

**IMPLEMENTASI PENDIDIKAN KESEHATAN TERHADAP PENGETAHUAN  
ORANG TUA DALAM PENGGUNAAN *GADGET* PADA ANAK USIA  
PRASEKOLAH (3-6 TAHUN) DI PUSKESMAS GANJAR AGUNG**

***IMPLEMENTATION OF HEALTH EDUCATION ON PARENTS' KNOWLEDGE IN  
THE USE OF GADGETS IN PRESCHOOL CHILDREN (3-6 YEARS OLD) AT  
PUSKESMAS GANJAR AGUNG***

**Novi Sekar Palupi<sup>1</sup>, Immawati<sup>2</sup>, Senja Atika Sari HS<sup>3</sup>**

<sup>1,2,3</sup>Fakultas Ilmu Kesehatan Universitas Dharma Wacana Metro

Email: [sekarpalupinovi@gmail.com](mailto:sekarpalupinovi@gmail.com)

**ABSTRAK**

Penggunaan *gadget* pada anak dapat memicu kecanduan dan berdampak negatif pada perkembangan fisik, mental, dan sosial mereka. Anak kecanduan *gadget* cenderung mengalami masalah dalam konsentrasi, perkembangan bahasa, dan keterampilan motorik. Orang tua berkewajiban untuk mendampingi anak dalam penggunaan *gadget*. *Digital parenting* memberikan batasan yang jelas tentang apa saja yang boleh dan tidak diperbolehkan saat menggunakan perangkat digital. Tujuan: Menggambarkan implementasi pendidikan kesehatan terhadap pengetahuan orang tua tentang penggunaan *gadget* pada anak usia prasekolah. Metode: Menggunakan desain studi kasus, subjek pada 2 (dua) orang ibu yang memiliki anak usia prasekolah. Hasil: Tingkat pengetahuan sebelum dilakukan penerapan pendidikan kesehatan tentang penggunaan *gadget* pada anak usia prasekolah kedua responden sama yaitu berada pada tingkat pengetahuan sedang (75%) dan setelah dilakukan penerapan terjadi peningkatan, kedua responden berada pada tingkat pengetahuan baik tetapi dengan nilai yang berbeda. Kesimpulan: Implementasi pendidikan kesehatan tentang penggunaan *gadget* pada anak menunjukkan peningkatan pengetahuan ibu. Perawat mampu penerapan pendidikan kesehatan dengan baik sehingga mampu meningkatkan pengetahuan ibu.

*Kata Kunci* : Anak Prasekolah, Gadget, Pendidikan Kesehatan

**ABSTRACT**

*Gadget use in children can lead to addiction and negatively impact their physical, mental and social development. Children addicted to gadgets tend to experience problems in concentration, language development, and motor skills. Parents have an obligation to assist their children in the use of gadgets. Digital parenting provides clear boundaries on what is and is not allowed when using digital devices. Objective: To describe the implementation of health education on parents' knowledge about gadget use in preschool children. Methods: Using a case study design, the subject is 2 (two) mothers who have preschool-age children. Results: The level of knowledge before the implementation of health education on the use of gadgets in preschool children of both respondents was the same, namely at the level of moderate knowledge (75%) and after the implementation there was an increase, both respondents were at a good level of knowledge but with different values. Conclusion: The implementation of health education on the use of gadgets in children showed an increase in mothers' knowledge. Nurses are able to implement health education well so as to increase maternal knowledge.*

*Keywords: Preschool Children, Gadgets, Health Education*

## PENDAHULUAN

*Gadget* dapat menyediakan akses tak terbatas pada informasi, hiburan, dan komunikasi. Namun, perdebatan tentang efek sebenarnya dari penggunaan *gadget* terus berlanjut, terutama terkait dampaknya pada perkembangan individu dan masyarakat. Saat membahas mengenai dampak *gadget* terhadap individu dan masyarakat, terdapat dua sisi: efek positif dan negatif<sup>1</sup>.

Indonesia menempati peringkat pertama sebagai negara paling lama menggunakan handphone per hari. Warga Indonesia menghabiskan waktu dengan perangkat mobile seperti handphone dan tablet pada tahun 2023 mencapai 6,05 jam per hari.<sup>2</sup>

Data Badan Pusat Statistik tahun 2024 menunjukkan bahwa provinsi Lampung memiliki individu yang menguasai atau memiliki telepon genggam sebanyak 65%. Jumlah penggunaan *gadget* pada anak usia dini di Indonesia sebanyak 33,44% dengan rincian 25,5% penggunaan anak berusia 0 sampai 4 tahun dan 52,76% pada berusia 5 sampai 6 tahun. Hal ini tidak menutup kemungkinan dapat memicu kecanduan *gadget* pada anak. Hal ini tidak menutup kemungkinan dapat memicu kecanduan *gadget* pada anak. Kecanduan *gadget* pada anak menjadi fenomena yang semakin mengkhawatirkan di era digital ini. Menurut survei Komisi Perlindungan

Anak Indonesia, lebih dari 71,3% anak usia sekolah memiliki *gadget* dan memainkannya dalam porsi yang cukup lama dalam sehari serta sebanyak 79% responden anak boleh memainkan *gadget* selain untuk belajar. Anak-anak yang menghabiskan terlalu banyak waktu di depan layar sering kali mengalami berbagai masalah, mulai dari gangguan tidur, penurunan prestasi akademik, hingga masalah sosial dan emosional<sup>3</sup>.

Penggunaan *gadget* pada anak menjadi perhatian karena dapat memicu kecanduan dan berdampak negatif pada perkembangan fisik, mental, dan sosial mereka. Anak-anak yang kecanduan *gadget* cenderung mengalami masalah dalam konsentrasi, perkembangan bahasa, dan keterampilan motorik. Frekuensi penggunaan *gadget* yang lebih tinggi dikaitkan dengan penurunan kecerdasan verbal dan peningkatan volume otak yang lebih kecil setelah beberapa tahun yang berpengaruh pada pemrosesan bahasa, perhatian, memori, fungsi eksekutif, fungsi emosional dan penghargaan<sup>4</sup>.

Orang tua berkewajiban untuk mendampingi anak dalam penggunaan *gadget*. Pemberian *gadget* pada anak sebaiknya dilakukan saat anak sudah berusia di atas 6 tahun karena pada saat itu perkembangan anatomi otak anak sudah 95% dari otak dewasa. Untuk anak dibawah usia 6 tahun boleh saja diperkenalkan dengan *gadget* akan tetapi hanya memperkenalkan

bentuk, warna atau suara yang dihasilkan untuk merangsang kemampuan visual dan pendengaran anak. Orang tua memiliki kewajiban untuk mengontrol dan mengawasi setiap bentuk informasi yang diterima oleh anak melalui *handphone*. Orang tua juga ikut berinteraksi saat anak bermain *gadget* dengan memberikan penjelasan yang baik dan tepat. Modelling penggunaan *gadget* yang tepat dari orang tua sangat dibutuhkan untuk kepentingan optimalisasi nilai guna *gadget* pada anak. Proses pengawasan dan pendampingan penggunaan *gadget* oleh anak disebut dengan istilah *digital parenting*<sup>5</sup>.

*Digital parenting* merupakan salah satu bentuk perlakuan berupa pendidikan atau pelatihan bagi seseorang yang memberikan informasi tentang cara mendidik anak di era digital yang baik dan benar. *Digital parenting* adalah strategi pengasuhan yang membahas aturan penggunaan perangkat digital secara *online* dan *offline* untuk melindungi keamanan anak dari ancaman penggunaannya. Pola asuh digital atau *digital parenting* memberikan batasan yang jelas kepada anak tentang apa saja yang boleh dan tidak diperbolehkan saat menggunakan perangkat digital<sup>6</sup>.

Tujuan umum penerapan ini adalah untuk menggambarkan implementasi pendidikan kesehatan terhadap pengetahuan orang tua tentang penggunaan *gadget* pada anak usia prasekolah.

## METODE

Karya tulis ini menggunakan desain studi kasus untuk mengetahui implementasi pendidikan kesehatan terhadap pengetahuan orang tua tentang penggunaan *gadget* pada anak usia prasekolah.

Penerapan pendidikan kesehatan ini telah dilakukan di wilayah Kerja Puskesmas Ganjar Agung pada tanggal 27-30 Mei 2025 dengan surat laik etik Nomor: 011/KEPK-LE/Fikes/V/2025. Instrumen penerapan yang digunakan adalah kuisisioner tentang penggunaan *gadget* pada anak usia prasekolah sebanyak 32 item. Alat peraga yang digunakan menggunakan *booklet*, lembar balik, SAP pendidikan kesehatan tentang penggunaan *gadget* pada anak dan lembar observasi pengetahuan ibu sebelum dan setelah pendidikan kesehatan.

## HASIL

### 1. Karakteristik Subyek

Tabel 1 Gambaran Subyek Penerapan

Identitas	Responden I	Responden II
Nama	Ny. U	Ny. S
Usia	31 tahun	37 tahun
Jenis kelamin	Perempuan	Perempuan
Tanggal penerapan	27-29 Mei 2025	28-30 Mei 2025
Pendidikan	D3	SMA
Pekerjaan	IRT	IRT
Jumlah anak	2	2
Umur anak	5 tahun	4 tahun 10 bulan
Lingkungan penerapan	Responden berada dekat dengan fasilitas kesehatan.	Responden berada agak jauh dari fasilitas kesehatan.
	Lingkungan rumah nyaman	lingkungan rumah cukup panas

Identitas	Responden I	Responden II				
Pengetahuan tentang <i>gadget</i> dan <i>gadget</i>	Responden belum pernah mendapatkan penyuluhan tentang penggunaan <i>gadget</i> . Pengetahuan awal diperoleh dari pengalaman pribadi dan internet.	sehingga membuat ruangan terasa gerah.	Ke-2	(sedang)	31/32	(baik) 96
		Responden sebelumnya tidak pernah mengetahui tentang <i>gadget</i> . Responden baru tahu saat dilakukan pendidikan kesehatan	Ke-3		32/32	(baik) 100

Berdasarkan tabel di atas menunjukkan kedua responden memiliki jenis kelamin, pekerjaan, dan jumlah anak yang sama yaitu berjenis kelamin perempuan, bekerja sebagai ibu rumah tangga, dan memiliki 2 orang anak. Responden I memiliki tingkat pendidikan D3 dan responden II memiliki tingkat pendidikan SMA.

## 2. Pengetahuan Ibu Sebelum dan Sesudah dilakukan Pendidikan Kesehatan tentang Penggunaan *Gadget* pada Anak Usia Prasekolah

Tabel 2

Pengetahuan Ibu Tentang Penggunaan *Gadget* pada Anak Usia Prasekolah Sebelum dan Sesudah Penerapan Pendidikan Kesehatan

Respon nden	Hari	Pretest		Post test	
		Nilai Benar	%	Nilai Benar	%
I	Ke-1	24/32	75	32/32	100 (baik)
	Ke-2		(sedang)	32/32	100 (baik)
	Ke-3			32/32	100 (baik)
II	Ke-1	24/32	75	28/32	87

## PEMBAHASAN

Pengetahuan ibu tentang penggunaan *gadget* pada anak usia prasekolah kedua responden sama yaitu dalam kategori baik (75%). Hal ini disebabkan oleh beberapa faktor diantaranya usia, pendidikan, informasi/media massa dan lingkungan penerapan. Responden I dengan tingkat pendidikan yang lebih tinggi (D3) mempunyai tingkat pengetahuan yang sama dengan responden I dengan tingkat pendidikan SMA.

Pendidikan kesehatan adalah proses yang direncanakan dengan sadar untuk menciptakan peluang bagi individu yang senantiasa belajar memperbaiki kesadaran (*literacy*) serta meningkatkan pengetahuan dan keterampilan (*life skills*) demi kepentingan kesehatannya. Pendidikan kesehatan dilakukan untuk membantu seorang individu mengontrol dan meningkatkan kesehatan secara mandiri dengan mempengaruhi atau memungkinkan dan menguatkan keputusan atau tindakan sesuai dengan suatu nilai dan tujuan yang akan direncanakan. Individu dapat dikatakan belajar apabila di dalam dirinya terjadi peningkatan tentang perubahan dari tidak paham menjadi

paham atau dari tidak bisa mengerjakan sesuatu menjadi mampu mengerjakan sesuatu yang dapat membuat perubahan<sup>7</sup>.

Sebelum diberikan pendidikan kesehatan tentang penggunaan *gadget* pada anak usia prasekolah, tingkat pengetahuan kedua responden dalam kategori sedang (75%). Setelah dilakukan pendidikan kesehatan, tingkat pengetahuan kedua responden meningkat menjadi baik (100%) namun proses pencapaian tidak sama. Tingkat pengetahuan pada kedua responden mengalami peningkatan setelah dilakukan penerapan pendidikan kesehatan. Pada responden I pencapaian nilai 100 % sudah terjadi sejak hari pertama penerapan. Pada responden II pencapaian nilai 100 % terjadi secara bertahap. Pada hari pertama tingkat pengetahuan 87 %, pada hari kedua 96 % dan pada hari ketiga baru mencapai 100 %. Peningkatan pengetahuan pada hari pertama, responden I lebih cepat (25%) dibandingkan responden II (12%).

Hal ini sesuai dengan hasil penelitian Lubis (2022) yang dilakukan pada 73 orang tua yang memiliki anak usia prasekolah di Kecamatan Padang Sidempuan Hutaimbaru menunjukkan bahwa pengetahuan orangtua dalam penggunaan *gadget* pada anak usia prasekolah cukup tinggi yaitu tentang pola pemberian *gadget* yang benar pada anak usia prasekolah. Tingkat pengetahuan cukup sebanyak 45 responden (61,6%) yaitu tentang pola pemberian *gadget* yang benar pada anak usia

prasekolah dan minoritas kurang memiliki pengetahuan tentang pengertian *gadget* sebanyak 8 responden (11,0%)<sup>8</sup>.

Hasil penelitian lain yang dilakukan Maryam, Isnawati dan Sriyono (2024) yang dilakukan pada 16 ibu di Desa Jorongan Kecamatan Leces Kabupaten Probolinggo menunjukkan bahwa ada pengaruh edukasi *digital parenting* terhadap penggunaan *gadget* pada anak usia 5-6 tahun sebelum dilakukan edukasi *gadget* semua termasuk dalam kategori tinggi sebanyak 16 responden (100%). Sesudah dilakukan edukasi *digital parenting* terhadap penggunaan *gadget* pada anak sebagian besar tergolong kategori sedang sebanyak 15 responden (93,8%) dan 1 responden (6,3%) masih tergolong tinggi. Ada pengaruh edukasi terhadap penggunaan *gadget* pada anak usia 5-6 tahun<sup>6</sup>.

Penerapan pendidikan kesehatan mampu meningkatkan pengetahuan kedua responden. Pengetahuan kedua responden meningkat menjadi 100%. Peningkatan pengetahuan pada hari pertama, responden I lebih cepat (25%) dibandingkan responden II (12%). Tingkat pengetahuan responden dipengaruhi oleh usia, pendidikan, lingkungan dan informasi/ media massa

## KESIMPULAN

Tingkat pengetahuan sebelum dilakukan penerapan pendidikan kesehatan tentang penggunaan *gadget* pada anak usia prasekolah kedua responden sama yaitu berada pada

tingkat pengetahuan sedang (75%) dan setelah dilakukan penerapan terjadi peningkatan, kedua responden berada pada tingkat pengetahuan baik.

#### DAFTAR PUSTAKA

1. Ramadhan, V. A. (2023). Dampak Gadget terhadap Perkembangan Anak: Memahami Efek Negatif dan Positif. Yogyakarta: Universitas Gajah Mada.
2. Zulfikar, F. (2024). Indonesia Jadi Negara Paling Kecanduan HP di Dunia: Rata-rata Berapa Jam per Hari?. DetikEdu.
3. Badan Pusat Statistik. (2024). Proporsi Individu yang Menguasai/ Menggunakan Telepon Genggam menurut Propinsi (Persen) 2021-2023. Jakarta.
4. Maulia, R. (2024). Anak Kecanduan Gadget, Mengapa dan Bagaimana Mengatasiny?. Kanal Pengetahuan Psikologi. Yogyakarta: Universitas Gajah Mada.
5. Sofiana, Muhammad, R & Sartika, E. (2021). *Digital Parenting* untuk Menumbuhkan *Online resilience* pada Remaja. *SYI'AR Jurnal Ilmu Komunikasi Penyuluhan dan Bimbingan Masyarakat Islam*. Vol. 4 No. 1, Halaman 63-79.
6. Maryam, S., Isnawati, I. I & Sriyono, G. H. (2024). Pengaruh Edukasi *Digital Parenting* terhadap Penggunaan *Gadget* pada Anak usia 5-6 Tahun di desa Jorong Kecamatan Leces Kabupaten Probolinggo. *Jurnal Ilmu Kesehatan Mandira cendikia* Vol. 3 No. 8, halaman 21-32.
7. Carolina, M., Priskila, E., Ibrahim, D. A. F & Febrianti, F. (2024). Pengaruh Pendidikan Kesehatan terhadap Pengetahuan Orang Tua tentang Vaksin Tifoid Anak di UPTD Puskesmas Panarung Palangka Raya. *Jurnal Surya Medika (JSM)* Vol. 10, No. 1, Page 70-79.
8. Lubis, d. a. (2022). Gambaran Pengetahuan Orangtua dalam Penggunaan Gadget pada Anak usia Prasekolah (3-6 Tahun) di Wilayah Kecamatan Padangsidimpuan Hutaimbaru. Padangsidimpuan: Universitas Afa Rohyan.