mengalami perkembangan emosi seperti cemburu, murka, gembira, takut serta lebih fokus agar bisa menang saat bermain game (Maulia et al., 2020).

Perkembangan kognitif pada setiap anak usia dini memanglah berbeda-beda, hal ini dikarenakan perkembangan tersebut dipengaruhi dari hal-hal di

sekelilingnya baik itu lingkungannya, pola asuh orangtua, layanan pendidikan, dan masih ada banyak hal lainnya (Tatminingsih, 2019).

Hal ini ditambahkan oleh ahli bahwa internet atau gadget merupakan edukasi baru, serta sangat memprihatinkan karena memiliki dampak positif yang sangat menguntungkan untuk era baru sekarang ini, namun internet dan gadget memiliki dampak negatif yang menjadi salah satu kelemahan. Sangat perlu untuk bersifat hati-hati, mengingat bahwa sifat media yang ada pada internet dan gadget sangat terbuka untuk situs yang memanfaatkannya juga sering melampaui batas dan norma kesopanan yang ada.

Apabila orang yang menggunakan internet dan gadget adalah orang yang telah dewasa dan bijak maka tidak terlalu mengkhawatirkan, tetapi berbeda hal jika penggunaannya masih anak-anak. Maka dari itu sangat diperlukan perhatian serta pengawasan dan juga tindakan pengamanan dari orang tua dan keluarga (Hidayati, 2021).

Perkembangan kognitif menggambarkan bagaimana pikiran anak berkembang dan berfungsi dalam menjalankan hidupnya, perkembangan ini harus dikelola dan dioptimalkan sehingga bisa berpikir dengan baik. Apabila sudah terkontaminasi dengan buruknya dampak penggunaan gadget itu sendiri, sudah tentu perkembangan kognitif anak belum dapat menaikkan kemampuan pada memakai pengetahuannya (Filtru, 2018).

Tabel hasil penelitian diatas dapat dilihat bahwa responden yang memiliki pola bermain gadget baik dengan kemampuan kognitif cukup baik sebanyak 8 responden (53.3%), pola bermain gadget cukup baik dengan kemampuan kognitif cukup baik sebanyak 8 responden (53.3%), sedangkan pola bermain gadget baik dengan kemampuan kognitif kurang baik sebanyak 7 responden (46.6%), pola bermain gadget cukup baik dengan kemampuan kognitif kurang baik sebanyak 7 responden (46.6%).

St. Hasriani*, Asnuddin, Asnal Bebang, Resky Devi Akib, Nurhidayah Nurdin

Fakultas Keperawatan dan Kebidanan ITKes Muhammadiyah Sidrap
Korespondensi penulis: St. Hasriani. *Email: sthasrianistkm@gmail.com

DOI: <https://doi.org/10.56922/quilt.v5i3.967>

Hubungan pola bermain gadget dengan kemampuan kognitif dan berpikir kreatif pada anak usia prasekolah (5-6 tahun)

Hasil uji diketahui nilai signifikansi sebesar $1.000 > 0.05$, artinya tidak ada hubungan yang signifikan antara variabel pola bermain gadget dengan kemampuan kognitif anak. Data output SPSS diperoleh angka korelasi sebesar 0.000. Artinya, tingkat kekuatan hubungan (korelasi) antara variabel pola bermain gadget dengan kemampuan berpikir kreatif adalah sebesar 0.000 yang berarti hubungan sangat rendah.

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 gelisah dan cemas, merasa depresi pada masa kecil, berdampak buruk pada karakter anak (Sundus, 2018).

Hal ini sejalan dengan penelitian lainnya yang menyatakan hubungan antara pemakaian gadget dengan perkembangan kognitif anak usia dini didapat angka koefisien korelasi yakni 0.049 dengan hasil uji signifikansi didapat harga t hitung = $0.1693 < 2.179$ yang artinya tidak ada hubungan positif yang signifikan antara pemakaian gadget dan perkembangan bahasa anak usia dini (Muftie, Hayati, & Mutmainah, 2022).

Perkembangan kognitif anak usia dini digambarkan lewat tahap berpikir anak, bagaimana perkembangan itu bisa berkembang (Nur, Hafina, & Rusmana, 2020), Perkembangan kognitif ini jangan sampai dirusak oleh penggunaan gadget, tentu akan berdampak pada perkembangan holistiknya yang sangat komprehensif yaitu berkaitan dengan kemampuan berpikir, seperti kemampuan mengingat, bernalar, beride, berimajinasi, dan kreativitas anak usia dini. Praktek pembelajaran untuk anak usia dini, piaget menekankan akan pentingnya keterlibatan langsung yang nyata terhadap objek yang dipelajari. Selain itu, piaget juga menghimbau kepada orang tua dan guru

untuk membantu menyelesaikan tahap perkembangan kognitif setiap anak secara sempurna (Bujuri, 2018).

Sekarang bangsa Indonesia ada di masa industri 4.0 yang interaksinya banyak memakai teknologi digital, terkhusus gadget. Pemakaiannya tidak terus dapatkan dampak positif dan terdapat waktu saat pemakaian budget yang bisa berikan efek untuk pemakainya (Subagijo, 2020). Era yang semakin canggih ini tidak jarang anak usia dini dapatkan gadget dari orang dewasa disekitarnya, baik hanya guna menonton acara kegemaran anak atau bermain permainan yang ada pada gadget itu, serta masih banyak hal yang bisa dilaksanakan yang kini mulai dinilai jadi kebutuhan (Sukmawati, 2019).

Gadget sekarang bukan saja jadi perangkat hiburan, pesatnya teknologi berkembang, banyak lembaga pendidikan dari sekolah dasar sampai perguruan tinggi mulai gunakan gadget jadi alat bahan ajar pada peserta didik demi kelangsungan perkembangan peserta didik. Gadget bisa bermanfaat serta bantu keseharian bila dipakai bijak. Pemahaman berilmu terkhusus pada kosakata ialah manfaat bila pemakaian gadget diberi dengan tepat pada peserta didik dengan mayoritas penelitian laporkan perihal pemakaian aplikasi di gadget yakni telepon genggam di anak berusia 2-5 tahun bisa berikan dampak baik ke perkembangan kemampuan menulis, membaca, matematika, sains, problem solving, serta kemandirian (Zaini & Soenarto, 2019).

Tabel data hasil penelitian diatas, responden memiliki pola bermain gadget baik dengan kemampuan berpikir kreatif baik sebanyak 6 responden (40%), pola bermain gadget baik dengan kemampuan kognitif cukup baik sebanyak 6 responden (40%), sedangkan pola bermain gadget baik dengan kemampuan berpikir kreatif anak kurang baik sebanyak 3 responden (20%), pola bermain gadget cukup baik dengan kemampuan berpikir kreatif anak

St. Hasriani*, Asnuddin, Asnal Bebang, Resky Devi Akib, Nurhidayah Nurdin

Fakultas Keperawatan dan Kebidanan ITKes Muhammadiyah Sidrap
Korespondensi penulis: St. Hasriani. *Email: sthasrianistkm@gmail.com

DOI: <https://doi.org/10.56922/quilt.v5i3.967>

Hubungan pola bermain gadget dengan kemampuan kognitif dan berpikir kreatif pada anak usia prasekolah (5-6 tahun)

cukup baik sebanyak 8 responden (53.3), pola bermain gadget cukup baik dengan kemampuan berpikir kreatif anak kurang baik sebanyak 7 responden (46.7).

Pada hasil uji dapat dilihat bahwa, diketahui nilai signifikansi sebesar 0.013. karena nilai signifikansi 0.013 lebih kecil dari 0.05, maka artinya ada hubungan yang signifikan antara variabel pola bermain gadget dengan kemampuan berpikir kreatif anak. Data output SPSS diperoleh angka korelasi sebesar 0.450. Artinya, tingkat kekuatan hubungan (korelasi) antara variabel pola bermain gadget dengan kemampuan berpikir kreatif adalah sebesar 0.450 yang berarti hubungan cukup. Angka koefisien korelasi pada hasil uji bernilai positif, yaitu 0.450 sehingga hubungan kedua variabel tersebut bersifat searah (jenis hubungan searah). Dengan demikian dapat diartikan bahwa apabila pola bermain gadget pada anak usia prasekolah baik, maka kemampuan berpikir kreatif anak juga akan baik.

Angka koefisien korelasi pada hasil uji bernilai positif, yaitu 0.450 sehingga hubungan kedua variabel tersebut bersifat searah (jenis hubungan searah). Berdasarkan segi usia, tidak ada pengaruh yang signifikan terhadap kemampuan berpikir kreatif karena responden memiliki rata-rata usia yang hampir sama yaitu 5-6 tahun (Maulia et al., 2020).

Pembentukan kreativitas anak saat melakukan tes berpikir kreatif dipengaruhi oleh beberapa faktor yaitu kemampuan kognitif (pendidikan formal dan informal), karakteristik kepribadian, motivasi intrinsik, dan lingkungan sosial (tidak adanya tekanan-tekanan dari lingkungan sosial). Penelitian ini dilakukan dengan 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.

Berpikir kreatif erat kaitannya dengan proses kognitif sehingga pada saat anak bermain gadget sesuai dengan durasi, frekuensi, jenis aplikasi dan permainan yang tepat maka terjadi stimulasi verbal, auditif, visual, taktil yang kemudian akan merangsang saraf anak hingga terjadi aktivasi korteks prefrontal dari otak, sehingga korteks prefrontal berfungsi untuk memberi dan menerima informasi dari semua indera, lalu menggabungkan informasi tersebut sehingga berguna untuk membentuk penilaian (Maulia et al., 2020).

Hasil ini sejalan dengan penelitian sebelumnya yang menyatakan hasil uji statistik Spearman Rho diperoleh nilai p (value) 0.000 dan nilai koefisien korelasi yaitu 0.733, maka dapat diartikan bahwa terdapat hubungan yang signifikan antara pola bermain gadget dengan kemampuan berpikir kreatif pada anak prasekolah (usia 5-6 tahun). Arah korelasi dalam penelitian ini adalah positif artinya semakin sesuai pola bermain gadget maka semakin baik berpikir kreatif pada anak sehingga dapat meningkatkan kreativitasnya dan kekuatan korelasinya bersifat kuat (Karomah, 2016).

SIMPULAN

Hasil penelitian diketahui bahwa Pola bermain Gadget pada kategori baik berjumlah yang sama dengan kategori cukup sebanyak 15 responden. Hasil penelitian diketahui bahwa Kemampuan kognitif anak tertinggi dengan kategori cukup baik dan terendah dengan kategori kurang baik, sedangkan untuk kemampuan berpikir kreatif anak tertinggi pada kategori cukup baik dan terendah kategori baik. Tidak ada hubungan yang signifikan antara variabel pola bermain gadget dengan kemampuan kognitif anak. Namun, sda hubungan yang signifikan antara variabel pola bermain gadget dengan kemampuan berpikir kreatif anak.

St. Hasriani*, Asnuddin, Asnal Bebang, Resky Devi Akib, Nurhidayah Nurdin

Fakultas Keperawatan dan Kebidanan ITKes Muhammadiyah Sidrap
Korespondensi penulis: St. Hasriani. *Email: sthasrianistkm@gmail.com

DOI: <https://doi.org/10.56922/quilt.v5i3.967>

Hubungan pola bermain gadget dengan kemampuan kognitif dan berpikir kreatif pada anak usia prasekolah (5-6 tahun)

DAFTAR PUSTAKA

- Asosiasi Penyelenggaraan Jasa Internet Indonesia. (2018). Profil Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia. Diakses dari : <https://dataindonesia.id/profil-organisasi/detail/profil-asosiasi-penyelenggara-jasa-internet-indonesia-apji>
- Bujuri, D. A. (2018). Analisis perkembangan kognitif anak usia dasar dan implikasinya dalam kegiatan belajar mengajar. *Literasi: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 9(1), 37-50.
- Ebi, S. (2017). Golden age parenting. Yogyakarta: *Psikologi Corner*.
- Filtru, H. (2018). Perkembangan kognitif anak usia 5-6 tahun ditinjau dari tingkat pendidikan ibu di PAUD kasih ibu kecamatan rumbai. *PAUD Lectura: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(02), 169-178.
- Handrianto, P. (2016). Dampak smartphone [Online]. Diakses dari: http://sainsjournal_fst11.web.unair.ac.id/artikel_detail-75305-KESEHATAN_Dampak%20Smart%20phone.html. *Jurnal Ekonomi Dan Manajemen*, Vol 11 No 5.
- Hidayati, N. (2021). *Pengaruh Penggunaan Internet Terhadap Perkembangan Kognitif Anak Usia Sekolah Dasar Di Desa Panca Mukti Kecamatan Pondok Kelapa Bengkulu Tengah* (Doctoral dissertation, IAIN BENGKULU).
- Karomah, S. (2016). *Hubungan Pola Bermain Gadget dengan Kemampuan Berpikir Kreatif pada Anak Prasekolah (Usia 5-6 Tahun) di TK Brawajaya Smart School Malang* (Doctoral dissertation, Universitas Brawijaya).
- 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), 78-84.
- Maulia, D., Rakhmawati, E., & Suyati, T. (2020). Edukasi Pendampingan Orangtua Mengenai Penggunaan Gadget pada Anak Usia Dini. In *Seminar Nasional Hasil Penelitian Dan Pengabdian Kepada Masyarakat* (Vol. 1, pp. 179-189).
- Maulia, R., Jannah, M., & Ariani, D. (2020). Hubungan Pola Bermain Gadget Dengan Kemampuan Kognitif Dan Berpikir Kreatif Pada Anak Usia Prasekolah (5-6 Tahun) Di Tk-Aisyiyah Bustanul Athfal 33 Cita Insani Malang. *Journal Of Issues In Midwifery*, 4(1), 29-40.
- Muftie, Z., Hayati, T., & Mutmainah, Q. (2022). Efek Gadget Terhadap Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini. In *Gunung Djati Conference Series* (Vol. 13, pp. 255-264).
- Nur, L., Hafina, A., & Rusmana, N. (2020). Kemampuan kognitif anak usia dini dalam pembelajaran akuatik. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 10(1), 42-50.
- Pebriana, P. H. (2017). Analisis penggunaan gadget terhadap kemampuan interaksi sosial pada anak usia dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal pendidikan anak usia dini*, 1(1), 1.
- Sapardi, V. S. (2018). Hubungan penggunaan gadget dengan perkembangan anak usia prasekolah di PAUD/TK Islam Budi Mulia. *Menara Ilmu: Jurnal Penelitian dan Kajian Ilmiah*, 12(80).

St. Hasriani*, Asnuddin, Asnal Bebang, Resky Devi Akib, Nurhidayah Nurdin

Fakultas Keperawatan dan Kebidanan ITKes Muhammadiyah Sidrap
Korespondensi penulis: St. Hasriani. *Email: sthasrianistkm@gmail.com

DOI: <https://doi.org/10.56922/quilt.v5i3.967>

Hubungan pola bermain gadget dengan kemampuan kognitif dan berpikir kreatif pada anak usia prasekolah (5-6 tahun)

- Subagijo, A. (2020). *Diet & Detoks Gadget*. Jakarta: Noura Books.
- Sujianti, S. (2018). Hubungan lama dan frekuensi penggunaan gadget dengan perkembangan sosial anak pra sekolah di tk Islam al irsyad 01 cilacap. *Jurnal Kebidanan*, 8(1), 54-65.
- Sukmawati, B. (2019). Pengaruh gadget terhadap perkembangan bicara anak usia 3 tahun di TK Buah Hati Kita. *SPEED Journal: Journal of Special Education*, 3(1), 51-60.
- Sulistiawati, Y., Supratman, V. A., & Nugroho, T. A. (2019). Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Sosial Anak Pra Sekolah Di Kabupaten Pesawaran Lampung. *Wellness And Healthy Magazine*, 1(2), 255-260.
- Sundus, M. (2018). The impact of using gadgets on children. *Journal of depression and anxiety*, 7(1), 1-3.
- Supardi, U. S. (2015). Peran berpikir kreatif dalam proses pembelajaran matematika. *Formatif: Jurnal Ilmiah Pendidikan MIPA*, 2(3).
- Tatminingsih, S. (2019). Kemampuan sosial emosional anak usia dini di nusa tenggara barat. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(2), 484.
- Wijanarko, J., & Ester, S. (2016). *Ayah Baik- Ibu Baik, Perinting Era Digital (Pengaruh Gadget dan Perilaku Terhadap Kemampuan Anak)*. Jakarta: Bumi Bintaro Permai.
- Zaini, M., & Soenarto, S. (2019). Persepsi orangtua terhadap hadirnya era teknologi digital di kalangan anak usia dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(1), 254.

St. Hasriani*, Asnuddin, Asnal Bebang, Resky Devi Akib, Nurhidayah Nurdin

Fakultas Keperawatan dan Kebidanan ITKes Muhammadiyah Sidrap
Korespondensi penulis: St. Hasriani. *Email: sthasrianistkm@gmail.com

DOI: <https://doi.org/10.56922/quilt.v5i3.967>