



PENGARUH *GADGET* TERHADAP *DAYA INGAT* ANAK KELOMPOK B TK NEGERI PEMBINA

Sarlin Lakoro, Pupung Puspa Ardini, Setyo Utoyo

Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Gorontalo

sarlinlakoro98@gmail.com, pupung.p.ardin@ung.ac.id,

setyo.utoyo@gmail.com

ABSTRACT

The aims of this study is to obtain data from the influence of gadgets on children's memory. The research method used is experimental research with one group pretest posttest design. The results of the study illustrate that there is an influence between the ability of children's memory before using the gadget (memorama game) and afterwards. Can be proved by the average value before (pretest) using a gadget (memorama game) with the ability of children's memory is 381 with an average value of 12.7, while the average value on the memory ability of children after (posttest) using a gadget (memorama games) with a child's memory ability is 630 with an average of 21. These results prove that there is a significant influence before and after treatment. Thus, the research hypothesis states that there is an influence of gadgets on children's memory ability in group B of TK Negeri Pembina Gorontalo City, Gorontalo Province.

Keywords: Gadgets, Children's Memory, Early Childhood.

A. PENDAHULUAN

Anak usia dini merupakan individu yang berbeda, unik, dan memiliki karakteristik tersendiri sesuai dengan tahapan usianya. Masa usia dini (0-6) tahun merupakan masa keemasan (*Golden Age*) dimana seluruh aspek perkembangan berperan penting untuk tugas perkembangan selanjutnya". Sehingga, pendidikan yang ditujukan untuk anak usia dini harus dapat mencakup semua aspek pertumbuhan dan perkembangan anak dalam suasana yang menyenangkan dan menimbulkan minat anak serta meningkatkan daya ingat anak. Ibnu (dalam Annisa dkk, 2017:2)

Bermain sangat erat kaitanya dengan anak-anak terutama anak usia dini. Pada masa usia dini anak sudah sangat membutuhkan alat untuk bermain dalam rangka mengembangkan kemampuannya, sesuai dengan apa yang dilihat, dialami dalam kehidupan sehari-hari dilingkungan sekitar mereka. Bermain dengan

PENGARUH GADGET TERHADAP *DAYA INGAT* ANAK KELOMPOK B TK NEGERI PEMBINA

Sarlin Lakoro, Pupung Puspa Ardini, Setyo Utoyo

menggunakan alat permainan dapat memenuhi seluruh aspek kebahagiaan anak. Pada saat anak merasakan senang, maka pertumbuhan otak anak pun kian meningkat sempurna sehingga akan makin memudahkan anak dalam melakukan proses pembelajarannya. Sehingga alat permainan ini tidak dapat dipisahkan dari kebutuhan anak. Salah satu alat permainan atau *gadget* yang bisa digunakan di pendidikan anak usia dini adalah alat permainan elektronik yang bersifat edukasi.

Pada kenyataannya *gadget* lebih banyak berpengaruh negative terhadap pertumbuhan dan perkembangan anak yang membuat anak menjadi kecanduan diantaranya adalah: (1). Waktu terbuang sia-sia. Anak-anak akan sering lupa waktu ketika sedang asyik bermain *gadget*. Mereka membuang waktu untuk aktifitas yang tidak terlalu penting, padahal waktu tersebut dapat dimanfaatkan untuk aktifitas yang mendukung kematangan berbagai aspek perkembangan pada dirinya. (2). Perkembangan otak. Terlalu lama dalam penggunaan *gadget* dalam seluruh aktifitas sehari-hari akan mengganggu perkembangan otak. Sehingga menimbulkan hambatan dalam kemampuan berbicara (tidak lancar komunikasi), serta menghambat kemampuan dalam mengekspresikan pikiran. (3). Banyaknya fitur atau aplikasi yang tidak sesuai dengan usia anak, miskin akan nilai norma, edukasi dan agama. (4). Mengganggu kesehatan. Semakin sering menggunakan *gadget* akan mengganggu kesehatan terutama pada mata. Selain itu akan mengurangi minat baca anak karena terbiasa pada objek bergambar dan bergerak. (5). Menghilangkan ketertarikan pada aktifitas bermain atau melakukan kegiatan lain. (Chusna dkk, 2017:320).

Adapun media yang digunakan sebagai alat yang bersifat edukasi yaitu *gadget*, yang digunakan untuk meningkatkan daya ingat anak. Daya ingat merupakan kemampuan seseorang untuk mengingat kembali informasi yang telah diterima dan yang telah disimpan didalam otak. Daya ingat seseorang tidak terlepas dari kemampuan otak itu sendiri untuk menyimpan informasi tersebut yang kemudian informasi yang ada didalam otak tersebut disimpan dalam bentuk memori. Hal ini sejalan dengan pendapat Riyanto (dalam Dharmawan 2015: 371) daya ingat adalah kekuatan jiwa manusia untuk menerima, menyimpan dan memproduksi kesan-kesan, pengertian-pengertian atau tanggapan-tanggapan. Kemampuan kita untuk belajar dalam arti luas sangat dipengaruhi oleh daya ingat yang kita miliki. Tanpa daya ingat kita tidak dapat mengenal diri kita atau orang lain dengan baik.

Dari pengamatan awal yang telah dilakukan oleh peneliti, peneliti menemukan pada anak kelompok B di Tk Negeri Pembina Kota Gorontalo Provinsi Gorontalo yang berjumlah 30 orang. Ada beberapa anak yang masih kurang dalam hal daya ingat. Hal ini bisa dilihat pada saat anak melakukan proses pembelajaran yang sedang berlangsung, misalnya pada saat pemberian tugas ada beberapa anak

yang mudah lupa instruksi yang diberikan oleh gurunya dan adapula yang belum bisa menangkap atau menyimak apa yang disampaikan oleh guru.

Upaya yang dilakukan yaitu dengan cara menggunakan media *gadget* agar dapat membantu anak dalam hal daya ingat dalam suatu proses belajar yang sedang berlangsung. Diharapkan juga dengan adanya *gadget* ini dapat membantu anak-anak dalam meningkatkan daya ingat di Kelompok B TK Negeri Pembina Kota Gorontalo Provinsi Gorontalo.

Tujuan dari penelitian ini adalah mengetahui pengaruh penggunaan *gadget* terhadap daya ingat anak usia dini di TK Negeri Pembina Kota Gorontalo Provinsi Gorontalo.

B. KAJIAN TEORI

Menurut Fasih (dalam Baharudin 2018: 183) Mnemonic berasal dari bahasa Yunani, yaitu Mnemosyne kata ini diambil dari nama dewa Mnemosyne dalam mitologi Yunani, yang berarti penuh perhatian. Mnemonic merupakan teknik yang dapat digunakan tenaga pendidik untuk meningkatkan daya ingat peserta didik dengan cara mengasosiasikan pikiran dalam memaknai dan memahami suatu kata-kata, ide atau gagasan, dan gambaran sehingga mudah disimpan oleh memori dalam waktu jangka panjang. mnemonic sebagai alat untuk memacu ingatan atau media mengingat sesuatu, seringkali berbentuk verbal, dan kadang-kadang berbentuk lambing (N.S, 2005).

Daya ingat merupakan kekuatan manusia untuk menerima, menyimpan dan memproduksi pengertian, kesan atau tanggapan. kemampuan manusia untuk belajar sangat dipengaruhi daya ingat yang di milikinya. tanpa daya ingat manusia tidak dapat berkomunikasi dan mengenal dirinya atau orang lain dengan baik. Oktaviani (dalam baharun, 2018: 186)

Begitu pula semakin sering anak menghafal maka sering otak anak dilatih untuk menyimpan informasi dan memanggil kembali untuk diingat, sehingga semakin baik pula daya ingat seseorang yang sering melatih otak dengan menghafal. Daya ingat merupakan kemampuan seseorang untuk memanggil kembali informasi yang telah dipelajari dan yang telah disimpan di otak, Daya ingat seseorang tidak terlepas dari kemampuan otaknya untuk menyimpan informasi Stenberg (dalam Andi 2006 : 1064).

Fauzi, (dalam Dahlan dkk 2004: 5) Mengingat merupakan pengetahuan sekarang tentang pengalaman masa lampau, sedangkan Winkle berpendapat bahwa ingatan adalah suatu aktivitas kognitif, dimana manusia menyadari bahwa pengetahuan berasal dari masa lampau. jadi definisi dari daya ingat adalah fungsi otak yang terdiri dari menerima, memasukan menyimpan dan mengeluarkan kembali informasi yang diperoleh dan mengingat sendiri itu dapat didefinisikan sebagai pengetahuan dimasa lampau.

Daya ingat adalah kekuatan jiwa manusia untuk menerima, menyimpan dan memproduksi kesan-kesan, pengertian-pengertian atau tanggapan-tanggapan. kemampuan kita untuk belajar dalam arti luas sangat dipengaruhi oleh daya ingat yang kita miliki. tanpa daya ingat kita tidak dapat berkomunikasi. tanpa daya ingat kita tidak dapat mengenal diri kita atau orang lain dengan baik. Riyanto (dalam Dharmawan 2015: 371).

Daya ingat adalah kemampuan mengingat kembali mengingat pengalaman yang telah lampau. secara fisiologi, ingatan adalah hasil perubahan kemampuan penjaralan sinaptik dari satu neuron ke neuron berikutnya, sebagai akibat dari aktivitas neural sebelumnya. perubahan ini kemudian menghasilkan jaras-jaras baru atau jaras-jaras yang terfasilitasi untuk membentuk penjaralan sinyal-sinyal melalui lintasan neural otak. Jaras yang baru atau yang terfasilitasi disebut jejak-jejak ingatan (*memory traces*). Rostikawati (dalam Safitri dkk 2014: 4)

Memori atau ingatan adalah penyimpanan informasi di setiap waktu. Para psikolog pendidikan mempelajari bagaimana informasi pada awalnya ditempatkan, atau dikodekan menjadi ingatan, bagaimana informasi disimpan setelah dikodekan, dan bagaimana informasi ditemukan atau dipanggil kembali untuk tujuan tertentu di waktu yang akan datang. Santrock (dalam Sawi dkk 2017: 34)

Menurut Efendi (dalam Hasannah 2017: 211) *Gadget* adalah sebuah istilah dalam bahasa Inggris yang mengartikan sebuah alat elektronik kecil dengan berbagai macam fungsi khusus.

Sejalan dengan pendapat Ayoubi (2017) *gadget* adalah sebuah benda alat atau barang elektronika teknologi kecil yang memiliki fungsi khusus, tapi sering diasosiasikan sebagai sebuah inovasi atau barang baru. gadget selalu diartikan lebih tidak biasa atau disdai secara lebih pintar dibandingkan dengan teknologi normal pada masa penemuannya. Gadget merupakan salah satu teknologi salah satu teknologi yang sangat berperan pada era globalisasi ini. sekarang gadget bukan benda yang asing lagi, hampir semua orang memilikinya tak hanya masyarakat perkotaan, gadget juga dimiliki oleh masyarakat pedesaan.

Bermain adalah hak asasi bagi anak usia dini yang memiliki nilai utama dan hakiki pada masa anak-anak. Kegiatan bermain bagi anak usia dini adalah sesuatu yang sangat penting dalam perkembangan kepribadiannya. Bermain bagi seorang anak tidak sekedar mengisi waktu, tetapi media bagi anak untuk belajar. Setiap bentuk kegiatan bermain pada anak usia dini merupakan nilai positif terhadap perkembangan seluruh aspek yang ada dalam diri anak. Dalam bermain anak memiliki nilai kesempatan untuk mengekspresikan sesuatu yang anak rasakan dan pikirkan. (Ardini dkk, 2018:3).

Alat permainan merupakan media pelengkap yang anak gunakan ketika bermain. Alat permainan ini memiliki berbagai macam cara untuk digunakan, seperti dibongkar pasang, dirangkai atau dirakit, dikelompokkan,

dibentuk, disempurnakan, dan lain sebagainya. Sejalan dengan pendapat Semiawan (dalam Ardini 2018:37) alat permainan adalah alat bagi anak untuk menjelajahi dunia dari yang tidak diketahui menjadi dipahami anak dan dari yang tidak dapat diperbuat sampai anak mampu melakukan. Silva dkk (dalam Ardini 2018:37).

Adapun tahapan bermain menurut Hurlock (dalam Ardini dkk,2018:9).

1). Tahapan penjelajahan (Exploratory Stage) berupa kegiatan mengenal objek atau orang lain, mencoba menjangkau atau meraih benda disekelilingnya lalu mengamatinya. Penjelajahan semakin luas saat anak sudah dapat merangkak dan berjalan sehingga anak akan mengamati setiap benda yang diraihnya. (2). Tahapan mainan (Toy Stage) tahap ini mencapai puncaknya pada usia 5-6 tahun. Antara 2-3 tahun anak biasanya hanya mengamati permainannya. Biasanya terjadinya bermain dengan boneka dan mengajaknya bercakap atau bermain seperti layaknya teman bermainnya. (3). Tahapan bermain (Play Stage) biasanya terjadi bersamaan dengan mulai masuk kesekolah dasar. Pada masa ini jenis permainan anak semakin bertambah banyak dan bermain dengan alat permainan yang lama kelamaan berkembang menjadi *games*, olahraga dan bentuk permainan yang lain yang dilakukan oleh orang dewasa. (4). Tahapan melamun (Daydream Stage) tahap ini diawali ketika anak mendekati masa pubertas, dimana anak mulai kurang berminat terhadap kegiatan bermain yang tadinya mereka sukai dan mulai menghabiskannya waktu untuk melamun dan berkhayal. Biasanya khayalannya mengenai perlakuan kurang adil dari orang lain atau merasa kurang dipahami oleh orang lain.

C. METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan adalah metode penelitian eksperimen. Metode penelitian eksperimen merupakan metode yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain, dalam kondisi yang terkendali. Metode yang digunakan pada penelitian ini adalah metode eksperimen semu (quasi eksperimen). Rancangan penelitian yang digunakan adalah desain *pre-test* dan *post-test group*, didalam desain ini observasi dilakukan sebanyak 2 kali yaitu sebelum eksperimen dan sesudah eksperimen. Observasi yang dilakukan sebelum eksperimen (X_1) disebut pre-test, dan observasi sesudah eksperimen (X_2) disebut post-test.

Desain one-group pre-test dan post-test design.

Pre-Test	Treatmen	Post-Test
X_1	T'	X_2

Keterangan :

X₁= Pre-test kemampuan daya ingat anak sebelum diberi perlakuan
 X₂= Post-test kemampuan daya ingat anak sesudah diberikan perlakuan
 T= Penerapan *gadget* pada anak.

Tabel 1. Perlakuan *Gadget*

VARIABEL	KEGIATAN	LANGKAH-LANGKAH PENGGUNAAN <i>GADGET</i>
KEMAMPUAN DAYA INGAT	PERLAKUAN	a. Guru menyiapkan media <i>gadget</i> yang akan digunakan seperti <i>handphone</i> . b. Guru memberikan intruksi pada anak tentang tata cara bermain memorama c. Sebelum jam istirahat makan anak, guru meriview tata cara permainan memorama
	PEMBERI PERLAKUAN	GURU DAN PENELITI
	WAKTU	30 Menit 8X Pertemuan Pada Kegiatan Inti
	EVALUASI	<i>Pre-test</i> dan <i>post tes</i> daya ingat

Variabel bebas sering juga disebut dengan variabel independen. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah pengaruh *gadget* yang dilambangkan dengan (X).

Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi. Sampel peneelitian ini dalah satu sekolah yang diamil secara acak melalui teknik *Simple Random Sampling* yang berada di Tk Negeri Pembina sejumlah 30 siswa. Tehnik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian adalah tes performance merupakan tes yang menuntut teste untuk mengerjakan atau

menggunakan objek-objek atau penyusunan bagian-bagian yang dikerjakan dengan tepat.

Tabel 2. Kisi-Kisi Instrument Variabel Y

Aspek	Indikator	Descriptor	Butir	Jumlah
Daya Ingat	Menerima	<ol style="list-style-type: none"> 1. Anak mampu menerima penjelasan dari guru tentang permainan memorama (Memory game) 2. Anak mampu menjelaskan kembali permainan memorama (Memory game) yang dijelaskan oleh guru 3. Anak mampu menerima arahan dari guru tentang permainan Memorama (Memory game) 	1,2,3	3
	Menyimpan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Anak mampu mengingat objek-objek yang ada dalam permainan memorama (Memory game) 2. Anak mampu mengingat objek dari permainan memorama (Memory game) setelah 1 jam diberikan 	1,2	2
	Tanggapan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Anak mampu menanggapi pernyataan dari guru 2. Anak mampu memberikan tanggapan dari kesalahan dalam sebuah cerita 	1,2	2
		Jumlah		7

Validitas adalah suatu ukuran yang menunjukkan tingkat kevalidan atau kesahihan suatu instrument . Validitas meunjukkan sejauh mana alat pengukur yang dipergunakan untuk mengukur apa yang diukur. Pengujian validitas dilakukan dengan bantuan computer. Butir pertanyaan dinyatakan valid dan reabel apabila hasil dari validasi setiap butir pertanyaan melebihi nilai r_{tabel} 0,361 pada taraf signifikan 0,05.

D. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilakukan untuk melihat pengaruh *gadget* terhadap daya ingat anak sebelum dan sesudah diberikan perlakuan. Deskripsi kemampuan daya ingat anak dalam penelitian ini dapat dilihat pada tabel yang telah disajikan dalam bentuk Mean (X), median (Me), Modus (MO), Standar Deviasi (S), Varians (S^2), Minimum (Min), Maximum (Max).

Table 3. Descriptive Statistics

Statistics		Pre-test	posttest
N	Valid	30	30
	Missing	0	0
Mean		12.63	21.00
Std. Error of Mean		.256	.000
Median		13.00	21.00
Mode		13	21
Std. Deviation		1.402	.000
Variance		1.964	.000
Range		6	0
Minimum		10	21
Maximum		16	21
Sum		379	630
Percentiles	25	12.00	21.00
	50	13.00	21.00
	75	13.00	21.00

Sumber : Software SPSS versi 20 for windows

Pada tabel sebelumnya, dapat dicermati bahwa *pre-test* kemampuan daya ingat anak memiliki nilai mean (X) 12.63, median (Me) 13.00, modus (MO) 13, standar deviasi (S) 1.402, Varians (S^2) 1.964, minimum (Min) 10, maximum (Max)

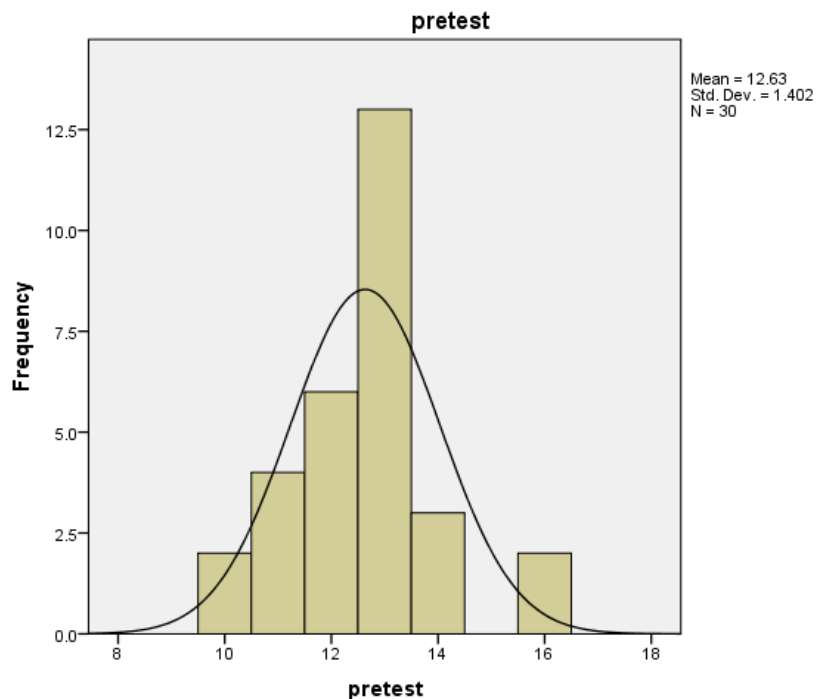
16. Jika data tersebut di sajikan dalam bentuk table distribusi frekuensi, maka hasilnya sebagai berikut :

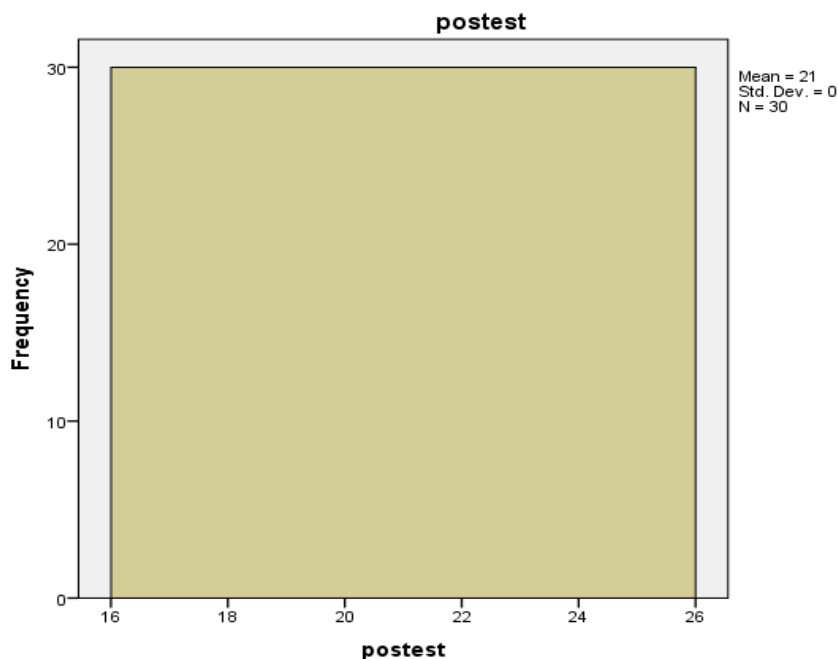
Table 5. Distribusi frekuensi pre-test
Pre-test

	Frequenc y	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	10	2	6.5	6.7
	11	4	12.9	13.3
	12	6	19.4	20.0
	13	13	41.9	43.3
	14	3	9.7	10.0
	16	2	6.5	6.7
	Total	30	96.8	100.0
Missin g	System	1	3.2	
Total		31	100.0	

Sumber : Software SPSS versi 20 for windows

Jika data tersebut dinyatakan dalam bentuk grafik maka akan terlihat sebagai berikut :





Dari hasil penelitian menunjukkan bahwa adanya pengaruh signifikan *gadget* (permainan memorama) terhadap daya ingat dikelompok B sebelum dan sesudah perlakuan. Pre-test merupakan penelitian sebelum adanya perlakuan atau proses pembelajaran berlangsung seperti biasa, sedangkan post-test merupakan penelitian setelah diberi perlakuan. Rincian perlakuan/treatment yang dilakukan dapat dilihat pada lampiran.

Dari keseluruhan data yang dianalisis dapat disimpulkan bahwa, diperoleh data pretest rata-rata 12. Hal ini menunjukkan bahwa kemampuan daya ingat anak masih belum maksimal karena belum menggunakan permainan memorama. Kemudian untuk nilai rata-rata posttest yaitu 21 hal ini menunjukkan bahwa sudah menggunakan permainan memorama sehingga dapat dikatakan bahwa *gadget* (permainan memorama) mempengaruhi daya ingat anak.

E. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dijelaskan pada pembahasan sebelumnya dapat ditarik kesimpulannya, yaitu terdapat pengaruh *gadget* terhadap daya ingat anak Kelompok B di TK Negeri Pembina Kota Gorontalo Provinsi Gorontalo.

Hal tersebut dibuktikan dengan nilai rata-rata pretest yaitu 12,7 dan nilai rata-rata posttest 21. Yang menunjukkan peningkatan sebelum dan setelah pemberian perlakuan. Selanjutnya dibuktikan dengan uji hipotesis menggunakan statistic uji T dalam hal ini yaitu uji T merupakan suatu pengujian yang digunakan untuk mengetahui perbedaan rata-rata data hasil pretest dan data hasil posttest. Dasar

pengambilan keputusan pada uji T independen sampel yaitu : Jika nilai $Asymp.sig.< 0,05$, Maka H_1 diterima dan jika nilai $Asymp.sig.> 0,05$, Maka H_1 ditolak.

Bersadarkan output Tes Statistics, diketahui $Asymp.sig.n(2-tailed)$ bernilai 0,000. Oleh karena nilai $0,000 < 0,05$ maka hipotesis diterima. Dengan demikian, hipotesis penelitian menyatakan bahwa terdapat pengaruh *gadget* terhadap daya ingat anak di kelompok B di TK Negeri Pembina Kota Gorontalo Provinsi Gorontalo.

Adapun saran dalam penelitian ini yaitu sebagai berikut :

- a. Bagi Peneliti
Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan tambahan pengetahuan mengenai pengaruh penggunaan *gadget* pada anak usia dini, dan membantu peneliti dalam menyelesaikan studi.
- b. Bagi Guru
Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan tambahan informasi dan sebagai bahan pertimbangan penggunaan *gadget* terhadap anak usia dini.
- c. Bagi Anak
Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadikan suasana belajar anak lebih menarik dan menyenangkan, memberikan pengalaman bagi anak, serta dapat membantu anak dalam mengembangkan kemampuan daya ingat melalui media *gadget*.

REFERENSI

- Ardini Pupung Puspa, 2018. *Bermain Dan Permainan Anak Usia Dini*. Adjie CV Media Nusantara. CV
- Baharun Hasan, 2018. *Penguatan Daya Ingat Mahasatri Indonesia Melalui Menemanic Learning*. Jurnal Nasional Vol 05. No. 02
- Chusna Puji Asmaul, 2017. *Pengaruh Media Gadget Pada Perkembangan Karakter Anak*. Jurnal Nasional Vol 17. No. 2
- Dharmawan Triadib, 2015. *Musik Klasik Dan Daya Ingat Jangka Pendek Pada Remaja Malang*: Jurnal Nasional Vol. 03. No. 02
- Dahlan Kasmadi, 2004. *Development Of The Memory Implement In Learning Universitas Riau*
- Fitri, Anisa Eka, 2017. *Perencanaan Pembelajaran Kurikulum 2013 Pendidikan Anak Usia Dini*. Jurnal Nasional Vol. 2
- Hafiz M. Ayoubi Al : 2017. *Dampak Penggunaan Gadget Pada Anaka Usia Dini: Bandar Lampung*
- Hassanah Muhimmatul :2017 *Pengaruh Gadget Terhadap Kesehatan Mental Anak*. Jurnal Nasional. Vol. 2. No. 2
- Safitri Danawati: 2014. *Peningkatan kemampuan daya Ingat Melalui Permainan Puzzle Pada Anak Usia 5-6 Tahun*