

NASKAH PUBLIKASI

PENGARUH VIDEO ANIMASI TERHADAP TINGKAT PENGETAHUAN ORANG TUA TENTANG DAMPAK BURUK PENGGUNAAN *GADGET* TERHADAP PERKEMBANGAN ANAK PRASEKOLAH USIA 4-6 TAHUN DI TK KHAERUL UMMAH LEPER



NOVA ALIA ANANDA

NIM : 113121045

**PROGRAM STUDI ILMU KEPERAWATAN
SEKOLAH TINGGI ILMU KESEHATAN (STIKes) HAMZAR
LOMBOK TIMUR**

2025

PERSETUJUAN NASKAH PUBLIKASI

Naskah Publikasi Atas Nama Nova Alia Ananda, NIM. 113121045 dengan judul "Pengaruh Video Animasi Terhadap Tingkat Pengetahuan Orang tua Tentang Dampak Buruk Penggunaan *Gadget* Terhadap Perkembangan Anak Prasekolah Usia 4-6 Tahun Di Tk Khaerul Ummah Leper.

Telah memenuhi syarat dan disetujui

Pembimbing I

Tanggal



11-06-2025

Drs. H. Muh. Nagib, M.Kes
NUP. 9908002131

Pembimbing II

Tanggal



12-06-2025

Ns. Maruli Taufandas, M.Kep
NUPTK. 6357764665130233

Mengetahui
Program Studi Ilmu Keperawatan
Ketua



Ns. Dina Alfiana Ikhwani, M.Kep
NUPTK. 6640766667238002

PENGARUH VIDEO ANIMASI TERHADAP TINGKAT PENGETAHUAN ORANG TUA TENTANG DAMPAK BURUK PENGGUNAAN GADGET TERHADAP PERKEMBANGAN ANAK PRASEKOLAH USIA 4-6 TAHUN DI TK KHAERUL UMMAH LEPER

Nova Alia Ananda¹, Drs. H. Muh.Nagib, M.Kes², Ns. Maruli Taufandas, M.Kep³

ABSTRAK

Penggunaan *gadget* pada anak prasekolah terus meningkat seiring kemajuan teknologi. Data Badan Pusat Statistik (BPS) mencatat bahwa 47,7% anak prasekolah telah menggunakan *gadget*. Penggunaan yang tidak terkontrol dapat berdampak negatif pada perkembangan kognitif, sosial, dan emosional anak. Studi pendahuluan di TK Khaerul Ummah Leper menunjukkan bahwa sebagian besar orang tua belum memahami dampak negatif tersebut. Oleh karena itu, dibutuhkan media edukasi yang menarik seperti video animasi untuk meningkatkan pengetahuan orang tua. Mengetahui pengaruh video animasi terhadap peningkatan pengetahuan orang tua mengenai dampak negatif penggunaan *gadget* terhadap perkembangan anak prasekolah usia 4–6 tahun di TK Khaerul Ummah Leper. Penelitian ini menggunakan desain *pre-eksperimental* dengan pendekatan *one group pre-test post-test*. Sampel terdiri dari 30 orang tua murid yang dipilih dengan teknik total sampling. Instrumen penelitian berupa kuesioner yang diberikan sebelum dan sesudah edukasi melalui video animasi. Analisis data dilakukan menggunakan uji *Wilcoxon*. Hasil uji statistik menunjukkan nilai $p = 0,000$ ($p < 0,05$), yang berarti terdapat pengaruh signifikan video animasi terhadap peningkatan pengetahuan orang tua mengenai dampak negatif penggunaan *gadget* pada perkembangan anak. Video animasi terbukti efektif meningkatkan pengetahuan orang tua tentang dampak negatif penggunaan *gadget* terhadap perkembangan anak prasekolah usia 4–6 tahun di TK Khaerul Ummah Leper.

Kata Kunci : Dampak *Gadget*, Pengetahuan Orang Tua, Anak Prasekolah, Video Animasi, Edukasi.

ABSTRACT

The use of gadgets among preschool children continues to rise alongside technological advancement. Data from the Central Statistics Agency (BPS) show that 47.7% of preschool-aged children have used gadgets. Uncontrolled usage can negatively affect children's cognitive, social, and emotional development. A preliminary study at TK Khaerul Ummah Leper revealed that most parents are not yet aware of these adverse effects. Therefore, engaging educational tools such as animated videos are needed to enhance parental knowledge. To examine the effect of animated videos on improving parents' knowledge about the negative impacts of gadget use on the development of preschool children aged 4–6 years at TK Khaerul Ummah Leper. This research employed a pre-experimental design with a one-group pre-test and post-test approach. The sample consisted of 30 parents selected through total sampling. The research instrument was a questionnaire administered before and after an educational intervention using animated videos. Data were analyzed using the Wilcoxon test. Statistical analysis showed a p-value of 0.000 ($p < 0.05$), indicating a significant effect of animated videos on increasing parents' knowledge about the negative impacts of gadget use on child development. Animated videos are effective in enhancing parents' understanding of the adverse effects of gadget use on the development of preschool children aged 4–6 years at TK Khaerul Ummah Leper.

Keywords : *Gadget Impact, Parental Knowledge, Preschool Children, Animated Videos, Education.*

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi digital memberikan pengaruh yang signifikan terhadap cara orang tua membesarkan anak, termasuk di Indonesia. Penggunaan gadget di kalangan anak kecil kini sudah menjadi hal yang lumrah dalam kehidupan sehari-hari. Berdasarkan data Badan Pusat Statistik, lebih dari 40% anak usia 4-6 tahun di Indonesia terbiasa menggunakan gadget, baik untuk hiburan maupun pembelajaran.

Namun penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa penggunaan gadget secara berlebihan dapat mengganggu tumbuh kembang anak, baik secara fisik (seperti gangguan penglihatan), kognitif (penurunan kemampuan berpikir logis), dan sosial-emosional (penurunan interaksi sosial). Banyak orang tua yang tidak menyadari risiko ini dan cenderung memberikan gadget kepada anaknya untuk menenangkannya tanpa pengawasan yang memadai.

Dalam teori pembelajaran multimedia oleh Mayer (2009), disebutkan bahwa media visual seperti video animasi mampu meningkatkan pemahaman audiens terhadap materi edukatif, khususnya dalam konteks kesehatan masyarakat. Penelitian Hadi (2020) juga menekankan pentingnya penyuluhan berbasis media interaktif dalam meningkatkan pengetahuan orang tua.

Lingkungan TK Khaerul Ummah Leper menunjukkan kecenderungan yang sama dengan kondisi nasional, di mana banyak anak prasekolah telah terbiasa menggunakan gadget dalam jumlah waktu yang dihabiskan setiap hari. Latar belakang penting dari penelitian ini adalah kurangnya pemahaman orang tua tentang efek negatif dari penggunaan gadget. Oleh karena itu, strategi untuk mengajar melalui media yang menarik dan mudah dimengerti, seperti video animasi.

Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana media edukasi seperti video animasi mempengaruhi pemahaman yang

lebih baik tentang efek negatif penggunaan perangkat pada pertumbuhan anak usia prasekolah di TK Khaerul Ummah Leper.

METODE

Untuk mengetahui pengaruh video animasi terhadap pengetahuan orang tua mengenai dampak negatif penggunaan perangkat elektronik pada anak prasekolah, penelitian ini menggunakan desain pra-eksperimental.

Subyek penelitian ini adalah orang tua dari anak yang bersekolah di TK Khaerul Ummah Leper yang berusia 4 sampai 6 tahun. Sebanyak 32 orang tua dipilih sebagai sampel dengan menggunakan teknik total sampling, artinya seluruh populasi diambil sebagai sampel karena jumlahnya terbatas dan masih dapat diakses.

Fokus penelitian adalah tingkat pengetahuan orang tua tentang efek negatif penggunaan perangkat elektronik terhadap perkembangan anak prasekolah.

Lokasi penelitian dilakukan di TK Khaerul Ummah Leper, Kecamatan Pringgabaya, Kabupaten Lombok Timur, pada hari Senin, 06 Januari 2025.

Metode pengumpulan data terdiri dari kuesioner tertutup yang disebarakan sebelum dan sesudah penyuluhan, yang dibantu oleh video animasi. Video animasi berisi materi edukasi mengenai dampak gadget terhadap aspek fisik, psikologis, sosial, dan kognitif anak prasekolah.

Analisis data dilakukan dengan menggunakan uji non parametrik Wilcoxon Signed Ranks Test untuk mengetahui perbedaan tingkat pengetahuan sebelum dan sesudah intervensi. Hasil analisis akan disajikan dalam bentuk tabel dan narasi.

HASIL PENELITIAN

1. Gambaran Umum Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilakukan di TK Khaerul Ummah Leper, sebuah lembaga pendidikan anak usia dini yang terletak di Jalan Raya Sambelia, Desa Leper, Gunung Malang, Kecamatan Pringgabaya, Kabupaten Lombok Timur.

2. Karakteristik demografi responden

Tabel 4.1 menunjukkan distribusi frekuensi responden berdasarkan umur, pekerjaan dan pendidikan terakhir

No	Karakteristik Responden	Jumlah	Persentase (%)
1.	Usia		
	a. <25	3	10.0
	b. 25-30	15	50.0
	c. 31-35	12	40.0
	Total	30	100.0
2.	Pekerjaan		
	a. IRT	15	50.0
	b. Petani	10	33.3
	c.	5	16.7
	Wiraswasta		
Total	30	100.0	
3.	Pendidikan		
	a.SD	8	26.7
	b.SMP	11	36.7
	c. SMA	6	20.0
	d.S1	5	16.6
	Total	30	100.0

Berdasarkan tabel di atas didapatkan data bahwa responden di TK Khaerul Ummah Leper usia terbanyak adalah 25-30 tahun sebanyak 50,0% dan usia paling sedikit adalah <25 tahun sebanyak 10,0%. Berdasarkan pekerjaan responden yang terbanyak adalah IRT sebanyak 50,0% dan pekerjaan paling sedikit, 16,7% responden, adalah wiraswasta, seperti yang ditunjukkan dalam tabel di atas. Responden dengan pendidikan tertinggi adalah SMP, 36,7%.

3. Kategori Tingkat Pengetahuan Responden Sebelum Diberikan Video Animasi

Tabel 4.2 menunjukkan distribusi frekuensi tingkat pengetahuan orang tua mengenai dampak negatif penggunaan gadget sebelum diberikan video animasi.

Tingkat pengetahuan	Jumlah	Persentase (%)
Cukup	9	30.0
Kurang	21	70.0
Total	30	100.0

Tabel 4.2 menunjukkan bahwa sebelum diberikan video animasi, tingkat pengetahuan orang tua yang tergolong kurang berjumlah 21 responden (70,0%), sedangkan yang memiliki pengetahuan cukup sebanyak 9 responden (30,0%).

4. Kategori Tingkat Pengetahuan Responden Setelah Diberikan Video Animasi

Tabel 4.3 menunjukkan distribusi frekuensi tingkat pengetahuan orang tua mengenai dampak negatif penggunaan gadget setelah diberikan video animasi.

Tingkat pengetahuan	Jumlah	Persentase (%)
Cukup	10	33.3
Baik	20	66.7
Total	30	100.0

Tabel 4.3 menunjukkan hasilnya, terdapat 10 responden (33,3%) yang memiliki pengetahuan cukup, sedangkan 20 responden (66,7%) memiliki pengetahuan baik.

PEMBAHASAN

1. Tingkat Pengetahuan Orang Tua Sebelum Pemberian Video Animasi Mengenai Dampak Negatif Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Anak Prasekolah Usia 4-6 Tahun.

Mayoritas orang tua tidak menyadari dampak negatif penggunaan gadget terhadap perkembangan anak prasekolah sebelum mereka menonton video animasi. Hanya 9 responden (30%) yang memiliki pengetahuan cukup, sementara 21 responden (70%) berada dalam kategori pengetahuan kurang.

Menurut asumsi peneliti, mayoritas orangtua tidak tahu tentang dampak negatif penggunaan perangkat elektronik terhadap perkembangan anak prasekolah sebelum diberikan video animasi. di mana tingkat pengetahuan mereka dapat dipengaruhi oleh faktor-faktor dari luar, seperti latar belakang pendidikan dan pengalaman pribadi, dapat memengaruhi tingkat pengetahuan anak-anak tersebut. Serta video animasi yang digunakan dalam penelitian ini dapat menjadi alat edukasi yang efektif untuk meningkatkan pemahaman mereka.

2. Tingkat Pengetahuan Orang Tua Setelah Diberikan Video Animasi Mengenai Dampak Negatif Penggunaan Gadget Terhadap

Perkembangan Anak Prasekolah Usia 4-6 Tahun

Dalam penelitian tersebut ditemukan bahwa penyampaian video animasi mengenai dampak negatif penggunaan gadget terhadap tumbuh kembang anak dapat menambah pengetahuan orang tua. Peningkatan tersebut terlihat dari tingkat pengetahuan sebelum diberikan video animasi dimana mayoritas responden berada pada kategori cukup yaitu 9 responden (30,0%). Setelah diberikan video animasi, jumlah orang tua yang memiliki tingkat pengetahuan baik meningkat menjadi 20 responden (66,7%) dengan p -value $<0,05$.

Berdasarkan hasil uji statistik tersebut dapat disimpulkan bahwa terdapat peningkatan pengetahuan yang signifikan setelah disajikan video animasi tentang dampak negatif penggunaan gadget terhadap perkembangan anak prasekolah usia 4-6 tahun.

Hasil penelitian tersebut sejalan dengan penelitian Dewi (2022) yang meneliti pengetahuan orang tua mengenai penggunaan gadget pada anak. Dari 88 responden mayoritas memiliki tingkat pengetahuan dengan kategori baik yaitu sebanyak 60 responden (68,2%), kemudian kategori cukup sebanyak 22 responden (25%), dan kategori kurang sebanyak 6 responden (6,8%). Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa gambaran pengetahuan orang tua terhadap penggunaan gadget di Desa Mambal Kabupaten Badung sebagian besar berada pada kategori baik.

Menurut asumsi peneliti, pemberian pendidikan kesehatan melalui edukasi dengan menggunakan media video animasi khususnya mengenai dampak negatif penggunaan gadget terhadap tumbuh kembang anak dapat meningkatkan pengetahuan orang tua. Diharapkan para orang tua lebih memahami dampak penggunaan gadget terhadap anak kecil.

3. Pengaruh Tingkat Pengetahuan Orang Tua Sebelum dan Sesudah Pemberian Video Animasi Mengenai

Dampak Negatif Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Anak Prasekolah Usia 4-6 Tahun

Berdasarkan analisis statistik yang dilakukan ditemukan adanya perbedaan tingkat pengetahuan orang tua sebelum dan sesudah disajikan video animasi tentang dampak negatif penggunaan gadget terhadap perkembangan anak prasekolah usia 4-6 tahun di TK Khaerul Ummah Leper. Sebelum diberikan video animasi, terdapat 21 responden (70,0%) yang memiliki tingkat pengetahuan kurang, dan 9 responden (30,0%) yang memiliki tingkat pengetahuan cukup. Setelah pemberian video animasi, jumlah orang tua yang memiliki tingkat pengetahuan cukup bertambah menjadi 10 responden (33,3%), sedangkan yang memiliki tingkat pengetahuan baik mencapai 20 responden (66,7%).

Hasil uji statistik menunjukkan p -value = 0,000 dengan tingkat signifikansi 0,05. Hal ini menunjukkan bahwa p lebih kecil dari nilai tingkat signifikansi ($p < 0,05$), sehingga hipotesis nol (H_0) ditolak. Artinya terdapat pengaruh video animasi terhadap tingkat pengetahuan orang tua mengenai dampak negatif penggunaan gadget terhadap perkembangan anak prasekolah usia 4-6 tahun di TK Khaerul Ummah Leper.

Berdasarkan asumsi peneliti, sebelum diberikan video animasi, tingkat pengetahuan orang tua tentang dampak negatif penggunaan gadget terhadap tumbuh kembang anak prasekolah masih rendah, hal ini disebabkan oleh kurangnya pemahaman dan minimnya tindakan dalam penggunaan gadget pada anak. Penelitian ini juga menunjukkan bahwa edukasi melalui video animasi dapat meningkatkan pemahaman orang tua secara signifikan, terbukti dengan adanya perubahan tingkat pengetahuan mereka setelah menonton video animasi tersebut. Peningkatan pengetahuan ini diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap perubahan sikap dan perilaku orang tua

dalam mengawasi dan membatasi penggunaan gadget pada anak.

KESIMPULAN DAN SARAN

KESIMPULAN

1. Sebagian besar responden mempunyai tingkat pengetahuan dalam kategori kurang sebelum diberikan video animasi yaitu sebanyak 21 responden (70,0%), dan tingkat pengetahuan cukup sebanyak 9 responden (30,0%).
2. Setelah diberikan video animasi mayoritas responden memiliki tingkat pengetahuan baik yaitu 20 responden (66,7%), dan 10 responden (33,3%) memiliki tingkat pengetahuan cukup.
3. Berdasarkan hasil uji statistik dengan uji Wilcoxon diperoleh $p\text{-value} = 0,000$ ($p < 0,05$) yang menyimpulkan bahwa terdapat pengaruh video animasi terhadap tingkat pengetahuan orang tua mengenai dampak negatif penggunaan gadget terhadap tumbuh kembang anak usia dini 4-6 tahun di TK Khaerul Ummah Leper.

SARAN

1. Bagi Orang Tua
Agar para orang tua lebih bijak dalam memberikan akses gadget kepada anaknya, dengan memperhatikan durasi, pengawasan, dan konten yang diakses. Selain itu, interaksi langsung dan pemberian stimulasi sesuai usia tetap perlu diutamakan untuk mendukung tumbuh kembang anak secara optimal.
2. Bagi Masyarakat dan Tenaga Kesehatan
Media edukatif seperti video animasi dapat dimanfaatkan dalam program penyuluhan kesehatan sebagai metode yang menarik, mudah dipahami, dan terbukti efektif. Edukasi mengenai penggunaan gadget pada anak perlu disebarluaskan secara berkelanjutan melalui berbagai media dan forum komunitas..
3. Bagi Peneliti Selanjutnya
Penelitian lebih lanjut dianjurkan untuk memperluas cakupan responden serta menambahkan aspek observasi

langsung terhadap perilaku anak. Selain itu, penggunaan variasi media edukatif lainnya dapat dibandingkan untuk mengetahui efektivitas yang lebih luas dalam meningkatkan pengetahuan orang tua.

DAFTAR PUSTAKA

- Akhmadi, Ali. (2020). *Penggunaan Gadget Yang Baik Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Abad 21 Di Sekolah Dasar*.
- Anggraeni. S. (2019). *Pengaruh Pengetahuan Tentang Dampak Gadget Bagi Kesehatan Terhadap Perilaku Penggunaan Gadget Pada Siswa SDN Kebun Bunga 6 Banjarmasin*. Universitas Islam Kalimantan
- Amalia Zatyumna. (2019). *Pengaruh Edukasi Media Visual Terhadap Pengetahuan Orang Tua Tentang Gadget*.
- BPS. (2020). *Indonesia Dalam Angka 2020*. Badan Pusat Statistik. NTB
- Dewi. AMLN. (2022). *Pengetahuan Orang Tua Tentang Penggunaan Gadget Pada Anak Prasekolah*. Bali.
- Farizal. B.E. (2019) *Hubungan Pengetahuan Orang Tua Tentang Penggunaan Gadget Pada Anak Usia 2-5 Tahun Terhadap Dampak Penggunaan Gadget Di Wilayah Kerja Puskesmas Berseri Pangkalan Kerinci Kabupaten Pelalawan*.
- Hidayat, A.A. (2019). *Metode Penelitian Keperawatan dan Teknis Analisa Data*. Jakarta : Salemba Medika.
- Kemendes RI. (2020). *Profil Kesehatan Indonesia 2020*. Jakarta
- Kementerian Pemberdayaan Perempuan dan Perlindungan Anak (KPPPA).2020. *Statistik BP. Profil Anak Indonesia*. Jakarta: Kementerian Pemberdayaan Perempuan dan Perlindungan Anak (KPPPA)
- Manuaba, I. B. (2021). *Tingkat Pengetahuan Orang Tua Terhadap Penggunaan Gadget*

*Pada Anak Pra Sekolah Di
Kabupaten Badung.* Bali Health
Published Journal

Notoatmodjo. S. (2019). *Promosi
Kesehatan dan Ilmu Perilaku.*
Jakarta: Rineka Cipta.

Nursalam. (2020). *Metodologi Penelitian
Ilmu Keperawatan.* salemba
medika.

Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian
Kuantitatif.* Bandung: Alfabeta

Sucipto, C. (2020). *Metodologi Penelitian
Kesehatan.* gosyen publishing.

PERPUSTAKAAN
STIKES HAMZAR LOMBOK TIMUR