

# HUBUNGAN DURASI PENGGUNAAN GADGET TERHADAP EMOSIONAL ANAK USIA SEKOLAH DI TK HARAPAN BUNDO

Ulfa Mursidah<sup>1</sup>, Yuli Permata Sari<sup>2</sup>, Yasherly Bachri<sup>3</sup>

<sup>1</sup>Departement of Nursing Science Study Program, Faculty of Nursing Sciences, Universitas Muhammadiyah Sumatera Barat, Indonesia

<sup>2</sup>Departement of Nursing Science Study Program, Faculty of Nursing Sciences, Universitas Muhammadiyah Sumatera Barat, Indonesia

<sup>3</sup>Departement of Nursing Science Study Program, Faculty of Nursing Sciences, Universitas Muhammadiyah Sumatera Barat, Indonesia

## Article Info

### Article history:

Received October 01.2023

Published December 20.2023

### Keywords:

**Gadget  
Emotional Development  
School Children**

## ABSTRACT

*The use of gadgets by children is often utilized by parents as a solution to distract their attention and prevent tantrums, but it can affect their emotional development. This study aims to examine the relationship between the duration of gadget use and emotional development in children using a cross-sectional approach with 35 respondents from TK Harapan Bundo, selected through simple random sampling. The research instruments included a questionnaire on gadget usage duration and the Strengths and Difficulties Questionnaire, both of which were validated and reliable. The results showed that most children had a moderate duration of gadget use (71.43%) and a long duration (28.57%), with the majority of emotional development falling into the disturbance category. Statistical analysis revealed a significant relationship between the duration of gadget use and emotional development on the difficulty scale ( $p=0.000$ ) and the strength scale ( $p=0.004$ ). It is recommended that parents control their children's gadget usage duration, limiting it to under one hour per day, to support healthy emotional development.*

## ABSTRAK

Penggunaan *gadget* pada anak kerap dijadikan solusi oleh orang tua untuk mengalihkan perhatian anak agar tidak rewel, namun dapat memengaruhi perkembangan emosional mereka. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hubungan durasi penggunaan *gadget* dengan perkembangan emosional pada anak menggunakan pendekatan *cross-sectional* dengan 35 responden di TK Harapan Bundo yang dipilih secara simple random sampling. Instrumen penelitian berupa kuesioner durasi penggunaan *gadget* dan *Strengths and Difficulties Questionnaire* yang telah diuji validitas dan reliabilitas. Hasil penelitian menunjukkan sebagian besar anak memiliki durasi penggunaan *gadget* kategori sedang (71,43%) dan lama (28,57%), dengan perkembangan emosional mayoritas dalam kategori gangguan. Analisis statistik menunjukkan hubungan signifikan antara durasi penggunaan *gadget* dengan perkembangan emosional pada skala kesulitan ( $p=0,000$ ) dan skala kekuatan ( $p=0,004$ ). Disarankan agar orang tua mengontrol durasi penggunaan *gadget* anak dengan membatasi penggunaannya di bawah satu jam per hari untuk mendukung perkembangan emosional yang baik.

This is an open-access article under the [CC BY 4.0](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/) license.



## Corresponding Author:

### Ulfa Mursidah

Faculty of Nursing Sciences, Universitas Muhammadiyah Sumatera Barat

Gedung Universitas Muhammadiyah Sumatera Barat Jl. Pasir Jambak No.4, Pasié Nan Tigo, Kecamatan Koto Tangah, Kota Padang, Sumatera Barat 25586

Email: [ulfa28mursidah@gmail.com](mailto:ulfa28mursidah@gmail.com)

## Latar belakang

Suatu negara dianggap berkembang dilihat dari keahlian dalam penggunaan teknologi dan ilmu pengetahuan dinegara tersebut. Kemajuan pengetahuan dan teknologi sekarang ini berkembang sangat pesat dan sangat canggih, teknologi sekarang banyak diciptakan membuat perubahan yang besar bagi masyarakat. Sekarang ini hampir seluruh orang didunia mempunyai teknologi yang disebut *gadget* (Angraini,2019). *Gadget* merupakan istilah dalam bahasa Inggris yang artinya *equipment* atau *instrument* dengan fungsi praktis tertentu dan baru. *Gadget* sekarang dianggap perangkat elektronik dan mempunyai fungsi khusus seperti komputer, ponsel, game dan lainnya (Sunita dan Mayasari, 2018).

Zaman sekarang anak-anak mengenal *gadget* yaitu melalui pengalihan orang tua agar anak mereka tidak mengganggu atau tidak rewel ketika orang tuanya sedang berkerja dengan cara memperlihatkan video ataupun game yang ada didalam *gadget*. Dari pengalihan tersebut yang membuat rasa ingin tahu anak yang berlebihan terhadap *gadget* (Rahma, 2014). Dampak dari pengenalan *gadget* kepada anak ini dapat mempengaruhi aktivitas dan emosional anak sehari-hari. Anak-anak yang masih labil memiliki resiko yang tinggi untuk menjadi pecandu *gadget* dan tidak dapat dihindari jika anak akan lebih sering bermain *gadget* daripada belajar. Karena keingintahuan yang besar terhadap *gadget* maka anak akan menangis dan marah jika dijauhkan dari *gadget* mereka (Angraini,2019).

Pada tahun 2020 sebanyak 29% anak usia dini di Indonesia menggunakan *gadget*. 3,5% penggunanya adalah anak usia dibawah satu tahun, 25,9% adalah anak usia balita dan sebesar 47,7% penggunanya adalah anak-anak usia dibawah 7 tahun (Yudhistira, 2020). Badan Pusat Statistik (BPS) Sumatera Barat tahun 2021 mendapatkan data prevalensi anak usia 5 tahun keatas yang menggunakan *gadget* di Sumatera Barat yaitu 83,03% anak dan 85,31% anak usia 5 tahun keatas menggunakan *gadget* di Kabupaten Agam (BPS, 2021).

Emosi merupakan perasaan pada diri sendiri yaitu marah, ketakutan, kebahagiaan, sedih dan juga rasa cinta. Perkembangan emosional anak dapat dipengaruhi oleh diri sendiri ataupun dari luar. Kekurangan yang ada pada diri anak seperti rendah diri, mudah tersinggung atau menarik diri dapat mempengaruhi perkembangan emosional anak. Faktor yang juga dapat mempengaruhi emosi anak yaitu dengan belajar meniru yang ada disekitar anak (Darmiah, 2020). Perkembangan emosional anak pengguna *gadget* lebih cenderung mengabaikan keadaan sekitar dan menangis atau memberontak jika *gadget* mereka diambil oleh orang tua mereka. Dampak positif dari penggunaan *gadget* adalah pengetahuan anak akan bertambah. Sedangkan dampak negatifnya yaitu mengganggu kesehatan, perkembangan emosi anak terganggu, rawan mendapat tindakan kejahatan dan bisa juga perilaku anak terpengaruhi (Sahriana, 2019). Menurut teori Starburger tahun 2016 berpendapat bahwa seorang anak usia dibawah 7 tahun hanya boleh berada di depan layar selama < 1 jam setiap harinya. Menurut Aulia tahun 2020 berpendapat bahwa anak yang menggunakan *gadget* secara berlebihan setiap harinya sampai tidak bisa melewatkan sehari tanpa *gadget* akan berdampak terhadap kepribadian anak dan perkembangan anak dalam sehari-hari. Anak lebih memilih bermain *gadget* daripada bersosialisasi dengan teman sebayanya hal ini mengakibatkan anak menjadi berperilaku konsumtif. Anak pada usia sekolah memiliki rasa ingin tahu yang sangat tinggi bahkan ingin mencoba hal yang baru dia temui. Pemberian *gadget* pada anak menjadi faktor yang merugikan seperti kecanduan game, berpacaran, berjoget-joget, saling berkomentar buruk, tidak peduli terhadap lingkungan sekitarnya bahkan menonton pornografi tanpa disengaja. (Aulia, 2020).

Hasil penelitian Ratna dan Sri tahun 2021 didapatkan hasil yaitu terdapat 10 orang anak yang diwawancarai peneliti menggunakan *gadget* dengan durasi penggunaan di atas 2 jam perhari yang menimbulkan dampak positif dan dampak negatif. Dampak positifnya yaitu kemampuan motorik anak akan terpacu, namun dampak negatifnya yaitu berpengaruh pada perkembangan emosi anak, anak akan lebih suka marah, susah diatur, berbicara pada diri sendiri, pada waktu belajar anak juga akan terganggu karena anak asik bermain game atau menonton video di youtube. Dari penelitian Chikmah tahun 2018 meneliti tentang Hubungan Durasi Penggunaan *Gadget* Dengan Masalah Mental Emosional Anak Pra Sekolah Di TK Pembina Kota Tegal menunjukkan bahwa 73 responden terdapat 43 responden dengan durasi penggunaan *gadget* kategori berlebih dan didapatkan juga data sebesar 39 anak mengalami masalah mental emosional anak (Chikmah,2018).

Hasil observasi yang sudah peneliti lakukan pada anak yang bersekolah di TK Harapan Bundo pada tanggal 16 Desember 2023 didapatkan data 10 responden anak penggunaan *gadget* lebih dari 1 jam setiap harinya. Setelah diwawancarai orang tua atau keluarga anak didapatkan data 7 anak dari 10 anak tersebut akan menangis atau marah jika *gadget* mereka diambil oleh orang tuanya. Hasil wawancara dengan guru di TK Harapan Bundo didapatkan keterangan bahwa sikap dan perilaku anak-anak di TK ini berbeda-beda seperti pemalu, menangis, menolak interaksi, penuh kasih sayang dan saling tolong menolong. Berdasarkan latar belakang tersebut, peneliti melakukan penelitian dengan judul “Hubungan Durasi Penggunaan *Gadget* Terhadap Emosional Anak Usia Sekolah di TK Harapan Bundo”. Tujuan penelitian ini yaitu untuk

melihat hubungan antara durasi penggunaan *gadget* dengan perkembangan emosional anak usia sekolah di TK Harapan Bundo.

## **Metodologi Penelitian**

### **Rancangan Penelitian**

Pada penelitian ini menggunakan jenis penelitian deskriptif korelasi, yaitu penelitian yang dilakukan untuk melihat hubungan antara beberapa variabel

### **Populasi dan Sampel**

Populasi dalam penelitian ini adalah keluarga atau orang tua dari anak yang bersekolah di TK Harapan Bundo Nagari Padang Laweh Kecamatan Sungai Pua Kabupaten Agam yang berjumlah 55 anak. Teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini adalah teknik *simple random sampling* yaitu pengambilan sampel acak sederhana yang memberi kesempatan yang sama bagi setiap anggota populasi untuk menjadi sampel penelitian dengan menggunakan nomor undian. Untuk menentukan jumlah sampel digunakan rumus Slovin yang diperkenalkan oleh Slovin tahun 1960. Untuk kriteria inklusi pengambilan sampel yaitu populasi yang bersedia menjadi responden dan anak yang menggunakan *gadget* lebih dari 1 jam. Sedangkan kriteria eksklusinya yaitu keluarga yang tidak mau menjadi responden dan anak yang menggunakan *gadget* selama dibawah 1 jam.

### **Lokasi dan Waktu Penelitian**

Penelitian ini dilakukan di TK Harapan Bundo Nagari Padang Laweh Kecamatan Sungai Pua Kabupaten Agam pada bulan Maret sampai bulan Juni tahun 2023.

### **Alat Pengumpulan Data**

*Strengths and Difficulties Questionnaire (SDQ)* adalah sebuah instrumen baku untuk melakukan skrining perilaku singkat untuk anak dan remaja (3-17 tahun) yang memberikan gambaran singkat dari perilaku yang berfokus pada kekuatan dan juga kesulitan mereka. *SDQ* terdiri dari 25 item yang dialokasikan pada lima subskala. Keempat subskala termasuk ke dalam kelompok subskala kesulitan, yaitu subskala masalah emosional, subskala masalah perilaku, subskala hiperaktif-, dan subskala masalah hubungan teman sebaya. Sedangkan subskala yang kelima termasuk dalam kelompok subskala kekuatan, yaitu subskala prososial (kepedulian).

### **Uji Validitas dan Reliabilitas**

Uji validitas *SDQ* sudah pernah digunakan oleh Agustin tahun 2019. Agustin mendapatkan nilai korelasi hitung  $-0,363$  menggunakan uji statistik *spearman rho* dengan nilai  $\rho=0,000 < 0,05$ . *Instrument* dapat dikatakan valid apabila  $r$  hitung  $> r$  tabel pada tingkat signifikan 5%. *Instrument* ini digunakan untuk menguji nilai alpha dengan menggunakan aplikasi *SPSS*. Untuk variabel perkembangan emosi, peneliti tidak melakukan uji validitas dan reliabilitas dikarenakan *instrument* yang digunakan merupakan instrument baku yang pernah digunakan juga oleh Oktaviana tahun 2014 menggunakan teknik *Cronbach's Alpha* menghasilkan  $\alpha = 0,773$ . Kemampuan prediksi struktur lima faktor *SDQ* (masalah emosi, masalah tingkah laku, hiperaktivitas, masalah teman sebaya, dan kemampuan prososial) dapat dikonfirmasi. Uji reliabilitas terbukti memuaskan, dengan konsistensi internal (0,73), korelasi *cross informant* (0,34), dan stabilitas test retest setelah 4-6 bulan (0,62).

### **Prosedur Pengumpulan Data**

Prosedur penelitian ini dimulai dari pembuatan surat izin penelitian. Setelah mendapatkan izin penelitian, peneliti akan memberikan surat izin mengambil data kepada kepala sekolah, setelah mendapatkan izin peneliti memberikan *informed consent* kepada calon responden dengan cara menyebarkannya kepada anak-anak untuk dibawa pulang, kemudian keluarga yang setuju akan memberikan tanda tangan jika menyatakan bahwa ia telah setuju menjadi responden dalam penelitian ini. Kemudian, peneliti akan memberikan kuesioner yang harus dijawab oleh responden.

### **Teknik Pengolahan Data**

Setelah kuesioner yang diberikan kepada orang tua anak dikumpulkan kembali oleh peneliti, lalu langkah kedepannya adalah melakukan pengolahan data yaitu *editing, coding, tabulating, processing* dan *cleaning*.

### **Analisa Data**

Penelitian ini bertujuan untuk melihat hubungan durasi penggunaan *gadget* dengan perkembangan emosional anak, untuk analisisnya menggunakan uji statistik yaitu uji univariat dan uji bivariat.

### Etika Penelitian

Sebelum penelitian ini dilakukan ada beberapa proses yang berkaitan dengan etika penelitian yaitu:

1. Lembar Persetujuan Responden (*Informed Consent*) yaitu persetujuan ini dengan memberikan informed consent setuju menjadi sampel. Manfaatnya agar responden mengenal maksud dan tujuan peneliti selama pengumpulan data. Jika responden menerima jadi responden, maka responden menandatangani lembar persetujuan.
2. Tanpa Nama (*Anonymity*) yaitu masalah etika anonymity ini tidak memasukkan nama responden hanya menggunakan kode yang dipahami oleh peneliti.
3. Kerahasiaan (*Confidentiality*) yaitu menjamin kerahasiaan responden yang ada di kuesioner.
4. Kejujuran (*Veracity*) yaitu penelitian ini bersifat jujur antara peneliti, responden dan data yang diberikan.

### Hasil Penelitian

Pada penelitian ini menggunakan jenis penelitian deskriptif korelasi, yaitu penelitian yang dilakukan untuk melihat hubungan antara beberapa variabel. Sampel penelitian terdiri dari 35 anak dengan distribusi frekuensi durasi penggunaan *gadget* pada anak di TK Harapan Bundo dapat dilihat pada tabel 1. Pada variabel perkembangan emosional pada anak di TK Harapan Bundo terdapat 2 kategori yaitu perkembangan emosional skala kesulitan (masalah emosional, perilaku mengganggu, hiperaktif, masalah hubungan teman sebaya) dan perkembangan emosional skala kekuatan ( masalah kepedulian anak) dapat dilihat pada tabel 1. Untuk melihat hubungan antara durasi penggunaan *gadget* terhadap perkembangan emosional skala kesulitan anak dapat dilihat pada tabel 2, sedangkan untuk melihat hubungan antara durasi penggunaan *gadget* terhadap perkembangan emosional skala kekuatan anak dapat dilihat pada tabel 3.

Tabel 1 : Frekuensi Durasi Penggunaan *Gadget* dan Emosional Pada Anak di TK Harapan Bundo

No	Kategori	f	Total f	%	Total %
1.	Sedang (1-2 jam/hari)	24	35	68,6	100%
2.	Lama (> 2 jam/hari)	11		31,4	
3.	Normal (Skala kesulitan)	14	35	5,7	100%
4.	Gangguan (Skala kesulitan)	14		6,8	
5.	Tidak normal (Skala kesulitan)	9		25,7	
6.	Normal (Skala kekuatan)	14	35	40	100%
7.	Gangguan (Skala kekuatan)	14		40	
8.	Tidak normal (Skala kekuatan)	7		20	

Hasil penelitian menunjukkan mayoritas responden menggunakan *gadget* dengan durasi sedang (1-2 jam /hari) yaitu sebanyak 24 (68,6 %) responden. Sedangkan responden yang menggunakan *gadget* dengan durasi lama (>2 jam /hari) sebanyak 11 ( 31,4 %) responden. Pada bagian data kategori skala kesulitan menunjukkan mayoritas responden mengalami masalah perkembangan emosional skala kesulitan kategori gangguan yaitu sebanyak 24 (68,6%) responden, sedangkan kategori tidak normal yaitu sebanyak 9 (25,7%) responden dan kategori normal yaitu sebanyak 2 (5,7%) responden. Dan bagian data kategori skala kekuatan menunjukkan bahwa responden dalam kategori gangguan dan normal berada pada angka yang sama yaitu sebanyak 14 (40%) responden sedangkan kategori tidak normal yaitu sebanyak 7 (20%) responden.

Tabel 2. Hubungan Durasi Penggunaan *Gadget* Terhadap Perkembangan Emosional (Skala Kesulitan) Pada Anak Usia Sekolah di TK Harapan Bundo

No	Durasi Penggunaan <i>Gadget</i>	Perkembangan Emosional (Skala Kesulitan)								Nilai P Value = 0,000 < 0,05
		Normal		Gangguan		Tidak normal		Total		
		f	%	f	%	f	%	f	%	
1.	Sedang	2	8,3	21	87,5	1	4,2	24	68,6	
2.	Lama	0	0,0	3	27,3	8	72,7	11	31,4	
	<b>Total</b>	<b>2</b>	<b>5,7</b>	<b>24</b>	<b>68,6</b>	<b>9</b>	<b>25,7</b>	<b>35</b>	<b>100</b>	

Hasil penelitian menunjukkan bahwa sebagian besar responden dengan penggunaan *gadget* kategori durasi sedang mengalami perkembangan emosional (skala kesulitan) kategori gangguan yaitu 21 responden (87,5%). Sedangkan responden dengan penggunaan *gadget* kategori durasi lama mengalami perkembangan emosional (skala kesulitan) paling banyak kategori tidak normal yaitu 8 (72,7%) responden. Hasil uji statistik chi square dengan taraf signifikan  $p < 0,05$  pada variabel durasi penggunaan *gadget* terhadap perkembangan emosional (skala kesulitan) pada anak dihasilkan nilai probabilitas sebesar 0,000 ( $p$  value < 0,005) sehingga H1 diterima H0 ditolak. Hal ini menyatakan adanya hubungan antara durasi penggunaan *gadget* terhadap perkembangan emosional (skala kesulitan) pada anak usia sekolah di TK

Harapan Bundo. Berdasarkan kuesioner perkembangan emosional (skala kesulitan) lebih dari setengah anak dalam kategori gangguan. Penggunaan *gadget* yang berlebihan mengakibatkan emosional anak tidak stabil, walaupun penggunaan *gadget* dapat memberikan pengaruh yang baik seperti menambah pengetahuan anak dan meningkatkan kreativitas anak, namun jika penggunaan *gadget* digunakan secara berlebihan oleh anak-anak atau tidak dikontrol oleh orang tua dengan ketat maka akan berdampak pada emosi anak, seperti ketika anak dijauhkan dari *gadget* maka anak akan mudah marah atau menangis.

Tabel 3. Hubungan Penggunaan *Gadget* Terhadap Perkembangan Emosional (Skala Kekuatan) Pada Anak Usia Sekolah di TK Harapan Bundo

No	Durasi Penggunaan <i>Gadget</i>	Perkembangan Emosional (Skala Kekuatan)								Nilai <i>P</i> Value = 0,004 < 0,05
		Normal		Gangguan		Tidak normal		Total		
		<i>f</i>	%	<i>f</i>	%	<i>f</i>	%	<i>f</i>	%	
1.	Sedang	14	58,3	6	25	4	16,7	24	68,6	
2.	Lama	0	0,0	8	72,7	3	27,3	11	31,4	
	<b>Total</b>	<b>14</b>	<b>40</b>	<b>14</b>	<b>40</b>	<b>7</b>	<b>20</b>	<b>35</b>	<b>100%</b>	

Hasil penelitian menunjukkan bahwa lebih dari setengah responden dengan penggunaan *gadget* kategori durasi sedang mengalami perkembangan emosional (skala kekuatan) kategori normal yaitu 14 responden (58,3%). Sedangkan responden dengan penggunaan *gadget* kategori durasi lama mengalami perkembangan emosional (skala kekuatan) paling banyak kategori gangguan yaitu 8 (72,7%) responden. Hasil uji statistik *chi square* dengan taraf signifikan  $\rho < 0,05$  pada variabel penggunaan *gadget* dengan perkembangan emosional (skala kekuatan) pada anak didapatkan nilai probabilitas sebesar 0,004 ( $\rho$  value < 0,005) sehingga  $H_1$  diterima  $H_0$  ditolak yang menunjukkan adanya hubungan antara durasi penggunaan *gadget* terhadap perkembangan emosional (skala kekuatan) pada anak usia sekolah di TK Harapan Bundo. Jika penggunaan *gadget* digunakan secara berlebihan oleh anak-anak atau tidak dikontrol sama sekali oleh orang tua dengan ketat maka akan berdampak pada sikap kepedulian anak terhadap lingkungan sekitarnya. Jika anak-anak keseringan menggunakan *gadget* tanpa batasan waktu anak akan sulit berinteraksi dengan lingkungan sekitar, lebih suka menyendiri bahkan tidak peduli terhadap perasaan orang lain.

## Pembahasan

### A. Analisa Univariat

#### 1. Durasi Penggunaan *Gadget* Pada Anak

Hasil penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti terhadap durasi penggunaan *gadget* pada anak usia sekolah di TK Harapan Bundo dapat diketahui bahwa lebih dari separuh responden sebanyak 68,6% dengan durasi penggunaan *gadget* dikategorikan sedang. Penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Agustin tahun 2019 di Surabaya didapatkan data menunjukkan bahwa dari 104 responden diketahui penggunaan *gadget* lebih banyak pada kategori sedang sebanyak 44 orang (42,3%). Penelitian tersebut juga searah dengan penelitian Chikmah dan Fitrianiingsih tahun 2018 di Kota Tegal, dari total 71 responden didapatkan data separuh dari responden 60,6% dengan lama penggunaan *gadget* diatas 1 jam perhari.

Hal ini bertentangan dengan teori yang dikemukakan oleh Starsburger tahun 2014 bahwa anak hanya boleh menggunakan *gadget* dibawah 1 jam setiap harinya. Pendapat ini juga mendukung teori Sigman tahun 2014 yang berpendapat bahwa waktu yang sesuai untuk anak dalam mengaplikasikan *gadget* yaitu setengah jam hingga satu jam dalam seharinya. Penggunaan *gadget* pada anak wajib dikontrol karena akan menyebabkan anak sulit berhenti mengaplikasikan *gadget*. Asosiasi dokter anak Amerika dan Canada mengemukakan alangkah baik anak usia 0-2 tahun tidak terpapar *gadget*, bagi anak 3-5 tahun diberikan batasan durasi bermain *gadget* satu jam sehari dan anak usia 6 sampai 18 tahun diberikan batasan dua jam perhari. Namun fakta di Indonesia banyak anak-anak mengaplikasikan *gadget* 4 sampai 5 kali lebih banyak dari yang dianjurkan.

Orang tua harus mengetahui bahwa penggunaan *gadget* pada anak didasari oleh rasa ingin tahu anak yang tinggi didukung juga dengan fitur-fitur yang ada didalam *gadget* itu sendiri dapat menarik perhatian anak-anak. Serta *gadget* dijadikan orang tua sebagai pengasuh kedua untuk anak ketika orang tua sedang sibuk agar anak tidak mengganggu kegiatan orang tua. Hal ini menjadi alasan anak menggunakan *gadget* lebih dari 1-2 jam sehari karena kurangnya kontrol dari orang tua anak.

**2. Perkembangan Emosional Skala Kesulitan Pada Anak**

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti terhadap perkembangan emosional (skala kesulitan) anak usia sekolah di TK Harapan Bundo dapat diketahui lebih dari separuh responden pada kategori gangguan sebanyak 24 responden (68,8%). Hal ini sejalan dengan penelitian Agustin tahun 2019 di Surabaya yang didapatkan hasil dari 104 anak usia prasekolah didapatkan perkembangan emosional (skala kesulitan) lebih dari setengah dalam gangguan sebanyak 46 orang (44,2%).

Menurut Departemen Kesehatan Republik Indonesia tahun 2013 bahwa gejala umum anak mengalami gangguan mental dan emosional adalah anak sering mengamuk, menghindari teman-temannya, perilaku merusak dan menantang lingkungan, takut atau cemas berlebihan, konsentrasi buruk, waktu tidur berubah, sakit kepala, keluhan fisik, perubahan pola makan, putus asa dan perbuatan yang diulang-ulang dimana semua hak itu termasuk dalam perkembangan emosional skala kesulitan. Menurut teori yang dikemukakan oleh Waddel, C. dan Shepherd tahun 2012 yaitu gangguan cemas, tingkah laku, hiperaktivitas dan depresi merupakan gangguan emosional yang paling sering dialami oleh anak-anak (Waddel, C dan Shepherd, 2012).

Berdasarkan penelitian ini perkembangan emosional anak usia sekolah sangatlah penting karena pada usia sekolah ini emosional anak akan berpengaruh kepada kepribadian dan sosial anak-anak untuk dimasa yang akan datang. Orang tua harus mengetahui bahwa emosi anak yang sering muncul pada usia ini yaitu anak sering menangis, pemalu dan kurang percaya diri. Pada anak usia sekolah dengan gangguan emosional memiliki karakteristik yang menyeluruh sehingga anak sering mempunyai perasaan khawatir, cemas, menangis, takut, tidak percaya diri, konsentrasi terganggu dan perilaku menyendiri.

**3. Perkembangan Emosional Skala Kekuatan Pada Anak**

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti terhadap perkembangan emosional pada anak usia sekolah di TK Harapan Bundo dapat diketahui bahwa perkembangan emosional (skala kekuatan) pada anak dari 35 responden pada kategori normal dan kategori gangguan memiliki nilai yang sama yaitu sebanyak 14 responden (40%). Penelitian Agustin tahun 2019 di Surabaya didapatkan data bahwa dari 104 responden anak usia prasekolah memperlihatkan bahwa sebagian besar responden yang mengalami gangguan perkembangan emosional (skala kekuatan) pada anak dalam kategori gangguan yaitu sebanyak 51 responden (49,0%).

Menurut teori yang dikemukakan oleh Baron dan Byrne tahun 2015 tentang perilaku kepedulian yaitu rasa kepedulian atau perilaku membantu yang memberi manfaat kepada orang lain tanpa harus menginginkan hadiah dari orang yang dibantu dari tindakan tersebut dan bisa saja mengakibatkan suatu bahaya bagi orang yang membantu.

Pada penelitian ini dapat diketahui bahwa sikap kepedulian pada anak masih dalam kategori gangguan bahkan juga termasuk kedalam kategori tidak normal. Sikap kepedulian yang sering dilakukan anak-anak seperti kurang memahami perasaan orang lain dan tidak mau saling tolong menolong sesama teman. Berdasarkan penelitian ini perilaku kepedulian merupakan tingkah laku yang wajib dimiliki oleh anak-anak karena jika tingkah laku ini tidak dimiliki oleh anak-anak maka anak-anak dapat menjadi cuek dengan apa yang terjadi di sekelilingnya. Orang tua dan guru mempunyai kewajiban untuk mengajarkan kepada anak-anak tentang sikap kepedulian kepada orang lain.

**B. Analisa Bivariat****1. Hubungan Durasi Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Emosional Skala Kesulitan Pada Anak Usia Sekolah**

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan kepada 35 responden didapatkan bahwa penggunaan *gadget* dalam kategori sedang dengan perkembangan emosional (skala kesulitan) sebagian besar dalam kategori gangguan (87,5%). Hasil uji statistik *chi square* dengan taraf signifikan  $p < 0,05$  pada variabel durasi penggunaan *gadget* terhadap perkembangan emosional (skala kesulitan) pada anak dihasilkan nilai *probabilitas* sebesar 0,000 ( $p$  value  $< 0,005$ ) sehingga  $H_1$  diterima  $H_0$  ditolak. Hal ini menyatakan adanya hubungan antara durasi penggunaan *gadget* terhadap perkembangan emosional (skala kesulitan) pada anak usia sekolah di TK Harapan Bundo Nagari Padang Laweh Kecamatan Sungai Pua Kabupaten Agam Tahun 2023.

Penelitian ini sejalan dengan penelitian Agustin tahun 2019 yang mendapatkan nilai  $p=0,001$  dengan nilai  $a=0,363$  menggunakan uji statistik *Spearman Rho*. Hal ini menunjukkan adanya hubungan penggunaan *gadget* terhadap perkembangan emosional (skala kesulitan) pada anak usia prasekolah di Surabaya. Penelitian ini juga sejalan dengan penelitian Damayanti tahun 2020 yaitu persentase responden yang menggunakan durasi *gadget* diatas 1 jam memperlihatkan lebih tinggi mengalami perkembangan emosional yang terganggu. Berdasarkan

hasil uji *statistic* yang dilakukan dengan analisis bivariat menggunakan uji *Chi-Square* didapatkan nilai  $\rho=0,001$  ( $\rho \leq 0,05$ ), maka artinya ada hubungan bermakna antara durasi pemakaian *gadget* terhadap perkembangan emosional anak. Menurut teori Chusna tahun 2017 menyatakan bahwa konsentrasi anak didunia nyata mengalami kesusahan ketika anak sudah terbiasa dengan *gadget*. Ketika anak dijauhkan dari *gadget* tersebut maka anak akan menjadi mudah bosan, gelisah bahkan amarahnya tidak bisa dikontrol.

Menurut asumsi peneliti berdasarkan kuesioner perkembangan emosional (skala kesulitan) lebih dari setengah anak dalam kategori gangguan. Penggunaan *gadget* yang berlebihan mengakibatkan emosional anak tidak stabil, walaupun penggunaan *gadget* dapat memberikan pengaruh yang baik seperti menambah pengetahuan anak dan meningkatkan kreativitas anak, namun jika penggunaan *gadget* digunakan secara berlebihan oleh anak-anak atau tidak dikontrol oleh orang tua dengan ketat maka akan berdampak pada emosi anak, seperti ketika anak dijauhkan dari *gadget* maka anak akan mudah marah atau menangis.

## 2. Hubungan Durasi Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Emosional Skala Kekuatan Pada Anak Usia Sekolah

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan kepada 35 responden didapatkan data bahwa penggunaan *gadget* dalam kategori sedang dengan perkembangan emosional (skala kekuatan) separuh responden dalam kategori normal (58,3%). Hasil uji statistik *chi square* dengan taraf signifikan  $\rho < 0,05$  pada variabel penggunaan *gadget* dengan perkembangan emosional (skala kekuatan) pada anak didapatkan nilai probabilitas sebesar 0,004 ( $\rho \text{ value} < 0,005$ ) sehingga H1 diterima H0 ditolak. Hal ini menyatakan adanya hubungan antara penggunaan *gadget* dengan perkembangan emosional (skala kekuatan) pada anak usia sekolah di TK Harapan Bundo.

Penelitian ini sejalan dengan oleh Rahmadani tahun 2022 yang didapatkan hasil menggunakan uji *statistic chi-square* dengan nilai  $\rho \text{ value} = 0,003 < 0,05$  artinya ada hubungan penggunaan *gadget* dengan perkembangan emosional pada anak di Wilayah Puskesmas Bentiring Bengkulu. Penelitian ini juga sejalan dengan Chikmah tahun 2018 didapatkan hasil uji korelasi Mann Whitney diperoleh nilai  $\alpha$  hitung 0,002, ini artinya bahwa  $\alpha$  hitung lebih kecil dari  $\alpha$  tabel 0,002 yang berarti H0 ditolak dan H1 diterima artinya ada pengaruh antara durasi penggunaan *gadget* terhadap Masalah Mental Emosional anak di TK Negeri Pembina Kota Tegal.

Menurut teori yang dikemukakan oleh Suyanto pada tahun 2013 yaitu anak yang mengalami gangguan perkembangan emosional sebagian besar adalah anak yang menggunakan *gadget*  $>1$  jam sehari. Penggunaan *gadget* yang berlebihan dapat mempengaruhi tingkat agresif anak karena kurangnya kemampuan memahami orang lain pada anak. Karena hal itu anak menjadi tidak peka terhadap sekitarnya akibat terlalu asik menggunakan *gadget* bahkan bisa mengakibatkan anak susah berinteraksi dan tidak mampu bersosialisasi secara baik dengan teman sebayanya (Suyanto, 2013). Menurut teori yang dikemukakan oleh Rowan tahun 2017 yaitu penggunaan *gadget* yang berlebihan akan berpengaruh bagi kesehatan anak-anak akibat radiasi yang ditimbulkan oleh *gadget* tersebut. Akibat dari kecanduan menggunakan *gadget* ini mengakibatkan anak jadi malas bergerak karena memilih duduk atau berbaring menikmati cemilan sambil bermain *gadget*. Anak menjadi tidak peka terhadap lingkungan dan lupa berinteraksi dengan orang lain jika anak dibiarkan menggunakan *gadget* tanpa disiplin dari orang tua mereka (Rowan, 2017).

Dari penggunaan *gadget* yang berlebihan ternyata mengakibatkan emosional anak tidak stabil. Peneliti berasumsi bahwa penggunaan *gadget* dapat memberikan pengaruh yang baik seperti menambah pengetahuan anak dan meningkatkan kreativitas anak. Jika penggunaan *gadget* digunakan secara berlebihan oleh anak-anak atau tidak dikontrol sama sekali oleh orang tua dengan ketat maka akan berdampak pada sikap kepedulian anak terhadap lingkungan sekitarnya. Jika anak-anak keseringan menggunakan *gadget* tanpa batasan waktu anak akan sulit berinteraksi dengan lingkungan sekitar, lebih suka menyendiri bahkan tidak peduli terhadap perasaan orang lain.

## Keterbatasan Penelitian

Pada penelitian ini mempunyai keterbatasan yaitu pengumpulan kuesioner yang memungkinkan responden tidak memahami dan tidak mengerti pertanyaan yang diberikan dalam kuesioner dan peneliti tidak bisa mewawancarai secara langsung serta bertatap muka keseluruhan orang tua anak untuk pengambilan data melainkan seluruh kuesioner dibawa anak pulang sehingga tidak bisa memantau orang tua anak secara langsung untuk menjawab kuesioner, dimana penelitian ini bergantung pada hasil wawancara agar didapatkan data yang relevan, sehingga hal ini mempengaruhi hasil penelitian.

## Kesimpulan

Penggunaan *gadget* pada anak usia sekolah di TK Harapan Bundo sebagian besar dalam kategori sedang. Perkembangan emosional skala kesulitan pada anak usia sekolah di TK Harapan Bundo sebagian besar dalam kategori gangguan. Sedangkan perkembangan emosional skala kekuatan pada berada pada rentang kategori normal dan gangguan. Adanya hubungan antara durasi penggunaan *gadget* terhadap perkembangan emosional pada anak usia sekolah di TK Harapan Bundo. Penelitian ini memberikan informasi kepada orang tua mengenai dampak penggunaan *gadget* terhadap perkembangan emosional anak. Sehingga diharapkan untuk kedepannya orang tua dapat mengambil sikap membatasi durasi anak bermain *gadget* dalam keseharian agar perkembangan emosional anak dapat berkembang secara baik. Dan diharapkan penelitian ini bermanfaat bagi penelitian selanjutnya sebagai bahan perbandingan karya ilmiah terutama tentang perkembangan emosional anak.

## Ucapan Terimakasih

Peneliti mengucapkan terimakasih kepada dekan fakultas kesehatan Universitas Muhammadiyah Sumatera Barat, Dosen pembimbing peneliti, kepala sekolah TK Harapan Bundo dan responden yang terkait karena telah membantu peneliti dalam penyusunan penelitian ini.

## Kontribusi Author

**Ulfa Mursidah:** Conceptualization, methodology, formal analysis, validation, project administration, writing-original draft, investigation, resources, funding acquisition, validation, software, data curation, writing-review & editing, visualization, funding acquisition. **Yuli Permata Sari, Yasherly Bachri:** Supervision.

## Daftar Pustaka

- Agustin, Ririn P. (2019). *Hubungan Penggunaan Gadget Dengan Perkembangan Emosional Pada Anak Usia Preschool*. Stikes Hang Tuah. Surabaya.
- American Academy of Pediatrics Committee on Public Education, (2011), *Children, Adolescents, and television*. *Pediatrics*, 107 (2): 423-426
- Anggraeni, S. (2019). *Pengaruh Pengetahuan Tentang Dampak Gadget Bagi Kesehatan Terhadap Perilaku Penggunaan Gadget Pada Siswa SDN Kebun Bunga 6 Banjarmasin*. *Faletehan Health Journal*, 6(2), 64–68.
- Chikmah,dkk. (2018). *Pengaruh Durasi Penggunaan Gadget Terhadap Masalah Mental Emosional Anak Pra Sekolah di TK Pembina Kota Tegal*. Skripsi: Poltekes.
- Chusna, Puji Asmaul. (2017). *Pengaruh media pada perkembangan karakter anak*. *Dinamika Penelitian: Media Komunikasi Penelitian Sosial Keagamaan*, 17(2), 315–330.
- Damayanti, Riska Ayu Melinda. (2018). *Hubungan Penggunaan Dengan Pencapaian Tugas Perkembangan Anak Usia Remaja Awal*.
- Departemen Kesehatan RI. (2013). *Pedoman pelaksanaan stimulasi, deteksi dan intervensi dini tumbuh kembang anak ditingkat pelayanan kesehatan dasar*.
- Depkes RI dan IDAI, (2013). *Stimulasi, Deteksi dan Intervensi Dini Tumbuh Kembang Balita Sosialisasi Buku Pedoman Pelaksanaan DDTK di tingkat Pelayanan Kesehatan Dasar*.
- Hafiez, M. (2020). *Skripsi Studi Literatur Hubungan Penggunaan Gawai dengan perkembangan sosial anak usia 4-6 tahun*. 20-01-2020, 113.
- Heri Saputro, Yufentri Otnial Talan.(2018). *Pengaruh Lingkungan Keluarga Terhadap Perkembangan Psikososial Pada Anak Prasekolah*.
- Iswidharmanjaya, D., & Agency, B. (2014). *Bila Si Kecil Bermain gadget*. Jakarta : EGC.
- Kementerian Kesehatan RI. (2016). *Pedoman Pelaksanaan Stimulasi, Deteksi dan Intervensi Dini Tumbuh Kembang Anak*. Jakarta.
- Merikangas, Kathleen Ries, PhD dkk. (2014). *Epidemiology Of Mental Disorders In Children and Adolescents*.
- Novalius, Feby. (2018). *Indonesia pengguna smartphone ke-4 Dunia, Begini Tekad Menperin Dongkrak Industri Telematika*. dari: economy.okezone.com
- Oktaviani, S., Wulandari, D., & Mirasari, T. (2022). *Hubungan antara Durasi Penggunaan Gadget Smartphone dengan Kesehatan Mental Anak Prasekolah di Desa Pablenga*. *Jurnal Stethoscope*, 2(2).
- Puspitasari, Inaha. (2019). *hubungan durasi penggunaan gadget dengan kecerdasan emosional anak usia 8-10 tahun di mi nurul islam tanjung bendo kabupaten magetan*. Stikes Bhakti Husada Mulia. Madiun.
- Putri, Rika Yuliani, & Hazizah, Nur. (2019). *Pengaruh Bermain Gagdet Terhadap Perkembangan Emosional Anak Usia Dini*.
- Rahmadani, E., Sutrisna, M., & Ramlis, R. (2022). *Dampak Penggunaan dengan Perkembangan Emosional Pada Anak Usia Prasekolah*. *Sehat Rakyat: Jurnal Kesehatan Masyarakat*, 1(4), 448-454.

- Rahmawati, P. (2022). *Penggunaan Gadget Dan Dampaknya Pada Karakter Peduli Sosial Anak Usia Sekolah Dasar (Studi di RT 001 Kel/Desa Ngipik, Kecamatan Pringsurat, Kabupaten Temanggung)* (Doctoral dissertation, Skripsi, Universitas Muhammadiyah Magelang).
- Rowan C.(2017). *The impact of technology on the developing child [internet]*. US: The Huffington
- Sahriana, N. (2019). *Pentingnya Peran Orang Tua dalam Penggunaan pada Anak Usia Dini*. Jurnal Smart PAUD, 2(1), 60–66. Retrieved from.
- Sigman A. (2019). *The impact of screen media on children: a eurovision for parliament*. p 89-109.
- Starburger VC. (2014). *Children, adolescents, obesity and the media*. Pediatrics.
- Triastutik,Y. (2018). *Hubungan Bermain Gadget Dengan Tingkat Perkembangan Anak Usia 4-5 Tahun*. Jombang: Insan Cendekia Medika
- Waddell C, Schwartz C, Andres C, et al.(2018). *Fifty years of preventing and treating childhood behaviour disorders: a systematic review to inform policy and practice*. Evid Based Ment Health