



PENGARUH PERMAINAN CARDBOARD PUZZLE TERHADAP PENGURANGAN PEMAKAIAN GADGET PADA ANAK UMUR 7-10 TAHUN DI SDN WATUWUNGKUK

Istib Syaro¹⁾, Ro'isah²⁾, Iin Aini Isnawati³⁾

Program Studi Sarjana Keperawatan

STIKES Hafshawaty Pesantren Zainul Hasan Probolinggo

Gmail: istiyib@gmail.com

No Hp 08569994563

ABSTRAK

Gadget adalah istilah bahasa Inggris yang artinya sebuah alat elektronik ukuran kecil dengan bermacam-macam fungsi. Efek pemakaian *gadget* sangat mempengaruhi kesehatan mental anak sehingga orang tua harus memperhatikan pemakaian *gadget* anaknya. Pemakaian *gadget* memiliki dampak yang sangat buruk bagi kesehatan anak dan mengakibatkan timbulnya berbagai macam permasalahan yang dapat mempengaruhi perkembangan anak. Tujuan penelitian adalah menganalisa pengaruh permainan *cardboard puzzle* terhadap pemakaian *gadget* anak usia 7-10 tahun di SD Watuwungkuk.

Penelitian ini merupakan jenis penelitian *pre eksperimen* dengan desain penelitian *pre-post test desain*. Variabel dependen dari penelitian ini yaitu permainan *cardboard puzzle* sedangkan variabel independen yaitu pemakaian *gadget*. Penelitian ini dilakukan di SDN Watuwungkuk. Populasi penelitian sejumlah 60 responden. Teknik sampel yang digunakan adalah *purposive sampling* dengan sampel sejumlah 52 responden. Instrumen penelitian menggunakan kuesioner. Analisis yang digunakan menggunakan *Uji Wilcoxon*.

Pemakaian *gadget* anak usia 7-10 tahun sebelum dilakukan permainan *cardboard puzzle* sebagian besar yaitu Tinggi sebanyak 29 (55,8%) responden sedangkan sebagian kecil dari pemakaian *gadget* anak usia 7-10 tahun sebelum dilakukan permainan *cardboard puzzle* yaitu Rendah sebanyak 5 (9,6%) responden. Sedangkan pemakaian *gadget* anak usia 7-10 tahun setelah dilakukan permainan *cardboard puzzle* sebagian besar dihasilkan adalah rendah sebanyak 35 (67,3%) responden, sebagian kecil dari pemakaian *gadget* anak usia 7-10 tahun setelah dilakukan permainan *cardboard puzzle* dihasilkan adalah Tinggi yaitu sebanyak 1 (1,9%) responden. Dan pemakaian *gadget* anak usia 7-10 tahun setelah dilakukan permainan *cardboard puzzle* dihasilkan sedang yaitu sebanyak 16 (30,8%) responden. Hal ini menunjukkan ada Pengaruh Permainan *Cardboard Puzzle* Terhadap Pemakaian *Gadget* Anak Usia 7-10 Tahun berarti nilai $p\text{-value} < \alpha = 0,05$.

Disarankan bagi pihak yang bersangkutan seperti pihak sekolah, guru dan orang tua hendaknya follow up terhadap permainan *cardboard puzzle* untuk memberi batasan *gadget* pada anak dengan pendampingan orang tua, bagi pihak sekolah menerapkan permainan *cardboard puzzle* di jam kosong dan memberi penyuluhan untuk memberikan pembatasan penggunaan *gadget* pada anak usia 7-10 tahun.

Kata Kunci : *Gadget, Cardboard Puzzle, Anak*



ABSTRACT

Technology and globalization have changed the way of life and work, including the use of gadgets. Gadget is an English term which means a small electronic device with various functions. The use of gadgets has a very bad impact on children's health and results in various kinds of problems that can affect children's development. The aim of the research is to analyze the influence of cardboard puzzle games on the use of gadgets by children aged 7-10 years at Watuwungkuk Elementary School.

This research is a type of correlational analytical research with a pre-post test research design. This research was conducted at SDN Watuwungkuk. The research population was 60 respondents. The sampling technique used was purposive sampling with a sample of 52 respondents. The research instrument used a questionnaire. Data analysis used in this study used the Wilcoxon test.

Most of the gadget use of children aged 7-10 years before playing the cardboard puzzle game was high, namely 29 (55.8%) respondents, while a small percentage of the gadget use of children aged 7-10 years before playing the cardboard puzzle game was low, namely 5 (9, 6%) respondents. Meanwhile, most of the gadget use of children aged 7-10 years after playing the cardboard puzzle game was low at 35 (67.3%) respondents, a small percentage of the gadget use of children aged 7-10 years at after playing the cardboard puzzle game resulted in High, namely 1 (1.9%) respondent. And the use of gadgets by children aged 7-10 years after playing the cardboard puzzle game was moderate, namely 16 (30.8%) respondents. This shows that there is an influence of the Cardboard Puzzle Game on the Use of Gadgets for Children Aged 7-10 Years, meaning the p value is $< \alpha = 0.05$.

It is recommended that health facilities follow up on the family's role in cardboard puzzle games to limit the use of gadgets for children aged 7-10 years.

Keywords: *Gadgets, Cardboard Puzzle, Children*

1. PENDAHULUAN

Masalah Kesehatan menjadi salah satu permasalahan yang dihadapi oleh lanjut usia.

Teknologi dan globalisasi telah mengubah cara hidup dan kerja termasuk pemakaian *gadget*. Perbincangan mengenai *gadget* saat ini sangat marak di lingkungan masyarakat karena kecanggihan yang dimunculkan dalam bentuk perangkat kecil sehingga nyaman dan fleksibel untuk dibawa (Wulandari dan Hermiati, 2019). *Gadget* adalah istilah bahasa inggris yang artinya sebuah alat elektronik ukuran kecil dengan bermacam-macam fungsi. *Gadget* merupakan perangkat elektronik yang memiliki fungsi dan penerapan unsur inovasi seiring dengan berkembangnya zaman, dan membantu kehidupan menjadi lebih nyaman dan mudah (Situmorang dkk., 2021).

Pada era digital saat ini, pemakaian *gadget* sangat sulit untuk dihindari. Sebenarnya, *gadget* digunakan oleh orang yang memiliki kepentingan di bidang pekerjaan, bisnis, kuliah, maupun sekolah (Febriati dan Fauziah, 2020). Faktanya pada saat ini tidak hanya orang dewasa yang memakai *gadget*, anak-anak juga sudah bisa memakai *gadget* dalam kehidupan sehari-hari. Anak-anak tidak perlu diajari tentang pemakaian *gadget*, mereka akan paham sendiri dengan melihat dan mengamati saat orang tuanya memakai *gadget*. Hal tersebut menimbulkan rasa nyaman bagi anak-anak sehingga menyebabkan anak-anak kecanduan pada pemakaian *gadget* (Wulandari dan Hermiati, 2019).

Berdasarkan hasil suvei Febrianti dan Fauziah (2020), 5 negara di Kawasan Asia Tenggara yaitu Indonesia,



Thailand, Singapura, Malaysia, dan Philipina sebanyak 2.417 orang tua telah menggunakan *gadget*. Sebanyak 98% anak-anak telah menggunakan *gadget* di usia dini. Indonesia merupakan negara yang paling aktif di Asia dalam pemakaian *gadget*. Pemakaian *gadget* di Indonesia pada anak-anak mengalami presentase yang tinggi yaitu 80% (Azwi dkk., 2022). Alasan orang tua memberi izin untuk pemakaian *gadget* kepada anaknya karena 70% sibuk melakukan pekerjaan rumah, 65% agar anaknya tetap tenang, dan 29% agar anak tidur (Azwi dkk., 2022). Di Kabupaten Probolinggo sendiri, pemakaian *gadget* sudah tersebar luas dari kalangan anak-anak hingga dewasa. Banyak anak-anak yang memiliki komunikasi buruk dengan orangtua karena mereka lebih memilih bermain *gadget* (Kartianingsih dkk., 2022).

Azwi dkk., (2022) menyatakan bahwa berbagai macam permasalahan anak yang disebabkan oleh *gadget* meningkat sebesar 69,9% diantaranya masalah keterlambatan motorik, masalah perkembangan anak, perilaku sosial, emosional, dan bahasa. Anak tersebut tidak akan suka bermain maupun berbaur dengan anak lainnya, suka menyendiri, merampas barang teman sesuka hati, tidak suka berbagi, sangat posesif dengan miliknya, agresif, tidak suka bergiliran, berkelahi dan bertengkar dengan sesama teman, dan berteriak jika tidak mendapatkan apa yang diinginkannya (Situmorang dkk., 2021). Anak yang kecanduan *gadget* seringkali tidak mendengarkan perintah orang tuanya dan terlalu asyik bermain *gadget*. Dan mereka akan menangis dan marah apabila *gadget* diambil dari mereka. Kondisi kecanduan *gadget* ini disebut dengan *Screen Dependency Disorder* (SDD) (Pardede dan Watini, 2021).

Anak berusia dibawah 18 bulan harus dihindari dalam pemakaian *gadget*, anak usia 18-24 bulan harus didampingi ketika bermain *gadget* dan memilih program apa yang boleh dilihat, anak usia 2-5 tahun dibatasi bermain *gadget* maksimal 1 jam per hari, sedangkan anak usia diatas 6 tahun harus diberikan batasan yang konsisten sehingga tidak mengganggu aktifitas mereka setiap harinya (Putri dkk., 2020).

Efek pemakaian *gadget* sangat mempengaruhi kesehatan mental anak sehingga orang tua harus memperhatikan pemakaian *gadget* anaknya (Mulyantari dkk., 2019). Dewi dkk., (2021) berpendapat bahwa keterlibatan orang tua dapat mempengaruhi kecerdasan naturalistik anak. Keterlibatan orang tua dalam proses mendidik anak agar tidak kecanduan bermain *gadget* dapat dilakukan dengan berbagai macam kegiatan seperti melakukan pengawasan saat anak mengoperasikan *gadget*, menentukan lama bermain *gadget*, menentukan apa yang boleh dilihat dan tidak boleh dilihat dalam *gadget*, mengalihkan dengan cara membuat mainan. Jenis permainan yang dipilih harus mengarah pada aspek yang akan dilatih, serta alat dan bahan yang digunakan harus ramah dan tidak mengandung unsur yang dapat membahayakan keselamatan anak. Permainan *cardboard puzzle* merupakan permainan yang terdiri dari kepingan satu gambar yang dapat melatih tingkat konsentrasi, keterampilan, dan kreativitas. Pembuatan *cardboard puzzle* dari kardus memiliki konsep yang ramah lingkungan, aman, dan bahannya mudah diperoleh. Selain mudah didapatkan, kardus juga memiliki nilai lebih apabila dimanfaatkan sebagai bahan pembuatan mainan.

Upaya pengalihan dengan cara mengajak anak untuk bermain



cardboard puzzle ini merupakan salah satu metode yang baik agar anak tidak kecanduan *gadget*. Selain itu, permainan ini dapat melatih fokus dan perkembangan otak anak (Dewi dkk., 2021).

2. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode pra eksperimen dengan desain penelitian yaitu *pre-post test design*. Pengukuran yang dilakukan dalam penelitian ini diambil pada situasi dan subjek yang berbeda. Peneliti menggunakan permainan *cardboard puzzle* dan psikoedukasi sebagai metode intervensi penelitian dengan tujuan untuk menurunkan *smartphone addiction* pada anak usia 7-10 tahun. Sample penelitian sebanyak 52 siswa/siswi yang memenuhi kriteria inklusi dan eksklusi. Dengan tehnik *purposive sampling*. Pengumpulan data menggunakan kuesioner. Uji statistik menggunakan Uji *Wilcoxon* dengan tingkat signifikan $\leq 0,05$. Sudah dilakukan uji etik di komite etik penelitian kesehatan dengan layak kaji etik Nomer : KEPK/403/STIKes-HPZH/IX/2023.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

DATA UMUM

Gambaran Umum Karakteristik Responden Berdasarkan Umur, Jenis Kelamin.

Table 1: Distribusi frekuensi responden berdasarkan usia.

Umur	frekuensi (f)	presentase (%)
7 Tahun	11	21.2
8 Tahun	17	32.7
9 tahun	19	36.5
10 tahun	5	9.6
Total	52	100

Berdasarkan table 1 distribusi frekuensi berdasarkan usia tertinggi adalah 9 tahun dengan 19 responden atau 35,5%.

Table 2 : Distribusi frekuensi responden berdasarkan jenis kelamin

Jenis Kelamin	frekuensi (f)	presentase (%)
Laki – laki	21	40.4
Perempuan	31	59.6
Total	52	100.0

Berdasarkan tabel 2 dapat diketahui bahwa sebagian besar responden memiliki jenis kelamin perempuan yaitu sebanyak 31 (59,6%)

Table 3 : Distribusi frekuensi responden berdasarkan Lama Pemakaian Gadget

Lama Pemakaian Gadget	frekuensi (f)	presentase (%)
Lebih Dari 3/hari	30	57.7
2-3x/hari	17	32.7
Maksimal 1-2x/hari	5	9.6
Total	52	100.0

Berdasarkan tabel 3 dapat diketahui bahwa sebagian besar responden lama pemakaian gadget lebih dari 3/hari yaitu sebanyak 30 (56,3%) responden

DATA KHUSUS

Tabel 4 : Distribusi frekuensi responden berdasarkan Data Nilai Pemakaian gadget sebelum dilakukan permainan *cardboard puzzle*

Pemakaian gadget anak usia 7-10 tahun sebelum dilakukan permainan <i>cardboard puzzle</i>	frekuensi (f)	presentase (%)
Tinggi	29	55.8
Sedang	18	34.6
Rendah	5	9.6
Total	52	100.0

Berdasarkan tabel 4 dapat diketahui bahwa sebagian besar Pemakaian *gadget* anak usia 7-10 tahun di SD Watuwungkuk sebelum dilakukan permainan *cardboard puzzle* sebagian



besar yaitu Tinggi sebanyak 29 (55,8%) responden.

Tabel 7 : Distribusi frekuensi responden berdasarkan Data Nilai Pemakaian *gadget* setelah dilakukan permainan *cardboard puzzle*

Pemakaian <i>gadget</i> anak usia 7-10 tahun setelah dilakukan permainan <i>cardboard puzzle</i>	frekuensi (f)	presentase (%)
Tinggi	1	1.9
Sedang	16	30.8
Rendah	35	67.3
Total	52	100.0

Berdasarkan tabel 5 dapat diketahui bahwa sebagian besar Pemakaian *gadget* anak usia 7-10 tahun di SD Watuwungkuk setelah dilakukan permainan *cardboard puzzle* sebagian besar dihasilkan adalah rendah sebanyak 35 (67,3%) .

ANALISA DATA

Tabel 6 : Tabulasi Silang Pengaruh Permainan *Carboard Puzzle* Terhadap Pengurangan Pemakaian *Gadget* pada Anak Umur 7-10 Tahun Di SDN Watuwungkuk.

Sebelum dilakukan permainan <i>cardboard puzzle</i>	Pemakaian <i>gadget</i> anak usia 7-10 tahun setelah dilakukan permainan <i>cardboard puzzle</i>						Total	
	Tinggi		Sedang		Rendah		f	%
<i>cardboard puzzle</i>	f	%	f	%	f	%	f	%
Tinggi	0	0	16	30,8	13	25,0	29	55,8
Sedang	1	1,9	0	0	17	32,7	22	34,6
Rendah	0	0	0	0	5	9,6	5	9,6
Total	1	1,9	16	30,8	35	67,3	52	100
	p value = 0,000		α = 0,05					

Berdasarkan tabel 5.6 didapatkan sebanyak 52 responden anak umur 7-10 tahun, Pemakaian *gadget* anak usia 7-10 tahun setelah dilakukan permainan *cardboard puzzle* yaitu sebagian besar dari yang Kategori tinggi menjadi hasil sedang yaitu sebanyak 16 (30,7%) responden, dari kategori tinggi menjadi hasil rendah yaitu sebanyak 13 (25,0%)

responden, sedangkan dari kategori sedang menjadi hasil rendah hasilnya yaitu sebanyak 17 (32,7%) responden. Hasil pre dan post pada penelitian ini menunjukkan bahwa ada pengaruh yang dihasilkan oleh permainan *cardboard puzzle* terhadap pemakaian *gadget* pada anak usia 7-10 tahun, hal ini juga dipengaruhi oleh pengawasan orang tua yang membatasi pemakaian *gadget* namun ada juga yang memang sudah menyediakan permainan seperti *puzzle* untuk anak.

Berdasarkan hasil penelitian didapatkan nilai p value = 0,000 yang berarti nilai p value < α = 0,05, sehingga H₁ diterima, artinya ada Pengaruh Permainan *Carboard Puzzle* Terhadap Pengurangan Pemakaian *Gadget* pada Anak Umur 7-10 Tahun Di SDN Watuwungkuk.

4. PEMBAHASAN

Pemakaian *gadget* anak usia 7-10 tahun di SD Watuwungkuk sebelum dilakukan permainan *cardboard puzzle*.

Hasil dari penelitian pada table 4 dapat diketahui bahwa sebagian besar Pemakaian *gadget* anak usia 7-10 tahun di SD Watuwungkuk sebelum dilakukan permainan *cardboard puzzle* sebagian besar yaitu Tinggi sebanyak 29 (55,8%) responden sedangkan sebagian kecil dari Pemakaian *gadget* anak usia 7-10 tahun di SD Watuwungkuk sebelum dilakukan permainan *cardboard puzzle* yaitu Rendah sebanyak 5 (9,6%) responden.

Salah satu faktor yang mempengaruhi tingginya penggunaan *gadget* yaitu karena kemajuan teknologi semua orang tua mempunyai *gadget* yang tidak menutup kemungkinan digunakan oleh anak, kecanduan *gadget* adalah perilaku (tindakan) atau aktivitas dari manusia itu sendiri. Penggunaan *gadget* yang berlebihan pada anak terkadang sering menimbulkan masalah (Hasanah &



Kumalasari, 2015) pada proses belajar. (Saroinsong, 2016) Penggunaan gadget berdampak merugikan pada keterampilan interpersonal anak jika terlalu sering digunakan. Tidak hanya itu faktor-faktor yang terjadi dilapangan penggunaan *gadget* pada anak adalah tinggi disebabkan karna kesibukan orang tua, kurangnya informasi atau pengetahuan, serta pendidikan orang tua. Hal ini dapat membuat anak memiliki keinginan bermain *gadget* setiap hari.

Menurut Yumami (2022) Gadget memang memiliki dampak positif bagi pola pikir anak yaitu membantu anak dalam mengatur kecepatan bermainnya, mengolah strategi dalam permainan, dan membantu meningkatkan kemampuan otak kanan anak. Tetapi dibalik kelebihan tersebut juga dapat berdampak buruk pula bagi daya kembang anak. Berbagai radiasi didalam gadget yang dapat merusak jaringan syaraf dan otak anak bila anak sering menggunakan gadget. Selain itu, juga dapat menurunkan daya aktif anak dan kemampuan anak untuk berinteraksi dengan orang lain. Anak menjadi kurang interaktif dan lebih suka sendiri dengan zona nyamannya bersama gadget. Sehingga menimbulkan sikap individualis pada anak dan kurangnya sikap peduli terhadap sesama baik terhadap orang tua teman, maupun orang lain.

Menurut Syahuddin (2019) Penggunaan gadget memiliki dampak yang beragam, ada yang berdampak positif ada pula yang negatif, oleh sebab itu pada masa emas anak orang tua memang harus berusaha lebih keras untuk menyiapkan permainan serta pola pembelajaran yang memang sesuai dengan usia anak agar anak tidak terlampaui kecanduan gadget sehingga menjadi anak yang kreatif. Selain itu apabila anak sudah terlanjur mengenal

gadget salah satu cara orangtua mengawasi anak yaitu dengan membatasi waktu pemakaian gadget dan memantau aplikasi yang ada di gadget anak seperti memilah dan memilih yang mendukung proses pembelajaran.

Pemakaian *gadget* anak usia 7-10 tahun di SD Watuwungkuk setelah dilakukan permainan *cardboard puzzle*.

Hasil dari penelitian pada table 5 dapat diketahui bahwa sebagian besar Pemakaian *gadget* anak usia 7-10 tahun di SD Watuwungkuk setelah dilakukan permainan *cardboard puzzle* sebagian besar dihasilkan adalah rendah sebanyak 35 (67,3%) responden sedangkan sebagian kecil dari Pemakaian *gadget* anak usia 7-10 tahun di SD Watuwungkuk setelah dilakukan permainan *cardboard puzzle* dihasilkan adalah Tinggi yaitu sebanyak 1 (1,9%) responden. Dan Pemakaian *gadget* anak usia 7-10 tahun di SD Watuwungkuk setelah dilakukan permainan *cardboard puzzle* dihasilkan sedang yaitu sebanyak 16 (30,8%) responden.

Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Novitasari (2019) tentang puzzle yaitu mainan yang terbuat dari bahan plastik yang ringan, berbentuk kibus atau lempengan-lempengan dan jika disusun sedemikian rupa akan membentuk gambar, melatih ketangkasan jari, dan koordinasi mata dan tangan, serta melatih konsep kognitif untuk mencocokkan bentuk dan hubungan bagian-bagian puzzle yang utuh. Sehingga dapat mengurangi dampak pemakaian gadget pada anak yang diawasi oleh orang tua.

Berbagai penelitian dari kedokteran maupun dunia psikolog mengenai dampak gadget telah dilakukan. Dari segi psikologis, masa kanak-kanak adalah masa keemasan dimana anak-anak belajar mengetahui apa yang belum diketahuinya. Jika masa kanak-kanak sudah tercandu dan



terkena dampak negatif oleh gadget, maka perkembangan anakpun akan terhambat khususnya pada segi prestasi (Widiawati, 2022).

Berdasarkan hasil penelitian yang di dapatkan adanya perubahan peningkatan terhadap penggunaan gadget pada anak sebanyak 35 (67,3%) responden, karena anak diberikan waktu pembatasan penggunaan gadget di rumah oleh orang tuanya, dan dapat menerapkan permainan cardboard puzzle bersama orang tua dengan baik sehingga pengaruh dari penerapan permainan cardboard puzzle pada anak usia 7-10 tahun yang diberikan terlihat adanya peningkatan pada anak. Selain itu permainan puzzle dapat membangun rasa saling percaya kepada sesama kawan, kerjasama regu, komunikasi yang baik dan efektif dan membangun rasa percaya diri (Trimantara, 2019). Oleh karena itu perlu pengalihan terhadap pemakaian gadget pada anak salah satunya menggunakan alat bermain salah satunya dengan menggunakan *Cardboard Puzzle* yang efektif

Pengaruh Permainan *Carboard Puzzle* Terhadap Pengurangan Pemakaian Gadget pada Anak Umur 7-10 Tahun Di SDN Watuwungkuk..

Penelitian pengaruh nilai p value = 0,000 yang berarti nilai p value < α = 0,05, sehingga H_1 diterima, artinya ada Pengaruh Permainan *Carboard Puzzle* Terhadap Pengurangan Pemakaian Gadget pada Anak Umur 7-10 Tahun Di SDN Watuwungkuk.

Pengaruh penggunaan gadget terhadap perkembangan anak memiliki dampak positif dan dampak negatif. Adapun dampak positifnya antara lain, membantu perkembangan fungsi adaptif seorang anak, menambah pengetahuan anak, memperluas jaringan persahabatan, mempermudah komunikasi, dan

membangun kreatifitas anak. Sedangkan dampak negatifnya antara lain, anak menjadi ketergantungan terhadap gadget, sehingga dalam menjalankan segala aktivitas hidupnya anak tidak bisa terlepas dari gadget, anak menjadi sulit berkonsentrasi pada dunia nyata, anak menjadi lebih suka bermain dengan gadgetnya daripada bermain dengan temannya, dan anak menjadi malas bergerak dan beraktivitas (Vivi, 2015).

Salah satu media yang digunakan untuk mempengaruhi pemakaian gadget yaitu media puzzle, puzzle merupakan alat permainan edukatif dengan membongkar pasang untuk membentuk suatu gambar yang utuh (Susiat et al., 2021; Widayanti et al., 2020). Media puzzle biasanya bertema gambar hewan, buah dan rumah, namun untuk media pembelajaran ini dimodifikasi menjadi bertema angka dan huruf yang berbasis multimedia interaktif. Anak bisa dikatakan bermain puzzle dengan cara memasang potongan-potongan gambar sesuai penempatan yang sudah sesuai gambar yang tepat.

Dari hasil penelitian tentang pengaruh permainan *cardboard puzzle* pada penggunaan *gadge* pada anak terdapat penurunan penggunaan gadget setelah diterapkan permainan *cardboard puzzle* dirumah, anak jadi lebih sering menghabiskan waktu bersama teman-temannya, dan lebih kreatif. Para ibu sangat antusias pada saat dilakukan penjelasan tentang manfaat permainan *cardboard puzzle* terhadap efek penggunaan *gadget*. Namun ada juga yang tidak terlalu antusias karena disebabkan pengetahuan orang tua yang masih kurang mampu mencerna dan memanfaatkan permainan tersebut karena mungkin orang tua tidak memiliki waktu untuk mengajak anak bermain. Orang tua memiliki peranan penting terutama pada ibu yang



mengawasi dan memiliki waktu lebih banyak bersama dengan anaknya. Jadi orangtua, walaupun memberikan *gadget*, harus mengontrol anak-anak yang menggunakannya. Ada jam-jam tertentu anak pegang HP, ada jam-jam tertentu anak bersama orangtua, dan ada masanya pula anak bisa bermain dengan teman sebayanya. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh (Dewi dkk., 2021) tentang pengaruh keterlibatan orangtua dalam pembuatan mainan kardus terhadap durasi pemakaian gadget terhadap anak berumur 6 tahun. Dalam penelitiannya ini, dengan sampel sebanyak 87 anak, durasi anak bermain gadget sebanyak 71% bermain gadget lebih dari 1 jam per hari. Hasil penelitian menyebutkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara keterlibatan orangtua dalam membuat mainan kardus yang cenderung menurunkan durasi pemakaian gadget pada anak usia prasekolah.

Oleh karena itu, perlunya pemahaman mengenai pengaruh permainan *cardboard puzzle* pada penggunaan *gadget* terutama bagi orangtua, agar anaknya dapat dibatasi penggunaannya dan daya kembang anak dapat berkembang dengan baik dan menjadi anak yang kreatif, aktif, cerdas, dan interaktif terhadap orang lain.

5. KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

- 1) Pemakaian gadget anak usia 7-10 tahun di SD Watuwungkuk sebelum dilakukan permainan *cardboard puzzle* sebagian besar yaitu Tinggi sebanyak 29 (55,8%) responden.
- 2) Pemakaian gadget anak usia 7-10 tahun di SD Watuwungkuk setelah dilakukan permainan *cardboard puzzle* sebagian besar dihasilkan adalah rendah sebanyak 35 (67,3%) responden.

- 3) Ada Pengaruh Permainan *Cardboard Puzzle* Terhadap Pengurangan Pemakaian Gadget pada Anak Umur 7-10 Tahun di SDN Watuwungkuk p value = 0,000 yang berarti nilai p value < α = 0,05.

DAFTAR PUSTAKA

1. Anggraini, E. 2019. *Mengatasi Kecanduan Gadget Pada Anak*. Serayu Publishing. https://books.google.co.id/books?hl=id&lr=&id=m-7CDwAAQBAJ&oi=fnd&dq=Anggraini,+E.+2019.+Mengatasi+Kecanduan+Gadget+Pada+Anak.+&ots=yTd3t-QcW&sig=7p6Jmn9oHT7HCu0Nh3IbLV01wU&redir_esc=y.
2. Astuti, Y. 2016. Permainan yang Bisa Membangun Kemampuan Motorik Halus Anak. <https://www.alodokter.com/permainan-yang-bisa-membangun-kemampuan-motorik-halus-anak>. Diakses pada 25/05/2023 pukul 08.25.
3. Aswadi, D., dan Lismayanti, H. 2019. Dampak Pemakaian Smartphone Terhadap Pendidikan Karakter Anak Di Era Milenial. *Jurnal Bahasa, Sastra, dan Pengajarannya*, vol. 4 (1).
4. Azwi, A. I., dan Oktavianis., dan Yenni. 2022. Perkembangan Sosial Emosional Anak Yang Menggunakan *Gadget* Pada Anak Usia Dini. *REAL in Nursing Journal (RNJ)*, vol. 5 (1), hal. 24-36.
5. Budiawan, N. A., dan Sugiyanto. Perkembangan Keseimbangan Dan Kecepatan Pada Anak-Anak Usia 6 Sampai Dengan 12 Tahun Ditinjau Dari Jenis Kelamin Di Daerah Kabupaten Grobogan. *Prosiding Seminar Nasional*



- Pendidikan Jasmani dan Olahraga.*
<https://ejournal.stkipjb.ac.id/index.php/prosiding/article/view/800>.
6. Dewi, N. L. M. A., Astutik, W., dan Widayati, K. 2021. Pengaruh Keterlibatan Orangtua Membuat Mainan Kardus Terhadap Durasi Pemakaian *Gadget* Anak Prasekolah. *Jurnal Media Karya Kesehatan*, vol. 4 (1), hal. 99-108. <http://jurnal.unpad.ac.id/mkk/article/view/30025>.
 7. Edisa, S., Garna, H., dan Nilapsari. 2023. Analisis Faktor Risiko Kejadian Mask-Induced Acne (Maskne) Berdasarkan Karakteristik Tenaga Kesehatan RSUD Sumedang di Masa Pandemi Covid-19. *Bandung Conference Series: Medical Science*, vol. 3 (1), hal. 740-744. <https://proceedings.unisba.ac.id/index.php/BCSMS/article/view/6594>.
 8. Emiyanti, L., Rochaida, E., dan Tricahyadinata, I. 2020. Pengaruh Karakteristik Individu dan Motivasi Intrinsik Terhadap Komitmen Afektif dan Kinerja Pegawai. *Jurnal Ilmiah Manajemen*, vol. 2 (1), hal. 15-24. <https://ejournal.unib.ac.id/a46/article/view/11644>.
 9. Fadillah, M. 2017. *Bermain dan Permainan Anak Usia Dini*. PT Fajar Interpratama Mandiri. Jakarta: Kencana Perdana Group.
 10. Fajri, C., Amelya, A., Suworo., dan Sairin. 2022. Pengaruh Kepuasan Kerja dan Disiplin Kerja Terhadap Kinerja Karyawan PT. Indonesia Applicad. *JIIP-Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, vol. 5(1), hal. 369-373. <http://jiip.stkipvapisdompu.ac.id/jiip/index.php/JIIP/article/view/425>.
 11. Fauzan, M. R., Langingi, A. R. C., Mongkou, F. M., Akbar, H. 2021. Peran Keluarga Dalam Menghindari Dampak Negatif Pemakaian *Gadget* Pada Kesehatan Mental Anak Usia Sekolah Di Desa Dulangon. *Journal Of Pharmaceutical Science and Medical Research*, vol. 4 (1), hal. 11-19. <http://ejournal.unipma.ac.id/index.php/p-harmed/article/view/8350>.
 12. Febriati, L. D., dan Fauziah, A. 2020. Pengaruh Intensitas Pemakaian *Gadget* Terhadap Sosial Emosional Anak Usia Pra Sekolah di TK Yogyakarta. *TSGJ Keb Jurnal*, vol. 5 (1), hal. 1-12. <https://ejournal.annurpurwodadi.ac.id/index.php/TSCBid/article/view/196>.
 13. Hidayat, N. O., Nuraeni, A., Jamil, I. K. N., Lisdiawati., Triana, M. M., dan Nurdiansari, V. 2018. *Seminar Nasional Keperawatan "Strategi Optimalisasi Status Kesehatan Mental Masyarakat dengan Perawatan Palliatif di Era Pandemi Covid 19"*, vol. 7 (1), hal. 34-40. <http://conference.unsri.ac.id/index.php/SNK/article/view/2381>.
 14. Hidayati, R. 2019. Peran Orang Tua: Komunikasi Tatap Muka Dalam Mengawal Dampak *Gadget* Pada Masa Golden Age.



- Jurnal Ilmu Komunikasi*, vol. 5 (2), hal. 1-10.
<http://jurnal.utu.ac.id/jsource/article/view/1396>.
15. Hidayatuladkia, S. T., Kanzunudin, M., Ardianti, S. D. 2021. Peran Orang Tua Dalam Mengontrol Pemakaian *Gadget* Pada Anak Usia 11 Tahun. *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan*, vol. 5 (3), hal. 363-372.
<https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJL/article/view/38996>.
16. Imanulhaq, R., dan Ichsan. 2022. Analisis Teori Perkembangan Kognitif Piaget Pada Tahap Anak Usia Operasional Konkret 7-12 Tahun Sebagai Dasar Kebutuhan Media Pembelajaran. *Journal Of Islamic Education*, vol. 3 (2), hal. 126-134.
<http://ejournal.iainfmpapua.ac.id/index.php/waniambey/article/view/174>.
17. Irfan., dan Azmin, N. 2022. Strategi Pendampingan Orang Tua Terhadap Dampak Pemakaian *Gadget* Terhadap Perkembangan Anak di Kecamatan Sape. *Jurnal Pendidikan*, vol. 4 (2), hal. 8-11.
<http://jurnal.stkipbima.ac.id/index.php/gg/article/view/748>.
18. Kartianingsih, E., Hidayah, U., dan Halili, H. R. 2022. Pola Asuh Dialogis Orang Tua Terhadap Anak Remaja Dalam Pemakaian *Gadget* Di Desa Patalan Kabupaten Probolinggo. *Jurnal Pendidikan dan Konseling*, vol. 4 (1), hal. 368-375.
<http://journal.universitaspahlawa.n.ac.id/index.php/jpdk/article/view/3697>.
19. KEMENKES, R. 2017. Pedoman dan Standar Etik Penelitian dan Pengembangan Kesehatan Nasional.
20. Khan, M. R., Aiyuda, N., dan Fadhli, M. 2022. Kebosanan Akademik Dan Kecanduan *Gadget* Selama Pandemi Covid-19 Pada Remaja. *Jurnal Psikologi*, vol. 5 (2), hal. 150-158.
21. Khasanah, K., dan Handyaningrum, W. 2022. Pengenalan Seni Tari Pada Anak Usia Dini Sebagai Upaya Menangkal Kecanduan *Gadget* Di Sanggar Seni Kartika Budaya Kab. Jember. *Jurnal Pendidikan Sendratasik*, vol. 11 (1), hal. 140-153.
<https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-pendidikan-sendratasik/article/view/42268>.
22. Kurniawan, I. Y., Rustika, I. M., dan Aryani, L. N. A. 2016. Uji Validitas dan Realibilitas Modifikasi *Smartphone Addiction Scale* Versi Bahasa Indonesia. *Jurnal Medicina*, vol. 47(3).
23. Kurniawati, D. 2020. Pengaruh Pemakaian *Gadget* Terhadap Prestasi Siswa. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, vol. 2 (1), hal. 79-84.
<https://www.edukatif.org/index.php/edukatif/article/view/78>.
24. Kwon, M., Lee, J. Y., Won, W. Y., Park, J. W., Min, J. A., Hahn, C., dan Kim, D. 2013. Development and Validation Of a Smartphone Addiction Scale (SAS). *PLoS ONE*, vol. 8 (2).



25. Miranti, P., dan Putri, L. D. 2021. Waspada Dampak Pemakaian *Gadget* Terhadap Perkembangan Sosial Anak Usia Dini. *Jurnal Cendekiawan Ilmiah*, vol. 6 (1), hal. 58-66.
26. Munfarijah, I. 2016. Manfaat Bermain *Puzzle* Untuk Anak.
27. Mulyantari, A. I., Romadhona, N., dan Nuripah, G. 2019. Hubungan Kebiasaan *Gadget* dengan Status Mental Emosional pada Anak Usia Prasekolah. *Jurnal Integrasi Kesehatan dan Sains*, vol. 1 (1), hal. 10-15.
28. Nasrulloh, M. F., dan Umardiyah, F. 2020. *Efektivitas Strategi Pembelajaran Think Talk Write (TTW) Pada Pembelajaran*. LPPM, Universitas KH. A. Wahab Hasbulloh.
29. Nurfadilah., Putra, D. P., dan Riskawati. 2021. Pembelajaran Daring Melalui Game Edukasi Quizizz Terhadap Hasil Belajar Fisika. *Jurnal Literasi Digital*, vol. 1 (2), hal. 108-115. <https://literasidigital.my.id/literasi/article/view/14>.
30. Nursalam. 2016. *Metodologi Penelitian Ilmu Keperawatan: Pendekatan Praktis*. Salemba Medika, Jakarta.
31. Pardede, R., dan Watini, S. 2021. Dampak Pemakaian *Gadget* Pada Perkembangan Emosional Anak Usia Dini Di TK Adifa Karang Mulya Kota Tangerang. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, vol. 5, hal. 4728-4735.
32. Putri, E. O., Utami, A., dan Lestari, R. F. 2020. Hubungan Lama Pemakaian *Gadget* Dengan Perilaku Sosial Anak Pra Sekolah. *Jurnal Cakrawala Promkes*, 2(2): 80-86. <https://core.ac.uk/download/pdf/490597935.pdf>.
33. Qalbi, Z. 2022. Dampak Bermain Game Online Terhadap Kepribadian Sosial Anak Usia Dini Di PAUD Islam Intan Insani Kota Bengkulu. *Journal On Teacher Education*, vol. 4 (2), hal. 1566-1574. <http://journal.universitaspahlawan.ac.id/index.php/jote/article/view/10848>.
34. Ragil, D. R. A., dan Sodikin. Hubungan Peran Pengawasan Orang Tua Dan Kecanduan *Gadget* Dengan Kemampuan Interaksi Sosial Pada Anak Usia Sekolah Di SD Negeri 1 Pamijen Sokaraja. *Jurnal Keperawatan Muhammadiyah*.
35. Rahmasari, L. 2022. Hubungan Tingkat Pengetahuan Dengan Kebutuhan Tatalaksana Pengobatan Pasien TB Paru Di Puskesmas Klatak Tahun 2022. SKRIPSI. Stikes Banyuwangi.
36. Sappa, A. M., dan Limbong, M. 2022. Hubungan Intensitas Pemanfaatan Internet dan Kuantitas Tidur Di Masa Pandemi Covid-19 Pada Siswa Kelas IX SMPN 2 Makale. *Jurnal Ilmiah Indonesia*, vol. 7 (2), hal. 2264-2276.
37. Suryaningrum, F. P., Haryono, A. T., dan Amboningtyas, D. 2019. Pengaruh Lingkungan Kerja Non Fisik, Kompensasi, Kepuasan



- Kerja, Terhadap Kinerja Karyawan, dan Komitmen Organisasi Sebagai Variabel Mediasi. *Jurnal Ekbis*, vol. 20 (2), hal. 1320-1331. <http://jurnalekonomi.unisla.ac.id/index.php/ekbis/article/view/241>.
38. Situmorang, E. L., Agustin, D., Butar, R. D. B., Dewi, L. S., Telaumbanua, F., dan Waruwu, R. Y. 2021. Edukasi Pemakaian *Gadget* Terhadap Perkembangan Sosial, Emosional Pada Anak Usia Dini. *REALCOSTER: Real Community Service Center Journal*, vol. 4 (1), hal. 1-12. <https://www.ojs.sttrealbatam.ac.id/index.php/coster/article/view/95>
39. Vyana, E., Sumanti, N. T., Noviyanti, E. P. 2022. Hubungan Pengetahuan, Persepsi, dan Sikap Ibu Hamil Dengan Perilaku Pencegahan Virus Covid-19. *Jurnal Interprofesi Kesehatan Indonesia*, vol. 2 (1), hal. 228-233. <https://www.jurnalinterprofesi.com/index.php/jipki/article/view/47>.
40. Widya, R. 2020. Dampak Negatif Kecanduan *Gadget* Terhadap Perilaku Anak Usia Dini dan Penanganannya Di PAUD Ummul Habibah. Vol. 13 (1). <https://garuda.kemdikbud.go.id/documents/detail/1737303>.