

## Penggunaan Gadget Dengan Resiko Gangguan Pemusatan Perhatian Dan Hiperaktif Pada Anak Usia Prasekolah

*Use of Gadgets With the Risk of Attention Disorders and Hyperactivity in Preschool-aged Children*

Sardi Anto<sup>1\*</sup>, Sri Hertati Endang<sup>2</sup>, Sasmita<sup>1</sup>

<sup>1</sup>Program Studi SI Keperawatan Universitas Megarezky

<sup>2</sup>Program Studi DIII Kebidanan STIKES IST Buton

\*Email: antosardi1@gmail.com

### Abstrak

**Latar belakang:** Survey yang dilakukan NSCH (*National Survey of Children's Health*) di Amerika Serikat pada tahun 2016 mengatakan bahwa pada anak usia 2-17 tahun terdapat 9,4% atau sekitar 6,1 juta anak yang telah di diagnosis Gangguan Pemusatan Perhatian dan Hiperaktif (GPPH) dengan 388.000 anak usia 2-5 tahun (2,4%), 2,4 juta anak usia 6-11 tahun (9,6%), dan 3,3 juta anak usia 12-17 tahun (13,6%) (Danielson *et al.*, 2018). **Tujuan:** Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui penggunaan *gadget* dengan resiko GPPH pada anak usia prasekolah.. **Metode :** Desain dalam penelitian ini korelasional dengan menggunakan pendekatan *cross sectional*. Jumlah sampel 72 anak usia 3-6 tahun. Analisis data menggunakan univariat dan bivariat, yang mana dalam analisa data menggunakan uji *Chi Square*. **Hasil:** Hasil penelitian ini didapatkan bahwa variabel intensitas ( $p = 0,000 \leq \alpha = 0,05$ ), durasi ( $p = 0,000 \leq \alpha = 0,05$ ) dan penggunaan *gadget* ( $p = 1,000 \geq \alpha = 0,05$ ) maka dapat disimpulkan bahwa ada hubungan intensitas dan durasi penggunaan *gadget* dengan resiko GPPH pada anak usia prasekolah dan tidak ada hubungan penggunaan *gadget* dengan resiko GPPH pada anak usia prasekolah. **Kesimpulan:** Ada hubungan intensitas dan durasi penggunaan *gadget* dengan resiko GPPH pada anak usia prasekolah dan tidak ada hubungan penggunaan *gadget* dengan resiko GPPH pada anak usia prasekolah

**Kata kunci:** Gadget; GPPH; Anak Usia Prasekolah

### Abstract

**Background:** A survey conducted by the NSCH (*National Survey of Children's Health*) in the United States in 2016 said that in children aged 2-17 years there were 9.4% or around 6.1 million children who had been diagnosed with Attention Deficit Disorder and Hyperactivity (GPPH) with 388,000 children aged 2-5 years (2.4%), 2.4 million children aged 6-11 years (9.6%), and 3.3 million children aged 12-17 years (13.6 %) (Danielson *et al.*, 2018). **Purpose:** This study aims to determine the use of gadgets with the risk of ADHD in preschool children. **Methods:** The design in this study was correlational using a cross sectional approach. The number of samples is 72 children aged 3-6 years. Data analysis used univariate and bivariate, which in data analysis used the Chi Square test. **Results:** The results of this study found that the variable intensity ( $p = 0.000 \leq \alpha = 0.05$ ), duration ( $p = 0.000 \leq \alpha = 0.05$ ) and the use of gadgets ( $p = 1.000 \geq \alpha = 0.05$ ) it can be concluded that there is a relationship between the intensity and duration of gadget use and the risk of ADHD in preschool-aged children and there is no relationship between the use of gadgets and the risk of ADHD in preschool-aged children. **Conclusion:** There is a relationship between the intensity and duration of gadget use and the risk of ADHD in preschool-aged children and there is no relationship between the use of gadgets and the risk of ADHD in preschool-aged children

**Keywords:** *Gadgets; GPPH; Preschool Age Children*

## **PENDAHULUAN**

Attention Deficit Hyperactivity Disorder (ADHD) atau dikenal juga dengan nama Gangguan Pemusatan Perhatian dan Hiperaktif (GPPH) adalah perkembangan saraf yang paling umum gangguan yang didiagnosis pada masa kanak-kanak, dan ditandai dengan gejala kurang perhatian, impulsif, dan hiperaktif yang menyebabkan gangguan berpengalaman dalam berbagai pengaturan (American Psychiatric Association, 2013). Survey yang dilakukan NSCH (National Survey of Children's Health) di Amerika Serikat pada tahun 2016 mengatakan bahwa pada anak usia 2-17 tahun terdapat 9,4% atau sekitar 6,1 juta anak yang telah di diagnosis GPPH dengan 388.000 anak usia 2-5 tahun (2,4%), 2,4 juta anak usia 6-11 tahun (9,6%), dan 3,3 juta anak usia 12-17 tahun (13,6%) (Danielson et al.,2018).

Penyebab GPPH dalam beberapa sumber menyebutkan penyebab terjadinya GPPH bersifat multifaktorial mulai dari factor genetik, merokok saat hamil, struktur otak, prematuritas/ berat badan lahir rendah, diet, kurang memperhatikan anak, pola asuh orang tua, pola komunikasi antara orangtua dan anak, psikososial, cedera otak, neurotransmitter, dan disfungsi serebri, serta karena faktor dari lingkungan.

Penggunaan smartphone yang berlebihan (kecanduan gadget) mempengaruhi neurotransmitter serotonin dan Dopamin. Hal ini menyebabkan peningkatan produksi hormon dopamin sehingga menyebabkan kematangan korteks prefrontal terganggu. Prefrontal korteks berfungsi sebagai pusat untuk mengontrol emosi dan mengontrol impuls. Sedangkan ketidakseimbangan pada jumlah serotonin di lokus coeruleus menyebabkan buruknya kontrol terhadap impuls, agresif, dan inatensi(ADHD Intitude, 2017., Marchok A, 2017., Paturel A, 2014., Hou YW et al., 2018).

Di Indonesia belum ada data pasti mengenai jumlah penderita GPPH (Novita, 2019). Beberapa penelitian yang dilakukan di beberapa kota di Indonesia menunjukkan bahwa angka prevalensi GPPH di Padang sebanyak 8% anak yang mengalami GPPH, di Semarang sebanyak 19,5% anak dengan suspek GPPH , dan Manado sebanyak 11,5% anak yang mengalami GPPH dengan rincian 16 orang berusia 6 tahun, 91 orang berusia 7 tahun, 99 orang berusia 8 tahun, 82 orang berusia 9 tahun, 107 orang berusia 10 tahun, 9 orang berusia 11 tahun, dan 24 orang berusia 12 tahun (Novriana DE, 2013; Nuzulina A, 2013; Sulemba DS, 2016). Penelitian di Bandar Lampung yang dilakukan di SD Al Kautsar Bandar Lampung menunjukkan 8 orang anak (8,2%) dengan suspect GPPH, dengan jenis kelamin 3 orang anak laki-laki dan 5 orang anak perempuan (Novita et al., 2019).

Wawancara yang dilakukan peneliti dengan kepala sekolah TK RA Nurul Iksan dan TK Waindawula Kecamatan Siompu, mengatakan murid-murinya sudah mengetahui apa itu gadget (hp) dan sering memainkannya, kira-kira durasi setiap anak 30-60 menit perhari dengan intensitas 2-3 kali perhari apa lagi menonton vidio kartun. Kepala sekolah TK RA Nurul Iksan juga mengtakan bahwa ada 2 muridnya yang dicurigai mengalami gangguan perilaku yang meliputi: sulit konsentrasi, sering meninggalkan tempat duduk di dalam kelas saat gurunya meminta untuk tetap duduk, sering berlarian, naik-naik keatas meja dan menunjuk-nunjuk langit-langit plavon saat gurunya masih mengajar, sering merebut barang milik orang lain dan ketika diminta harus di iming-imingi dengan hadiah dan harus ada pada saat itu juga baru mau mengembalikan barang tersebut. Tetapi kepalah

sekolahnya juga mengatakan salah satu dari anak tersebut sudah pintar dalam membaca.

## METODE

Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah korelasional dengan pendekatan cross sectional. penelitian ini dilakukan pada bulan Juni 2021. Populasi pada penelitian ini adalah anak usia pra sekolah (3-6 tahun) di TK RA Nurul Iksan sebanyak 42 orang anak dan TK Waindawula sebanyak 46 orang anak. Jadi jumlah total populasi anak usia 3-6 tahun di TK RA Nurul Iksan dan TK Waindawula sebanyak 88 murid. Jumlah sampel yang dibutuhkan dalam penelitian ini adalah 72 sampel yang diambil dengan menggunakan teknik Purpose Sampling.

Variabel bebas pada penelitian ini yaitu durasi penggunaan gadget, intensitas penggunaan gadget, dan penggunaan gadget. Variabel terikat pada penelitian ini yaitu resiko GPPH pada anak pra sekolah. Instrumen penelitian yang digunakan adalah Kuesioner ACRS (*Abbreviated Conner Rating Scale*) yang diadopsi dari Kemenkes RI (2016), yang di muat dalam buku Pedoman Pelaksanaan Stimulasi, Deteksi, dan Intervensi Dini Tumbuh Kembang Anak, dan telah dilakukan uji validitasnya dan reliabilitasnya oleh Sasanti (1998) untuk digunakan dan kuesioner penggunaan gadget yang diadopsi dari penelitian Sandra Dwi PS(2019). Analisis data menggunakan univariat dan bivariat, yang mana dalam analisa data menggunakan uji *Chi Square* dengan bantuan komputer dengan *SPSS For Windows Versi 22*.

## HASIL

**Tabel 1. Karakteristik Responden**

Karakteristik	Frekuensi	Presentase (%)
<b>Jenis Kelamin</b>		
Laki-laki	35	48.61
Perempuan	37	51.39
<b>Usia (tahun)</b>		
3-4	21	29.2
5-6	51	70.8
<b>Usia Pertama Penggunaan Gadget</b>		
3-4	34	47.2
5-6	38	52.8
<b>Jenis Gadget</b>		
Handphone	68	94.44
Vidio Game	4	5.56
Ipad	-	-
Laptop	-	-
<b>Pendidikan orang tua (ibu)</b>		
SD	17	23.61
SMP	31	43.06
SMA	16	22.22
Perguruan Tinggi	8	11.11
<b>Pekerjaan (ibu)</b>		
Bekerja	39	54.17
Tidak Bekerja	33	45.83

Berdasarkan tabel 1 diatas, menunjukkan bahwa, karakteristik jenis kelamin dari 72 responden sebagian besar berjenis kelamin perempuan yaitu terdapat 37 responden (51,39%). Berdasarkan karakteristik usia menunjukkan dari 72 responden sebagian besar berusia 5-6 tahun yaitu terdapat 51 responden (70,8%). Berdasarkan karakteristik usia pertama kali penggunaan *gadget* dari 72 responden sebagian besar berusia 5-6 tahun terdapat 38 responden (52,8%). Ini terjadi karena sebagian orang tua memberikan dan memiliki *gadget* pada usia anak sudah menginjak 5 tahun.

Berdasarkan karakteristik jenis *gadget* sebagian besar responden menggunakan *handphone* yaitu terdapat 68 responden (94,44%). Hal ini terjadi karena hampir seluruh orang tua anak hanya memiliki jenis *gadget* berupa *handphone* yang mereka gunakan, dan diberikan pada anak untuk bermain. Berdasarkan karakteristik pendidikan orang tua dari 72 responden sebagian besar berpendidikan tingkat SMP yaitu terdapat 31 responden (43,06%). Dan berdasarkan karakteristik pekerjaan ibu dari 72 responden sebagian besar bekerja yaitu terdapat 39 responden (54,17%).

**Tabel 2. Distribusi Frekuensi Penggunaan *Gadget***

<b>Frekuensi Penggunaan Gadget</b>	<b>n</b>	<b>%</b>
<b>Durasi</b>		
Rendah	40	55.56
Sedang	21	15.28
Tinggi	11	29.17
<b>Intensitas</b>		
Rendah	39	54.17
Sedang	30	41.67
Tinggi	3	4.17
<b>Penggunaan <i>Gadget</i></b>		
Rendah	0	0.00
Sedang	2	2.78
Tinggi	70	97.22

Dari tabel 2 diatas menunjukkan bahwa 2 menunjukkan bahwa dari 72 responden sebagian besar menggunakan *gadget* dengan durasi rendah yaitu sebesar 40 responden (55,56%), dan sebagian kecil menggunakan *gadget* dengan durasi sedang yaitu sebesar 11 responden (15,28%). Sebagian besar menggunakan *gadget* dengan intensitas rendah yaitu sebesar 39 responden (54,17%), dan sebagian kecil menggunakan *gadget* dengan intensitas tinggi yaitu sebesar 3 responden (4,17%). Selain itu dapat diketahui bahwa sebagian besar menggunakan *gadget* dengan kategori tinggi yaitu sebesar 70 responden (97,22%), sedangkan responden yang menggunakan *gadget* dengan kategori rendah yaitu sebesar 0 responden (0,0%) atau tidak ada responden yang menggunakan *gadget* dengan kategori rendah.

**Tabel 3. Distribusi Frekuensi Resiko Gangguan Pemusatan Perhatian dan Hiperaktif**

Resiko GPPH	n	%
Beresiko	16	22.22
Tidak beresiko	56	77.78
Total	72	100

Dari tabel 3 diatas menunjukkan bahwa dari 72 responden sebagian besar tidak memiliki resiko gangguan pemusatan perhatian dan hiperaktif yaitu sebesar 56 responden (77,78%) dan sebagian kecil memiliki resiko gangguan pemusatan perhatian dan hiperaktif yaitu sebesar 16 responden (22,22%)

**Tabel 4. Analisis Hubungan Durasi Penggunaan Gadget dengan Resiko Gangguan Pemusatan Perhatian dan Hiperaktif pada Anak Usia Prasekolah**

Durasi	Resiko GPPH				Total		p value
	Beresiko		Tidak beresiko		n	%	
	n	%	n	%			
Rendah	1	2.5	39	97.5	40	100	0.000
Sedang	6	28.6	15	71.4	21	100	
Tinggi	9	81.8	2	18.2	11	100	
Total	16	22.2	56	77.8	72	100	

Berdasarkan tabel 4 diatas menunjukkan bahwa dari 40 responden yang menggunakan *gadget* dengan durasi rendah terdapat 1 responden (2,5%) beresiko GPPH dan terdapat 39 responden (97,5%) tidak beresiko GPPH. Dari 21 responden yang menggunakan *gadget* dengan durasi sedang terdapat 6 responden (28,6%) beresiko GPPH dan terdapat 15 responden (71,4%) tidak beresiko GPPH. Dan dari 11 responden yang menggunakan *gadget* dengan durasi tinggi terdapat 9 responden (22,2%) beresiko GPPH dan terdapat 2 responden (18,2%) tidak beresiko GPPH.

Hasil uji *Chi Square* di peroleh nilai p value ( $P = 0.000 \leq \alpha = 0.05$ ) maka dapat disimpulkan bahwa  $H_a$  diterima, yang artinya ada hubungan durasi penggunaan *gadget* dengan resiko gangguan pemusatan perhatian dan hiperaktif pada anak usia prasekolah di TK RA Nurul Iksan dan TK Waindawula Kecamatan Siompu.

**Tabel 5. Analisis Hubungan Intensitas Penggunaan *Gadget* dengan Resiko Gangguan Pemusatan Perhatian dan Hiperaktif pada Anak Usia Prasekolah**

Intensitas	Resiko GPPH				Total		<i>p value</i>
	Beresiko		Tidak beresiko		N	%	
	n	%	n	%			
Rendah	1	2.6	38	97.4	39	100	0.000
Sedang	12	40.0	18	60.0	30	100	
Tinggi	3	100.0	0	0.0	3	100	
Total	16	22.2	56	77.8	72	100	

Berdasarkan tabel 5 diatas menunjukkan bahwa dari 39 responden yang menggunakan *gadget* dengan intensitas rendah terdapat 1 responden (2,6%) beresiko GPPH dan terdapat 38 responden (97,4%) tidak beresiko GPPH. Dari 30 responden yang menggunakan *gadget* dengan intensitas sedang terdapat 12 responden (40,0%) beresiko GPPH dan terdapat 18 responden (60,0%) tidak beresiko GPPH. Dan dari 3 responden yang menggunakan *gadget* dengan intensitas tinggi terdapat 3 responden (100,0%) beresiko GPPH.

Hasil uji *Chi Square* di peroleh nilai *p value* ( $P = 0.000 \leq \alpha = 0.05$ ) maka dapat disimpulkan bahwa  $H_a$  diterima, yang artinya ada hubungan intensitas penggunaan *gadget* dengan resiko gangguan pemusatan perhatian dan hiperaktif pada anak usia prasekolah di TK RA Nurul Iksan dan TK Waindawula Kecamatan Siompu.

**Tabel 6. Analisis Hubungan Penggunaan *Gadget* dengan Resiko Gangguan Pemusatan Perhatian dan Hiperaktif pada Anak Usia Prasekolah**

Penggunaan <i>Gadget</i>	Resiko GPPH				Total		<i>p value</i>
	Beresiko		Tidak beresiko		N	%	
	n	%	n	%			
Rendah	0	0.0	0	0.0	0	100	1.000
Sedang	0	0.0	2	100.0	2	100	
Tinggi	16	22.9	72	77.1	70	100	
Total	16	22.2	56	77.8	72	100	

Berdasarkan tabel 6 diatas menunjukkan bahwa dari 70 responden yang menggunakan *gadget* dengan kategori tinggi terdapat 16 responden (22,9%) beresiko GPPH dan terdapat 54 responden (77,1%) tidak beresiko GPPH. Dari 2 responden yang menggunakan *gadget* dengan kategori sedang tidak terdapat resiko GPPH dan terdapat 2 responden (100,0%) tidak beresiko GPPH. Dan untuk penggunaan *gadget* dengan kategori rendah tidak terdapat responden yang menggunakan *gadget* dengan kategori rendah.

Hasil uji *Chi Square* di peroleh nilai *p value* ( $P = 1,000 \geq \alpha = 0.05$ ) maka dapat disimpulkan bahwa  $H_a$  ditolak, yang artinya tidak ada hubungan penggunaan *gadget* dengan resiko gangguan pemusatan perhatian dan hiperaktif pada anak usia prasekolah di TK RA Nurul Iksan dan TK Waindawula Kecamatan Siompu.

## PEMBAHASAN

### **Hubungan Durasi Penggunaan *Gadget* dengan Resiko Gangguan Pemusatan Perhatian dan Hiperaktif pada Anak Prasekolah**

Durasi adalah sebuah ukuran seberapa lamanya kemampuan seseorang untuk melakukan suatu kegiatan (Aqlima, 2020). Dwi Sandra, PS (2019) membagi durasi penggunaan *gadget* menjadi 3 kategori yaitu rendah  $\leq 30$  menit/hari, sedang 40-60 menit/hari dan tinggi  $\geq 75$  menit/hari. Dari hasil analisis hubungan durasi penggunaan *gadget* dengan resiko gangguan pemusatan perhatian dan hiperaktif pada anak usia prasekolah didapatkan bahwa anak yang mengalami resiko gangguan pemusatan perhatian dan hiperaktif sebanyak 9 responden (81,8%) dengan kategori durasi tinggi yaitu sebanyak  $\geq 75$  menit/hari.

Hasil uji *Chi Square* menunjukkan bahwa durasi penggunaan *gadget* dengan resiko gangguan pemusatan perhatian dan hiperaktif pada anak usia prasekolah di TK RA Nurul Iksan dan TK Waindawula ( $P = 0,000 < \alpha = 0,05$ ) maka dapat disimpulkan ada hubungan antara durasi penggunaan *gadget* dengan resiko gangguan pemusatan perhatian dan hiperaktif pada anak usia prasekolah di TK RA Nurul Iksan dan TK Waindawula. Dari hasil penelitian yang telah dilakukan peneliti terdapat 9 responden yang mengalami resiko gangguan pemusatan perhatian dan hiperaktif disebabkan karena penggunaan durasi *gadget* yang tinggi. Selain itu dari 9 responden yang mengalami resiko gangguan pemusatan perhatian dan hiperaktif, didapatkan 1 responden dengan gejala inatensi, dimana responden tersebut mengacuhkan orang lain ketika diajak berbicara.

Penelitian ini sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh Novita et al (2019) dan penelitian yang dilakukn Setianingsih (2018) yang menyatakan bahwa ada hubungan antara durasi penggunaan *gadget* dengan resiko gangguan pemusatan perhatian dan hiperaktif pada anak. Anak yang menghabiskan waktu  $\geq 60$  menit untuk menggunakan *gadget* akan menunjukkan gejala-gejala inatensi dibandingkan dengan anak yang tidak menggunakan *gadget* dengan waktu sebentar.

### **Hubungan Intensitas Penggunaan *Gadget* dengan Resiko Gangguan Pemusatan Perhatian dan Hiperaktif pada Anak Prasekolah**

Intensitas adalah seberapa seringnya (frekuensi) seseorang dalam melakukan kegiatan secara berulang-ulang. Frekuensi yaitu seberapa sering penggunaan suatu unsur dalam kurung waktu tertentu (DepDikNes, 2011). Dari hasil analisis hubungan intensitas penggunaan *gadget* dengan resiko gangguan pemusatan perhatian dan hiperaktif pada anak usia prasekolah didapatkan bahwa anak yang mengalami resiko gangguan pemusatan perhatian dan hiperaktif terdapat 3 responden (100,0%) dengan kategori intensitas tinggi yaitu  $>4$  kali/hari.

Hasil uji *Chi Square* menunjukkan bahwa intensitas penggunaan *gadget* dengan resiko gangguan pemusatan perhatian dan hiperaktif pada anak usia prasekolah di TK RA Nurul Iksan dan TK Waindawula ( $P = 0,000 \leq \alpha = 0,05$ ) maka dapat disimpulkan ada hubungan antara intensitas penggunaan *gadget* dengan resiko gangguan pemusatan perhatian dan hiperaktif pada anak usia prasekolah di TK RA Nurul Iksan dan TK Waindawula. Dari hasil penelitian yang telah dilakukan peneliti terdapat 3 responden yang mengalami resiko gangguan pemusatan perhatian dan hiperaktif disebabkan karena penggunaan intensitas *gadget* yang tinggi. Wasliah (2020), mengatakan bahwa anak yang mengalami resiko gangguan pemusatan perhatian dan hiperaktif disebabkan

karena penggunaan intensitas dan durasi *gadget* yang tinggi, dan terlalu dini dikenalkan dengan *gadget*.

Pemakaian *gadget* dengan intensitas tinggi yaitu dalam sehari bisa berkali-kali > 3 kali/hari dengan durasi 30-75 menit akan menimbulkan kecanduan dalam pemakaian *gadget* (Yuliani Eva, 2020). Kecanduan akan pemakaian *gadget* pada anak-anak disebabkan karena fitur menarik dan kecanggihan yang terkandung didalamnya, seperti game, kartun dan lain-lainnya. Selain itu, rasa penasaran dan keingintahuan yang tinggi yang membuat anak terus memainkan *gadget* dengan durasi dan intensitas yang tinggi, sehingga akan mempengaruhi perkembangan otak anak karena perkembangan hormone dopamine yang berlebihan akan mengganggu kematangan fungsi prefrontal korteks dan dapat menimbulkan gangguan pemusatan perhatian dan hiperaktif, seperti anak relatif menjadi pendiam, acuh atau sulit untuk diajak bicara secara langsung, kurang konsentrasi atau gagal dalam menyelesaikan tugas dan melakukan aktivitas secara berlebihan (Wasliah, 2020).

Penggunaan *gadget* dengan intensitas sering (tinggi) mempunyai peluang 5.500 Kali untuk mengalami perkembangan sosial kurang baik dibandingkan dengan anak yang penggunaan *gadget* dengan intensitas rendah (Aulya, Yeni et al., 2020). Penelitian ini sesuai dengan penelitian yang dilakukan Dwi Sandra, P.S (2019) yang menyatakan bahwa ada hubungan yang signifikan antara intensitas penggunaan *gadget* dengan perkembangan sosial anak. Intensitas penggunaan *gadget* yang tinggi akan menyebabkan anak mengalami suspek perkembangan personal sosial (Dwi Sandra, P.S, 2019).

### **Hubungan Penggunaan *Gadget* dengan Resiko Gangguan Pemusatan Perhatian dan Hiperaktif pada Anak Prasekolah**

Dari hasil analisis hubungan penggunaan *gadget* dengan resiko gangguan pemusatan perhatian dan hiperaktif pada anak usia prasekolah didapatkan bahwa anak yang mengalami resiko gangguan pemusatan perhatian dan hiperaktif sebanyak 16 (22,9%) responden dengan kategori penggunaan *gadget* tinggi yaitu dengan skor 5-6. Hasil uji *Chi Square* menunjukkan bahwa penggunaan *gadget* dengan resiko gangguan pemusatan perhatian dan hiperaktif pada anak usia prasekolah di TK RA Nurul Iksan dan TK Waindawula ( $p = 1,000 \geq \alpha = 0,05$ ) maka dapat disimpulkan tidak ada hubungan antara penggunaan *gadget* dengan resiko gangguan pemusatan perhatian dan hiperaktif pada anak usia prasekolah di TK RA Nurul Iksan dan TK Waindawula.

Penelitian ini sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh Novita et al (2019), yang mengatakan bahwa tidak semua anak yang menggunakan *gadget* akan mengalami resiko gangguan pemusatan perhatian dan hiperaktif, karena pada penelitiannya didapatkan lebih banyak yang tidak mengalami resiko gangguan pemusatan perhatian dan hiperaktif dibandingkan dengan anak yang mengalami resiko gangguan pemusatan perhatian dan hiperaktif. Pada penelitian didapatkan anak di TK RA Nurul Iksan dan TK Waindawula yang menggunakan *gadget* dengan kategori penggunaan yang tinggi dengan skor 5-6 sebanyak 70 responden, akan tetapi durasi dan intensitas penggunaan *gadget* sebagian besar dalam kategori rendah yaitu <30 menit/hari dan 1-2 kali/hari sebanyak 40 responden untuk durasi penggunaan *gadget* dan 39 responden untuk intensitas penggunaan *gadget*.

## KESIMPULAN

Tidak terdapat hubungan penggunaan gadget dengan resiko gangguan pemusatan perhatian dan hiperaktif. terdapat hubungan durasi dan intensitas penggunaan gadget dengan resiko gangguan pemusatan perhatian dan hiperaktif di TK RA Nurul Iksan dan TK Waindawula Kecamatan Siompu.

## DAFTAR PUSTAKA

- American Academy of Pediatric. (2011). Policy Statement-Children, Adolescents, Obesity, and the Media. *Pediatrics*. 128(1): 201-208.
- American Psychiatric Association. (2013). *Diagnosis and Statistical Manual of Mental Disorder*. American Psychiatric Publishing. Arlington Va. 5th Ed.
- Aulya, Y., Suprihatin., & Arantika, R. (2019). Durasi dan Frekuensi penggunaan Gawai terhadap Perkembangan Sosial Anak Prasekolah di TK Islam Permata Hati Kelapa Dua Kabupaten Tangerang. *Jurnal Kebidanan*. Vol 6(4). P427-434.
- Danielson, M.L. et al. (2018). Prevalence of Parent-Reported ADHD Diagnosis and Associated Treatment Among U.S. Children and Adolescent. *Jurnal of Clinical Child & Adolescent Psychology*. 47(2): 1-14.
- DepDinNas. (2011). *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama.
- Dwi Sandra, P.S. (2019). Hubungan Antara Intensitas Penggunaan Gadget dengan Perkembangan Personal Sosial dan Bahasa pada Anak Usia Prasekolah (3-6 tahun) di TK R.A Al-Jihad Kota Malang. Skripsi. Fakultas Kedokteran. Universitas Brawijaya, Malang.
- Hou, YW. et al. (2018). Association of Serotonin Receptors with Attention Deficit Hyperactivity Disorder: A Systematic Review and Meta-analysis. *Current Medical Science*. 38(3): 535-551.
- Kemendes RI. (2016). *Pedoman Pelaksanaan Stimulasi, Deteksi dan Intervensi Dini Tumbuh Kembang Anak di Tingkat Pelayanan Dasar*. Jakarta: Kementerian Kesehatan RI.
- Morchak, A. (2017). Attention Deficit Hyperactivity Disorder (ADHD): Pathogenesis and clinical findings. *The Calgary Guide to Understanding Disease*.
- National Institute of Mental Health. (2016). *Attention-Deficit/Hyperactivity Disorder (ADHD): THE BASIC*. Maryland: National Institute of Mental Health. p.1-8.
- Novita, Dhea., Wulan Dyah, S.R.W., Kurniawaty, Evi. (2019). Hubungan Penggunaan Gadget (smartphone) dengan Suspek Gangguan Pemusatan Perhatian dan Hiperaktif di SD Al Kautsar Bandar Lampung.
- Novriana, D.E., Yanis, A., & Masri, M. (2014). Prevalensi gangguan pemusatan perhatian dan hiperaktivitas pada siswa dan siswi sekolah dasar negeri Kecamatan Padang Timur Kota Padang tahun 2013. *Jurnal Kesehatan Andalas*, 3(2), p. 141-146.
- Nuzuluna, A. (2013). Hubungan Pola Menonton Televisi dengan Gangguan Pemusatan perhatian dan Hiperaktivitas Studi pada Anak Usia 3-6 Tahun di Semarang. Skripsi. Fakultas Kedokteran. Universitas Diponegoro.
- Paturel A. (2012). Game Theory: How do Video games affect developing brains of children and teens? *Neurology Now* 10(3):32-36
- Sasanti, Y. (1998). Penentuan validitas dan reliabilitas Abbreviated Conners Teacher Rating Scale (ACTRS) sebagai penyaring kegiatan hiperaktivitas. Tesis. Jakarta: Universitas Indonesia.

- Sulemba, D.S., Kaunang, T.M., Dundu, A.E. (2016). Deteksi dini dan interaksi anak gangguan pemusatan perhatian dan hiperaktivitas dengan orang tua dan saudara kandung pada 20 sekolah dasar Kota Manado. *Journal e-Clinic (eCI)*. 4(2): 1-9.
- Wasliah, Indah., Adithia Eka, P., Luh Ni, P.P. (2020). Hubungan Penggunaan Gadget terhadap Resiko Gangguan Pemusatan Perhatian dan Hiperaktif Anak Usia Prasekolah di Paud Cempaka Desa Batu Mekar Lingsar.