

## BAB IV

### HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

#### A. Hasil Penelitian

##### 1. Gambaran Umum Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilakukan di RA (Raudhatul Athfal) Masyithoh Taruban. RA Masyithoh Taruban berdiri pada tahun 2004 dan terletak di Dusun Taruban Kulon, Desa Tuksono, Kecamatan Sentolo, Kabupaten Kulon Progo, Provinsi D.I. Yogyakarta. RA Masyithoh Taruban terdiri dari Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) dan Taman Kanak-Kanak (TK). PAUD terdiri dari anak usia 2-3 tahun dan TK terdiri dari 2 kelas yaitu A dan B yang berusia 4-6 tahun. Kegiatan di RA Masyithoh Taruban meliputi *cooking class*, *outing class*, dan ekstrakurikuler antara lain membaca iqro, tafidz, sholat dhuha, drumband, dan melukis.

##### 2. Karakteristik Responden dan Orang tua

Karakteristik responden dan orang tua pada penelitian ini ditampilkan pada Tabel 4.1

**Tabel 4.1. Karakteristik Responden dan Orang Tua**

Karakteristik	Frekuensi	Persentase (%)
<b>Usia Anak</b>		
4 tahun	14	31,1
5 tahun	24	53,3
6 tahun	7	15,6
Jumlah	45	
<b>Jenis Kelamin</b>		
Laki-laki	28	62,2
Perempuan	17	37,8
Jumlah	45	100,0

Karakteristik	Frekuensi	Persentase (%)
<b>Usia orang tua</b>		
17- 25 tahun	3	6,7
26- 35 tahun	30	66,7
36 - 45 tahun	12	26,7
Jumlah	45	100,0
<b>Pekerjaan orang tua</b>		
Buruh	4	8,9
Petani	3	6,7
Swasta	2	4,4
Wiraswasta	10	22,2
Ibu Rumah Tangga	26	57,8
Jumlah	45	100,0

Data : Sumber Primer, 2020

Tabel 4.1 menunjukkan sebagian besar responden berusia 5 tahun yaitu sebesar 53,3% dan berjenis kelamin laki-laki yaitu sebanyak 62,2%. Sebagian besar orang tua responden berusia 26 sampai 35 tahun yaitu sebesar 66,7% dan mempunyai pekerjaan sebagai ibu rumah tangga yaitu sebanyak 57,8%.

### 3. Analisa Hasil Penelitian

#### 1. Analisis Univariat

##### a. Jenis Aplikasi dan Respon Anak

Jenis aplikasi yang diakses anak dan respon anak saat menggunakan *gadget* ditampilkan pada tabel 4.2.

**Tabel 4.2 Distribusi Frekuensi Jenis Aplikasi dan Respon Anak**

Karakteristik	Frekuensi	Persentase (%)
<b>Aplikasi yang digunakan</b>		
Game	17	37,8
Belajar membaca	4	8,9
Belajar menulis	3	6,7
Video	19	42,2

Lainnya	2	4,4
Jumlah	45	100,0
<b>Respon lingkungan</b>		
Tidak menjawab	19	42,2
Jarang bermain	4	8,9
Suka menyendiri	2	4,4
Tidak menoleh	9	20,0
Jarang diajak bicara	2	4,4
Marah	7	15,6
Malas makan/minun	2	4,4
Jumlah	45	100,0

Data : Sumber Primer, 2020

Tabel 4.2 menunjukkan sebagian besar responden menggunakan aplikasi untuk menonton video sebanyak 19 anak (42,2%), dan respon terhadap lingkungan sebagian besar tidak menjawab saat menggunakan *gadget* sebanyak 19 anak (42,2%).

b. Intensitas Penggunaan *Gadget*

Intensitas penggunaan *gadget* ditampilkan pada tabel 4.3

**Tabel 4.3. Distribusi Frekuensi Intensitas Penggunaan Gadget**

Kategori	Frekuensi	Persen (%)
Rendah	2	4,4
Sedang	15	33,3
Tinggi	28	62,2
<b>Total</b>	<b>45</b>	<b>100</b>

Data : Sumber Primer, 2020

Berdasarkan data pada Tabel 4.3 dapat diketahui bahwa intensitas penggunaan *gadget* sebagian besar adalah *tinggi* yaitu 28 responden atau 62,2%. Intensitas penggunaan *gadget* dengan kategori rendah sebanyak 2 anak atau 4,4%, sedangkan intensitas penggunaan *gadget* dengan katagori sedang sebanyak 15 anak atau 33,3%.

c. Risiko GPPH

Gambaran resiko GPPH ditampilkan pada Tabel 4.4 berikut ini.

**Tabel 4.4. Distribusi Frekuensi Risiko GPPH**

Kategori	Frekuensi	Persen (%)
Normal	25	55,6
Risiko GPPH	20	44,4
<b>Total</b>	<b>45</b>	<b>100</b>

Data : Sumber Primer, 2020

Berdasarkan data pada Tabel 4.3 responden sebagian besar dalam kategori normal yaitu sebesar 55,6%, sedangkan responden dengan kategori risiko GPPH sebanyak 44,4%.

## 2. Analisis Bivariat

Analisis bivariat dilakukan untuk melihat hubungan variabel bebas yaitu intensitas penggunaan *gadget* dengan variabel terikat yaitu risiko GPPH. Analisis bivariat pada penelitian ini menggunakan uji koefisien kontingensi dan ditampilkan pada tabel 4.5.

**Tabel 4.5. Tabulasi Silang dan Uji Kontingensi Intensitas Penggunaan Gadget dan Risiko GPPH**

Intensitas Penggunaan Gadget	Risiko GPPH						C	p value
	Normal		Risiko GPPH		Total			
	F	%	F	%	F	%		
Rendah	1	2,2	1	2,2	2	4,4	0,476	0,001
Sedang	14	31,1	1	2,2	15	33,3		
Tinggi	10	22,2	18	40,0	28	62,6		
<b>Total</b>	<b>25</b>	<b>55,6</b>	<b>20</b>	<b>44,4</b>	<b>45</b>	<b>100</b>		

Data : Sumber Primer, 2020

Tabel 4.5 menunjukkan bahwa responden dengan intensitas penggunaan *gadget* kategori rendah termasuk dalam kategori normal dan risiko GPPH masing-masing sebanyak 1 anak (2,2%). Responden dengan intensitas penggunaan *gadget* kategori sedang sebagian besar dalam kategori normal sebanyak 14 anak (31,1%). Responden dengan intensitas penggunaan *gadget* kategori tinggi sebagian besar dalam kategori risiko GPPH sebanyak 18 anak (40,0%).

Hasil uji koefisien kontingensi menunjukkan nilai  $p = 0,001$  atau lebih kecil dari  $0,05$  sehingga dapat disimpulkan ada hubungan antara intensitas penggunaan *gadget* dengan risiko GPPH pada anak di RA Masyithoh Taruban. Nilai koefisien kontingensi pada penelitian sebesar  $0,476$ . Nilai koefisien kontingensi positif menunjukkan bahwa semakin tinggi intensitas penggunaan *gadget* maka risiko GPPH juga tinggi, demikian pula sebaliknya semakin rendah intensitas penggunaan *gadget* maka risiko GPPH juga rendah.

## B. Pembahasan

### 1. Intensitas penggunaan *gadget*

Hasil penelitian menunjukkan bahwa intensitas penggunaan *gadget* pada anak di RA Masyithoh Taruban masuk kategori sangat tinggi. Sebagian besar anak memiliki intensitas penggunaan *gadget* kategori tinggi sebanyak 28 anak (62,2%), kemudian diikuti kategori sedang sebanyak 15 anak (33,3%) dan terakhir kategori rendah sebanyak 2 anak (4,4%). Hasil penelitian ini juga menunjukkan bahwa sebagian besar anak menggunakan *gadget* setiap hari (68,9%). Intensitas penggunaan *gadget* pada anak sebagian besar sekali dalam sehari (71,1%) dan sekali menggunakan *gadget* rata-rata 42,9 menit. Sebagian besar anak menggunakan *gadget* dalam kurun waktu kurang dari satu jam yaitu sebesar 28 anak (62,2%). *American Academy of Pediatrics* (AAP) merekomendasikan durasi anak yang berusia 2 sampai 5 tahun berada di depan layar adalah satu jam per hari (American Psychological Association, 2019).

Hasil penelitian ini sejalan dengan Fajriana (2015) yang menyatakan bahwa 72% anak usia di bawah 8 tahun sudah mulai menggunakan perangkat mobile seperti smartphone, tablet, dan ipod. *Gadget* merupakan salah satu alat yang memiliki teknologi yang canggih dan semua orang dapat dengan mudah berkomunikasi. *Gadget* memberikan beragam

informasi yang juga bisa mendorong anak menjadi lebih kreatif (Oktaviana, dkk, 2019).

Tingginya penggunaan *gadget* pada anak karena orang sudah tua memberikan ijin anaknya untuk menggunakan perangkat tersebut. Pada umumnya orang tua memperbolehkan anaknya menggunakan *smartphone*/tablet untuk keperluan edukasi. Pada penelitian ini sebagian besar usia orang tua 26 sampai 35 tahun sebanyak 30 orang (66,7%). Usia orang tua yang masih tergolong muda banyak yang memanfaatkan *gadget* sebagai sarana komunikasi atau bekerja. Banyak orang tua yang menggunakan *gadget* tanpa memedulikan waktu sehingga dapat menjadi contoh yang kurang baik bagi anaknya. Faktor inilah yang dapat menyebabkan tingginya penggunaan *gadget* pada anak. Selain itu, alasan lainnya adalah untuk hiburan, pengenalan teknologi sejak dini, serta untuk membuat mereka tenang atau sibuk. Penyebab tingginya tingkat penggunaan *smartphone* maupun *gadget* pada anak usia TK 4-6 tahun, antara lain *smartphone* dan *gadget* sebagai sarana pengenalan teknologi informasi dan komunikasi, media edukasi untuk menambah wawasan anak; dan sarana hiburan agar anak tidak cerewet dan rewel (Zaini dan Soenarto, 2019).

Perilaku bermain *gadget* dipengaruhi oleh faktor – faktor seperti komunikasi yang kurang maksimal antara anak dengan anggota keluarga khususnya orang tua, pengawasan orang tua yang kurang terhadap anak, kesalahan pola asuh dari orang tua kepada anak, kejenuhan merasa bosan seorang anak akan rutinitas yang monoton (Effendi dan Prihanto, 2014). Berdasarkan hasil penelitian sebagian besar orangtua memperbolehkan anak menggunakan *gadget* pada usia 4-5 tahun yaitu sebesar 44,4%. Banyak orang tua sengaja memberikan dan membiarkan anak-anak mereka bermain *gadget* (usia 3-6 tahun) yang seharusnya belum layak menggunakan *gadget* dengan alasan agar anak duduk tenang dan tidak rewel (Setianingsih, dkk, 2018). Orang tua memanfaatkan *gadget* sebagai jalan pintas dalam pendampingan sebagai pengasuh bagi anaknya. Fitur

dan aplikasi yang menarik mereka memanfaatkannya untuk menemani anak agar orang tua dapat menjalankan aktifitas dengan tenang, tanpa khawatir anaknya keluyuran, bermain kotor, membuat berantakan rumah, yang akhirnya membuat rewel dan mengganggu aktifitas orang tua (Chusna, 2017). Pada penelitian ini orang tua yang sebagian besar adalah ibu rumah tangga sebanyak 26 orang (57,8%) sering disibukkan dengan urusan rumah, sehingga seringkali memberikan kebebasan anak untuk bermain *gadget* supaya anaknya tidak bermain diluar dan tidak rewel.

Berdasarkan hasil penelitian diketahui bahwa sebanyak 80% aplikasi yang digunakan anak ketika bermain *gadget* adalah game dan video. Sedangkan sisanya adalah aplikasi untuk belajar membaca menulis dan lainnya. Hasil tersebut sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Vitrianingsih, Khadijah, Ceria (2018) yang menyebutkan bahwa sebagian besar aplikasi yang dibuka adalah *game* dan video. Menurut Funk dalam Wijanarko et al (2016) faktor yang mempengaruhi intensitas bermain *game* dalam *gadget* antara lain beraneka ragam permainan membuat anak senang untuk memilih permainan sepuasnya, konten dalam *gadget* menyajikan pilihan yang menarik dan setiap anak dengan mudah bebas untuk melakukan permainan. Dalam setiap konten *game* menyajikan berbagai jenis permainan yang menantang sehingga setiap pemain merasa penasaran untuk menyelesaikan permainan sampai menjadi pemenang. *Game* yang menantang menjadi hal penting alasan banyak anak – anak yang memiliki intensitas tinggi bermain *game* dari gadget yang dimilikinya.

## **2. Risiko Gangguan Pemusatan Perhatian dan Hiperaktivitas**

Hasil penelitian menunjukkan bahwa risiko gangguan pemusatan perhatian dan hiperaktivitas (GPPH) pada anak di RA Masyithoh Taruban masuk kategori normal. Anak dalam kategori normal adalah sebesar 25 anak atau 55,6%, lebih banyak dibandingkan kategori risiko GPPH (20 anak atau 44,4%). Hasil ini sejalan dengan penelitian sebelumnya oleh Setianingsih (2018) yang melaporkan bahwa sebagian besar responden

adalah kategori normal untuk resiko GPPH yaitu sebesar 82,2%. Penelitian oleh Novita (2019) juga melaporkan sebagian besar responden dalam kategori normal yaitu sebesar 91,8%.

Anak dengan GPPH menunjukkan beberapa gejala utama, seperti aktivitas yang berlebihan, tidak bisa diam, senantiasa bergerak, tidak dapat memusatkan perhatian, dan impulsif. Manifestasi yang sering timbul akibat anak dengan GPPH diantaranya adalah menurunnya derajat intelegensi anak, menurunnya prestasi belajar, pengamatan waktu yang kurang baik, menurunnya daya ingat, baik verbal maupun non-verbal, kurang mampu membuat perencanaan, kurang peka terhadap kesalahan, dan kurang mampu mengarahkan perilaku yang bertujuan (Novriana, dkk, 2014).

Gangguan Pemusatan Perhatian dan Hiperaktivitas (GPPH) atau ADHD (*Attention Deficit Hyperactivity Disorder*) didefinisikan sebagai pola persisten dan usia perkembangan yang tidak tepat dari gangguan pemusatan perhatian, hiperaktif, atau bahkan keduanya (Setianingsih,2018). Penyebab pasti dari GPPH belum diketahui, dalam beberapa sumber menyebutkan penyebab terjadinya GPPH bersifat multi faktorial mulai dari faktor genetik, merokok saat hamil, struktur otak, prematuritas/berat badan lahir rendah, diet, kurang memperhatikan anak, lingkungan keluarga/pola asuh orang tua, pola komunikasi antara orang tua dan anak, psikososial, cedera otak, neurotransmitter, dan disfungsi serebri (Tarver, Daley dan Sayal, 2014).

### **3. Hubungan Intensitas Penggunaan *Gadget* dengan Risiko GPPH**

Hasil uji koefisien kontingensi menunjukkan nilai  $p = 0,001$  atau lebih kecil dari 0,05 sehingga dapat disimpulkan ada hubungan antara intensitas penggunaan *gadget* dan risiko gangguan hiperaktivitas pada anak di RA Masyithoh Taruban. Nilai uji kontingensi bernilai positif artinya semakin tinggi intensitas penggunaan *gadget* maka risiko gangguan hiperaktivitas juga akan semakin besar. Begitu pula sebaliknya



semakin rendah intensitas penggunaan *gadget* maka risiko gangguan hiperaktivitas juga akan semakin kecil. Responden dengan intensitas penggunaan *gadget* kategori tinggi sebagian besar dalam kategori risiko GPPH sebanyak 18 anak (40,0%). Sedangkan responden dengan intensitas penggunaan *gadget* kategori sedang sebagian besar dalam kategori normal sebanyak 14 anak (31,1%). Demikian pula responden dengan intensitas penggunaan *gadget* kategori rendah dan termasuk dalam kategori normal sebanyak 1 anak (2,2%).

Hasil penelitian ini sejalan dengan Novita, dkk (2019) yang membuktikan terdapat hubungan antara durasi penggunaan *gadget* (*smartphone*) dengan suspek GPPH. Risiko GPPH erat hubungannya dengan pengawasan yang dilakukan oleh orang tua. Risiko GPPH akan lebih tinggi apabila pengawasan orang tua yang lemah pada saat anak menggunakan *gadget* (*smartphone*) (Novita, dkk, 2019). Penelitian Tong et al., (2016) yang dilakukan di Cina juga menunjukkan bahwa anak dengan gejala GPPH lebih sering menggunakan *smartphone* dibandingkan dengan anak yang tidak memiliki gejala GPPH. Penelitian Byun Yoon-hwan (2013) juga menyimpulkan bahwa penggunaan *smartphone* meningkatkan risiko munculnya gejala GPPH. GPPH merupakan gangguan multifaktoral berupa faktor genetik dan faktor lingkungan atau faktor non genetik. Salah satu faktor lingkungan adalah penggunaan *gadget* salah satu contohnya *smartphone* dan tablet.

Kecanduan *gadget* dapat mempengaruhi perkembangan otak anak karena produksi hormon *dopamine* yang berlebihan mengganggu kematangan fungsi prefrontal korteks yaitu mengotrol emosi, kontrol diri, tanggung jawab, pengambilan keputusan dan nilai-nilai moral lainnya. Sehingga dapat menimbulkan gangguan pemusatan perhatian dan hiperaktivitas (Setianingsih dkk., 2018). Hasil penelitian menunjukkan bahwa sebagian besar anak yaitu 42,2% ketika bermain *gadget* tidak menjawab ketika diajak bicara. Sedangkan penelitian sebelumnya oleh Vitrianingsih, Khadijah, Ceria (2018) melaporkan 33% anak tidak

menjawab ketika diajak bicara. Penggunaan *gadget* mengakibatkan anak tidak dapat belajar dengan cara alami bagaimana berkomunikasi dan bersosialisasi, alhasil anak tidak dapat merespon hal yang ada di sekelilingnya baik secara emosi maupun verbal. Terbatasnya respon anak akan mengganggu perkembangan kemampuannya untuk bergaul dan berdaptasi (Oktaviana, dkk, 2019). Anak yang menghabiskan waktu lebih dari 60 menit untuk bermain *gadget* akan menunjukkan gejala inatensi dibandingkan dengan mereka yang menggunakan *gadget* lebih sebentar.

Anak usia prasekolah masuk dalam *golden age* yang artinya bahwa otak berkembang sangat pesat pada masa ini. Koneksi struktural pada otak meningkat karena jaringan otak menjadi lebih terpisah dan terspesialisasi. Perkembangan ini terkait dengan berbagai perkembangan kognitif dan terkait dengan proses pengaturan diri (Mills et al., 2016). Ada kekhawatiran bahwa penggunaan media yang berlebihan dapat menyebabkan masalah perhatian. Penggunaan ponsel pintar atau *smartphone* yang merupakan salah satu jenis *gadget* berkaitan dengan kontrol perhatian jangka pendek yang lebih buruk. (Wilmer, Sherman & Chein, 2017).

### C. Keterbatasan Penelitian

Pelaksanaan penelitian ini masih jauh dari sempurna dan memiliki keterbatasan juga kelemahan, diantaranya yaitu:

1. Terdapat faktor-faktor lain yang dapat mempengaruhi anak mengalami Gangguan Pemusatan Perhatian dan Hiperaktivitas seperti faktor genetik, faktor neurobiologis yang tidak dapat dikendalikan oleh peneliti