



## HUBUNGAN INTENSITAS PENGGUNAAN GADGET TERHADAP PERKEMBANGAN EMOSIONAL ANAK USIA PRA SEKOLAH DI TK BHAYANGKARI 29 JAMBI

### *THE RELATIONSHIP BETWEEN THE INTENSITY OF USING GADGETS AND THE EMOTIONAL DEVELOPMENT OF PRESCHOOL CHILDREN IN KINDERGARTEN BHAYANGKARI JAMBI*

Niki Astria<sup>1\*</sup>, Ruwaidah<sup>2</sup>

<sup>1</sup>Universitas Adiwangsa Jambi

Email : Nikiastria29@gmail.com, 082280650025

#### ABSTRAK

Penggunaan gadget yang berlebihan akan membawa dampak buruk bagi perkembangan sosial dan emosional anak. Dampak buruk penggunaan gadget pada anak antara lain anak menjadi pribadi tertutup, gangguan tidur, suka menyendiri, perilaku kekerasan, pudarnya kreativitas, dan ancaman cyberbullying. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui hubungan intensitas penggunaan gadget terhadap perkembangan emosional anak usia pra sekolah di TK Bhayangkari pada Desember 2022. Pendekatan yang dilakukan dalam penelitian ini adalah kuantitatif dengan pendekatan *Cross sectional* dimana penelitian variabel independen dan dependen dilakukan secara bersamaan. Untuk mengetahui hubungan intensitas penggunaan gadget terhadap perkembangan emosional anak usia pra sekolah di TK Bhayangkari pada Desember 2022. Sampel penelitian ini adalah orang tua anak usia pra sekolah sebanyak 55 orang. Teknik sampling menggunakan total sampling, sampel penelitian yang diambil sesuai dengan kriteria inklusi dan eksklusi. Instrumen penelitian menggunakan Kuesioner Masalah Mental Emosional (KMME) yang terdiri dari 12 pertanyaan untuk mengenali problem mental emosional anak umur 36 bulan sampai 72 bulan, analisis data menggunakan analisis univariat dengan distribusi frekuensi dan analisis bivariat dengan analisis *chi square*. Hasil penelitian gambaran intensitas penggunaan gadget pada anak prasekolah di TK Bhayangkari Jambi menunjukkan berdurasi lama (60%). Perkembangan emosional anak prasekolah di TK Bhayangkari Jambi menunjukkan tidak memiliki penyimpangan masalah emosional atau normal (80%). Secara uji statistik ada hubungan bermakna antara intensitas penggunaan gadget terhadap perkembangan emosional pada anak prasekolah di TK Bhayangkari Jambi dengan nilai  $P\text{-Value}$  ( $0,0019$ )  $< \alpha$  ( $0,05$ ). Diharapkan penelitian ini dapat dijadikan sebagai sarana dalam mencari sebab masalah atau kegagalan dalam perkembangan emosional anak usia prasekolah. Dengan demikian akan memudahkan pencarian alternative pemecahan masalah- masalah tersebut.

**Kata Kunci : Intensitas Penggunaan Gadget, Perkembangan Emosional.**

#### ABSTRACT

*Excessive use of gadgets will have a negative impact on children's social and emotional development. The negative effects of using gadgets on children include children becoming closed personalities, sleep disturbances, being alone, violent behavior, fading creativity, and threats of cyberbullying. The purpose of this study was to determine the relationship between the intensity of using gadgets and the emotional development of pre-school-age children at Bhayangkari Kindergarten in December 2022. The approach used in this study was quantitative with a cross-sectional approach where independent and dependent*



variable research was carried out simultaneously. To find out the relationship between the intensity of using gadgets and the emotional development of pre-school-aged children at Bhayangkari Kindergarten in December 2022. The sample for this study was the parents of 55 pre-school-aged children. The side technique uses total sampling, research samples taken according to the inclusion and exclusion criteria. The research instrument used the Questionnaire on Mental Emotional Problems (KMME) which consisted of 12 questions to identify mental emotional problems in children aged 36 months to 72 months, data analysis used univariate analysis with frequency distribution and bivariate analysis with chi square analysis. The results of the research on the intensity of gadget use in preschool children at Kindergarten Bhayangkari Jambi show a long duration (60%). The emotional development of preschoolers in Kindergarten Bhayangkari Jambi showed no abnormal or normal emotional problems (80%). Statistically, there is a significant relationship between the intensity of using gadgets and the emotional development of preschoolers in Kindergarten Bhayangkari, Jambi, with a P-Value (0.0019) <  $\alpha$  (0.05). It is hoped that this research can be used as a means of finding the causes of problems or failures in the emotional development of preschool-aged children. Thus it will facilitate the search for alternative solutions to these problems.

**Keywords:** *Intensity Use of Gadgets, Emotional Development*

## PENDAHULUAN

Manusia awalnya menjalankan kehidupan dengan kesederhanaan kini menjadi kehidupan modern. Di era sekarang, segala sesuatu dapat diselesaikan dengan cara yang sangat praktis. Hal ini merupakan dampak hadirnya teknologi. Teknologi sangat bermanfaat untuk mempermudah semua aspek kehidupan manusia. Perkembangan informasi saat ini seakan tidak bisa terlepas dari teknologi. Penggunaan teknologi oleh masyarakat menjadikan dunia teknologi semakin lama semakin canggih. Komunikasi yang dulunya memerlukan waktu yang sangat lama dalam penyampaiannya, kini dengan teknologi semuanya menjadi sangat cepat dan seakan tanpa jarak. Awalnya, teknologi diciptakan untuk mempermudah setiap kegiatan manusia. Teknologi lahir dari pemikiran manusia yang berusaha untuk mempermudah kegiatan-kegiatannya yang kemudian diterapkan dalam kehidupan. Kini teknologi telah berkembang pesat dan semakin canggih seiring dengan perkembangan zaman sehingga terjadi penambahan fungsi teknologi yang semakin memanjakan kehidupan manusia. Salah satu contoh fasilitas canggih saat ini adalah *gadget*. Di awal kemunculannya, *gadget* hanya dimiliki oleh kalangan tertentu yang benar-benar membutuhkannya demi kelancaran pekerjaan mereka. Kini *gadget* bukan lagi sekedar alat berkomunikasi, tetapi *gadget* juga merupakan

alat untuk mencipta dan mnghibur dengan suara, tulisan, gambar dan video. Sekarang manusia berlomba-lomba untuk memiliki gadget karena gadget bukan hanya merupakan alat berkomunikasi, namun juga bagi masyarakat pada umumnya gadget sekaligus sebagai *lifestyle* (gaya hidup), *tren*, dan *prestise* (Kogoya, 2015).

Pada era globalisasi seperti saat ini, media seseorang untuk melakukan sebuah interaksi sosial, khususnya untuk melakukan kontak sosial maupun berkomunikasi satu dengan lainnya tidak-lah susah, hanya dengan menggunakan *gadget* seseorang dapat berinteraksi satu dengan lainnya. *Gadget* adalah sebuah istilah dalam bahasa *Inggris* yang mengartikan sebuah alat elektronik kecil dengan berbagai macam fungsi. *Gadget* sendiri dapat berupa komputer atau laptop, *tablet PC*, dan juga telepon seluler atau *smartphonev* (Osland, dalam Effendi, 2013).

Adanya peralihan zaman sudah sewajarnya mengalami perkembangan. Tetapi memberi keleluasaan pada anak akan kemudahan teknologi juga dapat berdampak buruk bagi mereka (Winoto, 2013). Berdasarkan hasil survey *The Asian Parents Insight* di kawasan Asia Tenggara, pada 5 negara yaitu Singapura, Thailand, Philipina, Malaysia, dan Indonesia terdapat 2.417 orang tua yang memiliki gadget. Pada penelitian ini ditemukan sebanyak 98% anak-anak usia 3-8 tahun telah menggunakan



gadget, 67% diantaranya menggunakan milik orang tua, 18% milik saudara atau keluarga, dan 14% milik sendiri (The Asian Parent Insight, 2014). Interaksi anak dengan teknologi elektronik banyak mengurangi aktivitas gerak atau perilaku *sedentary* karena konsep teknologi adalah memudahkan kehidupan manusia sehingga akan membatasi aktivitas fisiknya (Yudiningrum, 2011).

Penggunaan gadget mampu memberikan dampak terhadap kesehatan anak. Studi yang dilakukan oleh Bansal dan Mahajan (2018) menunjukkan efek penggunaan gadget pada anak dan salah satunya adalah masalah mental. Gangguan kesehatan mental yang dini dapat menghambat edukasi dan karir pada saat dewasa yang dapat menjadi sangat besar jika masalah mental saat anak-anak tidak ditangani. Dampak penggunaan gadget terhadap kesehatan mental anak membuat orangtua perlu memperhatikan penggunaan gadget tersebut serta mengetahui status perkembangan dan mental emosional anaknya (Bansal & Mahajan, 2018). Pada tahun 2016 American Academy of Pediatrics (AAP) mengeluarkan rekomendasi tentang pemakaian gadget pada anak, di antaranya menghindari pemakaian media digital pada anak di bawah usia 18 bulan dan penggunaan gadget tidak lebih dari satu jam dalam satu hari.

Berdasarkan survei yang dilakukan oleh The Asian Parent Insight bersama Samsung Kidstime melalui Mobile Device Usage Among Young Kids pada awal tahun 2014 didapatkan hasil yang mengejutkan yaitu sebanyak 98% responden memperbolehkan anaknya menggunakan gadget dengan lama penggunaan lebih dari 1 jam pada setiap kali penggunaan.

Penggunaan gadget yang berlebihan akan membawa dampak buruk bagi perkembangan sosial dan emosional anak. World health organization (WHO) melaporkan bahwa 5-25% anak-anak usia prasekolah menderita disfungsi otak minor, termasuk gangguan perkembangan (Widati, 2012). Departemen kesehatan RI Dalam Widati (2012), melaporkan bahwa 0,4 juta (16%) balita Indonesia mengalami gangguan perkembangan, baik perkembangan motorik halus dan kasar, pendengaran, sosial dan emosional, dan keterlambatan bicara. Sedangkan menurut Dinas

Kesehatan dalam Widati (2012), sebesar 85.779 (62,02%) anak usia prasekolah mengalami gangguan perkembangan (Widati, 2012).

Haughton *et al.*, (2015) dalam penelitiannya yang berjudul *Cyber babies: The impact of emerging technology on the developing infant* mengemukakan keterpaparan anak terhadap media kemungkinan anak untuk menjadi lebih tertarik menghabiskan waktu untuk menyendiri. Sedangkan *American Academy of Pediatric (AAP)* merekomendasi durasi penggunaan media berbasis layar bagi anak tidak boleh lebih dari 1 sampai 2 jam per hari.

Penggunaan gadget dikalangan anak-anak semakin memprihatinkan dan tentu memiliki dampak negatif terhadap tumbuh kembang. Terlihat jelas anak-anak lebih cepat beradaptasi dengan teknologi yang ada. Sehingga anak-anak sering terlena dengan kecanggihan *gadget* dengan fitur-fitur yang tersedia di dalamnya. Anak-anak yang sering menggunakan *gadget*, seringkali lupa dengan lingkungan sekitarnya. Mereka lebih memilih bermain menggunakan gadget dari pada bermain bersama dengan teman-teman dilingkungan sekitar tempat tinggalnya. Sehingga interaksi sosial antara anak dengan masyarakat, lingkungan sekitar berkurang, bahkan semakin luntur (Ismanto dan Onibala, 2015).

Perilaku anak dalam menggunakan *gadget* memiliki dampak positif maupun negatif. Dampak positif dari penggunaan *gadget* antara lain untuk memudahkan seorang anak dalam mengasah kreativitas dan kecerdasan anak. Seperti adanya aplikasi mewarnai, belajar membaca, dan menulis huruf tentunya memberikan dampak positif bagi perkembangan otak anak. Namun demikian penggunaan *gadget* juga berdampak negatif yang cukup besar bagi anak. dengan adanya kemudahan dalam mengakses berbagai media informasi dan teknologi, menyebabkan anak-anak menjadi malas bergerak dan beraktivitas. Mereka lebih memilih duduk diam di depan *gadget* dan menikmati dunia yang ada di dalam *gadget* tersebut. Mereka lambat laun telah melupakan kesenangan bermain dengan teman-teman seumurannya mereka maupun dengan anggota-anggota keluarganya. Hal itu tentunya akan berdampak buruk terhadap kesehatan maupun



perkembangan tumbuh anak. Selain itu, terlalu lama menghabiskan waktu di depan layar *gadget* juga dapat membawa pengaruh buruk bagi kemampuan sosialisasi anak (Ameliola & Hanggara, 2013).

Dari sudut pandang ilmu kesehatan jiwa, penggunaan *gadget* untuk usia dini sangat tidak disarankan karena dapat mengganggu proses tumbuh kembangnya secara alami. Terbatasnya kesempatan untuk belajar dikarenakan *gadget* hanya berkomunikasi satu arah yakni merespon. Anak tidak dapat belajar secara alami bagaimana berkomunikasi dan bersosialisasi, anak juga tidak mampu mengenali dan berbagi aneka emosi, misal simpati, sedih atau senang, dan akhirnya anak tidak dapat merespon hal yang ada di sekelilingnya baik secara emosi maupun verbal. Terbatasnya respon anak akan mengganggu perkembangan kemampuannya untuk bergaul dan beradaptasi (Sari & Amy, 2016).

Berdasarkan survey awal terhadap 10 orang tua anak pra sekolah di TK Bhayangkari, didapatkan semua orang tua mempunyai *gadget* dan sering meminjamkan *gadget* kepada anak mereka dirumah. Terdapat 80% orang tua yang mengatakan bahwa anaknya menggunakan *gadget* sehari-hari untuk menonton kartun, mendengarkan lagu anak, dan bermain game. Didapati juga keterangan dari orang tua bahwa rata-rata lamanya anak main *gadget* lebih dari 1

jam dalam sehari. Orang tua juga mengatakan saat anaknya terfokus dengan *gadget* nya mereka cenderung kurang berkomunikasi, serta lebih mudah marah saat *gadget*nya diambil. Melihat permasalahan tersebut, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian tentang “Hubungan Intensitas Penggunaan *Gadget* Terhadap Perkembangan Emosional Anak Usia Prasekolah di TK Bhayangkari Tahun 2022”.

## BAHAN DAN METODE

Pendekatan yang dilakukan dalam penelitian ini adalah kuantitatif dengan pendekatan *Cross sectional* dimana penelitian variabel independen dan dependen dilakukan secara bersamaan. Untuk mengetahui hubungan intensitas penggunaan *gadget* terhadap perkembangan emosional anak usia pra sekolah di TK Bhayangkari pada Desember 2022. Sampel penelitian ini adalah orang tua anak usia pra sekolah sebanyak 55 orang. Teknik sampling menggunakan total sampling, sampel penelitian yang diambil sesuai dengan kriteria inklusi dan eksklusi. Instrumen penelitian menggunakan Kuesioner Masalah Mental Emosional (KMME) yang terdiri dari 12 pertanyaan untuk mengenali problem mental emosional anak umur 36 bulan sampai 72 bulan, analisis data menggunakan analisis univariat dengan distribusi frekuensi dan analisis bivariat dengan analisis *chi square*.

## HASIL

### A. Karakteristik Pasien

#### 1. Gambaran Karakteristik Responden Anak Prasekolah di TK Bhayangkari Jambi

Gambaran Karakteristik Responden di TK Bhayangkari Jambi, dapat dilihat pada tabel 1 berikut ini:

**Tabel 1**  
**Karakteristik Responden di TK Bhayangkari Jambi**

Karakteristik Responden	Jumlah	%
<b>Jenis Kelamin</b>		
Laki-laki	24	43,6
Perempuan	31	56,4
<b>Umur Anak</b>		
<6 Tahun	26	47,3
6 Tahun	29	52,7
<b>Umur Ibu</b>		
26-35 Tahun	30	54,5
36-45 Tahun	25	45,5



<b>Umur Ayah</b>		
26-35 Tahun	15	27,3
36-45 Tahun	33	60
46-55 Tahun	7	12,7
<b>Pendidikan Ibu</b>		
SD	1	1,8
SMP	2	3,6
SMA	25	45,5
D1	1	1,8
D3	6	10,9
S1	20	36,4
<b>Pendidikan Ayah</b>		
SD	2	3,6
SMP	5	9,1
SMA	23	41,8
<b>Pendidikan Ayah</b>		
D1	6	10,9
D3	18	32,7
S1	1	1,8
<b>Pekerjaan Ibu</b>		
IRT	42	76,4
Swasta	9	16,4
Honorer	2	3,6
PNS/ASN	2	3,6
<b>Pekerjaan Ayah</b>		
Pedagang	1	1,8
Swasta	43	78,2
Honorer	2	3,6
PNS	1	1,8
Polri	6	10,9
Dosen	1	1,8
Petani	1	1,8

Berdasarkan tabel 1 diatas, diperoleh gambaran jenis kelamin anak prasekolah di TK Bhayangkari Jambi menunjukkan bahwa sebanyak 31 responden (56,4%) perempuan. Gambaran usia anak prasekolah di TK Bhayangkari Jambi menunjukkan bahwa sebanyak 29 responden (52,7%) berusia 6 tahun. Gambaran usia orang tua (ibu) di TK Bhayangkari Jambi menunjukkan bahwa sebanyak 30 responden (54,5%) berusia 26-35 tahun. Gambaran usia orang tua anak prasekolah (ayah) di TK Bhayangkari Jambi menunjukkan bahwa

sebanyak 33 responden (60%) berusia 36-45 tahun.

Gambaran pendidikan orang tua anak prasekolah (ayah) di TK Bhayangkari Jambi menunjukkan bahwa sebanyak 23 responden (45,5%) berpendidikan SMA/STM. Gambaran pekerjaan orang tua anak prasekolah (ibu) di TK Bhayangkari Jambi menunjukkan bahwa sebanyak 42 responden (76,4%) bekerja sebagai IRT. Gambaran pekerjaan orang tua anak prasekolah (ayah) di TK Bhayangkari Jambi menunjukkan bahwa sebanyak 43 responden (78,2%) bekerja di swasta.





## B. Analisis Univariat

### 1. Gambaran Intensitas Penggunaan Gadget pada Anak Prasekolah di TK Bhayangkari Jambi

Gambaran distribusi intensitas penggunaan gadget pada anak prasekolah di TK Bhayangkari Jambi, maka dapat dilihat pada tabel 2 berikut ini:

**Tabel 2**  
**Distribusi Proporsi Berdasarkan Intensitas Penggunaan Gadget pada Anak Prasekolah di TK Bhayangkari Jambi**

No	Durasi	Jumlah	%
1	Normal	22	40
2	Lama	33	60
<b>Total</b>		<b>55</b>	<b>100</b>

Berdasarkan tabel 2 diatas, diperoleh gambaran distribusi intensitas penggunaan gadget pada anak prasekolah di TK Bhayangkari Jambi menunjukkan

bahwa sebanyak 33 responden (60%) intensitas penggunaan gadget berdurasi lama.

### 2. Gambaran Perkembangan Emosional Anak Prasekolah di TK Bhayangkari Jambi

Gambaran perkembangan emosional anak prasekolah di TK Bhayangkari Jambi , maka dapat dilihat pada tabel 3 berikut ini:

**Tabel 3**  
**Distribusi Proporsi Berdasarkan Perkembangan Emosional Anak Prasekolah di TK Bhayangkari Jambi**

No	Durasi	Jumlah	%
1	Normal	11	20
2	Meragukan	44	80
<b>Total</b>		<b>55</b>	<b>100</b>

Berdasarkan tabel 3 diatas, diperoleh gambaran distribusi perkembangan emosional anak prasekolah di TK Bhayangkari Jambi menunjukkan bahwa sebanyak 44 responden (80%) memiliki perkembangan emosional yang normal.

Berdasarkan hasil penelitian dengan Kuesioner Masalah Kesehatan Mental (KMME), pernyataan yang paling banyak menjawab “iya” adalah pernyataan nomor 8 “anak mengalami perubahan pola makan seperti kehilangan nafsu makan,

makan berlebihan atau tidak mau makan sama sekali “ yaitu sebanyak 4 responden (7,3%). Pernyataan yang paling banyak menjawab ”tidak” adalah pernyataan nomor 9 “menunjukkan adanya kemunduran perilaku atau kemampuan yang sudah dimilikinya (seperti mengompol kembali, menghisap jempol, atau tidak mau berpisah dengan orangtua/pengasuhnya)” yaitu sebanyak 55 responden (100%).

## C. Analisis Bivariat

Dari hasil analisis bivariat tentang hubungan intensitas penggunaan gadget terhadap perkembangan emosional anak prasekolah di TK

Bhayangkari Jambi, dapat digambarkan pada tabel 4 dibawah ini:



**Tabel 4**  
**Hubungan Intensitas Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Emosional Anak di TK Bhayangkari Jambi**

No	Intensitas Penggunaan Gadget	Perkembangan Emosional Anak				Total		P-Value
		Normal		Meragukan		f	%	
		f	%	f	%	f	%	
1	Normal	21	95,5	1	4,5	22	100	0,019
2	Lama	23	69,7	10	30,3	33	100	
	Total	44	80	11	20	55	100	

Dari tabel 4 diatas, diperoleh gambaran dari 22 responden yang intensitas penggunaan gadget berdurasi normal sebanyak 21 responden (95,5%) memiliki perkembangan emosional anak normal dan dari 33 responden yang intensitas penggunaan gadget berdurasi lama sebanyak 10 responden (30,3%) memiliki perkembangan emosional anak meragukan. Untuk mengetahui

hubungan intensitas penggunaan gadget terhadap perkembangan emosional anak prasekolah di TK Bhayangkari Jambi digunakan uji *chi-square* dengan tingkat kepercayaan 95% ( $\alpha = 0,05$ ), maka diperoleh *P-Value* (0,019) <  $\alpha$  (0,05), maka ada hubungan bermakna antara intensitas penggunaan gadget terhadap perkembangan emosional anak prasekolah di TK Bhayangkari Jambi.

## PEMBAHASAN

### A. Gambaran Intensitas Penggunaan Gadget pada Anak Prasekolah di TK Bhayangkari Jambi

Berdasarkan hasil penelitian diperoleh gambaran intensitas penggunaan gadget pada anak prasekolah di TK Bhayangkari Jambi menunjukkan bahwa mayoritas berdurasi lama yaitu  $\geq 1$  jam dalam sehari (60%). Intensitas penggunaan gadget merujuk pada pedoman *screentime* yang dianjurkan oleh IDAI untuk anak 2-5 tahun maksimum 1 jam per hari. Konten yang diberikan hanya konten materi yang berkualitas dan hindarkan anak terpapar dari materi kekerasan (IDAI, 2020).

Hasil penelitian menunjukkan bahwa hampir seluruh subjek mempunyai kebiasaan menggunakan gadget. Pada 55 anak tersebut, 33 anak (60%) Menggunakan gadget terlalu lama. Hal yang hampir serupa juga ditunjukkan pada penelitian Kabali dkk (2015) terdapat 175 (50%) anak pada usia 4 tahun sudah memiliki TV untuk dirinya sendiri dan 3/4 anak memiliki gadget pribadi. Survei yang dilaksanakan Pew Research1 menunjukkan angka yang lebih rendah, yaitu 6% anak yang memiliki *personal device media*. Menurut Kabali dkk (2015) alasan terbanyak mengapa orangtua meminjamkan gadget kepada anak adalah agar orangtua mampu mengerjakan

pekerjaan rumah. Angka kepemilikan gadget yang tinggi dan orangtua yang sering meminjamkan gadget mungkin menjadi penyebab mengapa jumlah anak prasekolah yang menggunakan gadget tinggi. *Gadget* banyak memberikan manfaat bagi penggunanya, namun kemudahan-kemudahan yang ditawarkan tersebut juga membawa dampak negatif terutama pada anak-anak tanpa pengawasan yang baik. Khususnya anak prasekolah dimana pada usia ini disebut juga masa belajar. Gadget memberikan pengaruh besar pada anak prasekolah dalam proses belajar (Handrianto, 2016).

Berdasarkan hasil penelitian Fitri (2022) menyatakan bahwa intensitas penggunaan gadget rendah (36,1%) di TK Masyitoh Karangmojo Bantul Yogyakarta. Hasil penelitian Putriana (2019) menyatakan bahwa mayoritas anak bermain gadget dengan durasi sedang (41,1%).

Menurut Asumsi Peneliti Hasil penelitian ini dapat dilihat bahwa terdapat selisih jumlah yang cukup banyak antara anak yang sering menggunakan gadget dengan durasi yang normal dengan durasi yang lama. Hal ini dikarenakan bentuk pengalihan ataupun kurangnya waktu orang tua dalam menemani anak untuk bermain dan orang tua beranggapan bahwa fitur-fitur yang ada



di gadget membuat anak menjadi lebih anteng sehingga orang tua dapat melakukan aktivitas dengan mudah.

## **B. Gambaran Perkembangan Emosional Anak Prasekolah di TK Bhayangkari Jambi**

Berdasarkan hasil penelitian diperoleh gambaran perkembangan emosional anak prasekolah di TK Bhayangkari Jambi menunjukkan bahwa mayoritas normal. Masalah mental emosional anak yang banyak dialami yaitu perubahan pola tidur.

Menurut Poerwanti & Nur (2002), aspek perkembangan anak usia pra sekolah meliputi fisik, kognitif (kecerdasan), emosi, bahasa, sosial, kepribadian, moral dan kesadaran beragama. Perkembangan sosial adalah proses untuk melakukan komunikasi dengan orang lain, berupaya diterima lingkungan dan memperoleh kemampuan untuk mengekspresikan pola perilaku yang sesuai dengan tuntutan sosial. Kuesioner Masalah Mental Emosional (KMME) adalah salah satu cara untuk mendeteksi dini tumbuh kembang anak yaitu kegiatan pemeriksaan/skrining untuk menemukan secara dini adanya penyimpangan tumbuh kembang pada anak balita pra sekolah (Budihardja, 2013).

Berdasarkan hasil penelitian Fitri (2022) menyatakan bahwa perkembangan emosional anak di TK Masyitoh Karangmojo Bantul Yogyakarta menunjukkan sebesar 72,2% responden masuk dalam katagori perkembangan normal. Hasil penelitian Putriana (2019) menyatakan bahwa mayoritas perkembangan personal sosial anak menunjukkan normal (88,2%).

Menurut Asumsi Peneliti Faktor yang mempengaruhi perkembangan social-emosional anak yaitu faktor keluarga dan diluar keluarga. Salah satu faktor dari keluarga yaitu harapan orang tua terhadap anak, setiap orang tua memiliki harapan mempunyai anak yang baik, cerdas, dan terarah dalam masa depannya. Harapan orang tua adalah mempunyai anak yang memiliki perkembangan sesuai dengan pertumbuhannya. Artinya bahwa perkembangan anak pra

sekolah yang sekolah bertujuan mempunyai arah sesuai perkembangannya. Interaksi sosial merupakan suatu hubungan antara dua responden atau lebih individu, dimana kelakuan individu mempengaruhi, mengubah atau mempengaruhi individu lain atau sebaliknya. Jadi, ketika perilaku orang tua yang memberikan gadget kepada anaknya tanpa ada pengawasan atau pengontrolan maka akan memberikan pengaruh yang signifikan terhadap perkembangan anaknya

## **C. Hubungan Intensitas Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Emosional Anak Prasekolah di TK Bhayangkari Jambi**

Hasil penelitian menunjukkan bahwa dari 22 responden yang intensitas penggunaan gadget berdurasi normal sebanyak 21 responden (95,5%) memiliki perkembangan emosional anak normal dan dari 33 responden yang intensitas penggunaan gadget berdurasi lama sebanyak 10 responden (30,3%) memiliki perkembangan emosional anak meragukan. Untuk mengetahui hubungan intensitas penggunaan gadget terhadap perkembangan emosional anak prasekolah di TK Bhayangkari Jambi digunakan uji chi-square dengan tingkat kepercayaan 95% ( $\alpha = 0,05$ ), maka diperoleh P-Value ( $0,019 < \alpha (0,05)$ ), maka ada hubungan bermakna antara intensitas penggunaan gadget terhadap perkembangan emosional anak prasekolah di TK Bhayangkari 29 Jambi.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa ada hubungan bermakna antara intensitas penggunaan gadget terhadap perkembangan emosional anak prasekolah di TK Bhayangkari Jambi. Penelitian ini sejalan dengan penelitian Rahmawati (2020) yang menunjukkan hasil bahwa terdapat hubungan antara penggunaan gadget terhadap perkembangan sosial emosional anak di TK Kuncup Harapan Ponorogo. Hasil penelitian Rahmani (2021) menyatakan intensitas penggunaan gadget memiliki hubungan positif yang signifikan dengan perkembangan sosial emosional anak sedangkan hasil penelitian Fadhilah (2022) menyatakan bahwa terdapat





hubungan yang negative yang signifikan antara penggunaan gadget dengan perkembangan sosial emosional anak 5-6 tahun.

Hasil penelitian Aaliyah (2022) menyatakan bahwa terdapat hubungan antara intensitas penggunaan gadget terhadap perkembangan emosional anak prasekolah di TK Lintang Surabaya. Penelitian Rukmana (2020) menyatakan terdapat hubungan yang signifikan antara intensitas penggunaan gadget dengan perkembangan sosial dan emosional anak usia 48-72 bulan di TK Al-Furqon dan TK Bunda Ghifari Surabaya. Intensitas penggunaan gadget yang tinggi akan meningkatkan perkembangan sosial emosional anak kategori rujuk.

Paparan gelombang elektromagnetik yang simultan berhubungan dengan penurunan produksi melatonin. Kadar melatonin berada di puncak sebelum suhu inti tubuh berada di level minimum pada fase sirkadian normal beberapa jam sebelum waktu bangun pada jam biologis. Penggunaan gadget tersebut merupakan paparan gelombang elektro magnetik yang simultan mengakibatkan mata akan terus mendapat cahaya dan berakibat kadar melatonin rendah dan mengganggu ritme sirkadian sehingga terjadi gangguan pola tidur (Wyatt, *et al*, 2012). Hal ini dibuktikan pada penelitian Salti dkk. (2006) yang hasilnya terdapat hubungan antara paparan TV dan kadar melatonin pada urin anak. Kebiasaan penggunaan gadget itu berdasar atas onset penggunaan yang mempunyai nilai signifikansi 1,00. Hal ini bertentangan dengan rekomendasi oleh AAP (2018) mengenai onset penggunaan gadget pada anak. Ketidaksesuaian dengan teori ini dapat disebabkan oleh bias data penelitian yang menggunakan metode *recall* untuk mengetahui usia anak ketika pertama kali menggunakan gadget.

Perilaku anak dalam menggunakan gadget memiliki dampak positif maupun negatif. Dampak positif dari penggunaan gadget antara lain untuk memudahkan seorang anak dalam mengasah kreativitas dan

kecerdasan anak. Seperti adanya aplikasi mewarnai, belajar membaca, dan menulis huruf tentunya memberikan dampak positif bagi perkembangan otak anak. Namun demikian penggunaan gadget juga berdampak negatif yang cukup besar bagi anak dengan adanya kemudahan dalam mengakses berbagai media informasi dan teknologi, menyebabkan anak-anak menjadi malas bergerak dan beraktivitas. Upaya yang dapat dilakukan adalah penggunaan gadget yang diawasi oleh orang tua sehingga anak-anak menggunakan gadget untuk hal yang positif dengan durasi yang normal. Orang tua dapat mengarahkan apa saja hal positif yang bisa dilihat dan membatasi waktu penggunaan gadget sehingga penggunaan gadget akan berdampak positif bagi perkembangan emosional anak.

Menurut asumsi penulis penggunaan gadget yang berdurasi lama berdampak negatif bagi perkembangan emosional anak, jika anak menggunakan gadget berdurasi lama maka perkembangan emosional kemungkinan tidak normal. Semakin banyak anak yang menggunakan gadget dalam durasi lama semakin banyak pula kemungkinan gangguan perkembangan emosional. Mayoritas anak di TK bhayangkari mengalami perubahan pola tidur hal ini adalah dampak dari penggunaan gadget, anak memainkan gadgetnya dengan durasi lama pada malam hari sehingga mengganggu waktu tidur. Masalah mental emosional lainnya yaitu gangguan pola makan, anak akan susah makan jika memainkan gadget terlalu lama karena anak akan senang dengan gadgetnya dan akan malas untuk makan. Pada penggunaan gadget dalam durasi normal terdapat satu orang anak di TK Bhayangkari mengalami kemungkinan gangguan perkembangan, hal ini terjadi karena tidak hanya faktor gadget yang mempengaruhi perkembangan emosional anak ada faktor lainnya seperti faktor keluarga. Peran orang tua saat membimbing anak untuk mengenal lingkungan sekitar tempat tinggalnya, anak terakhir yang selalu ketergantungan sama orang tuanya akan



berpengaruh terhadap kemandirian anak, perlakuan orang tua yang kasar akan berpengaruh terhadap perkembangan emosional anak, dan lainya. Selain itu terdapat faktor yang mempengaruhi perkembangan emosional anak yaitu lingkungan, pada penelitian ini dilakukan di instansi yaitu TK Bhayangkari yang merupakan lembaga pendidikan anak-anak untuk mengenalkan dan melatih kemampuan anak sejak dini. Dalam proses pendidikannya tentu diberikan pesan-pesan moral yang positif dan bertujuan untuk meningkatkan kesadaran anak dalam menggunakan alat atau media edukasi yang bermanfaat dalam proses belajar. Media edukasi yang digunakan berupa gadget atau handphone yang dimanfaatkan untuk memfasilitasi anak dalam menambah informasi dan pengetahuan.

## KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan penelitian ini yaitu sebagian besar intensitas penggunaan gadget pada anak prasekolah di TK Bhayangkari Jambi menunjukkan berdurasi lama (60%). Sebagian besar perkembangan emosional anak prasekolah di TK Bhayangkari Jambi menunjukkan tidak memiliki penyimpangan masalah emosional atau normal (80%). Ada hubungan bermakna antara intensitas penggunaan gadget terhadap perkembangan emosional pada anak prasekolah di TK Bhayangkari Jambi dengan nilai  $P\text{-Value}$  (0,019)  $< \alpha$  (0,05). Diharapkan penelitian ini dapat dijadikan sebagai sarana dalam mencari sebab masalah atau kegagalan dalam perkembangan emosional anak usia prasekolah. Dengan demikian akan memudahkan pencarian alternative pemecahan masalah- masalah tersebut.

## DAFTAR PUSTAKA

1. Aaliyah, Hanifah Roosyidah. (2022). *Hubungan Penggunaan Gadget dengan Perkembangan Emosional Anak Usia Prasekolah di TK Lintang Surabaya*
2. AAP Recommendations for Children's Media Use. (2016). Am Acad Pediatr. 2016 (diunduh 30 Juli 2018). Tersedia dari: <https://www.aap.org/en-us/about-the-aap/aap-press-room/pages/american-academy-of-pediatrics-announces-new-recommendations-for-childrens-media-use.aspx>.
3. Ameliola, S & Hanggara, D. (2013). *Perkembangan Media Informasi dan Teknologi Terhadap Anak Dalam Era Globalisasi. Prosiding The 5th International Conference on Indonesian Studies: "Ethnicity and Globalization"*.
4. American Academy of Pediatrics Committee on Public Education, 2011, Children, Adolescents, and television. *Pediatr*, 107 (2): 423-426
5. Bansal S, Mahajan RC. (2018). Impact of mobile use amongst children in rural area of Marathwada region of Maharashtra, India. *IJCP*. 8;5(1):1-5.
6. Budihardja. (2013). "Pelayanan Stimulasi Deteksi Intervensi Dini Tumbuh Kembang Anak". Sekretariat Jenderal Kementerian Kesehatan RI <http://www.depkes.go.id>
7. Efendi, Fuad. 2013. Pengaruh Gadget Terhadap Perkembangan Anak Usia Dini. (Online). <http://fuadefendi.blogspot.in/2014/01/pengaruh-gadget-terhadapperkembangan.html>. Diakses pada Februari 2018
8. Fadhilah, Ningsih. (2022). Hubungan Antara Intensitas Penggunaan Gadget dengan Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia 5-6 Tahun. *Journal Of Children Studiensi* Vol 2 No 1
9. Fitri, Anisa Niari. (2022). *Pengaruh Intensitas Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Emosional Anak Kelompok A TK Masyithoh Karangmojo Bantul Yogyakarta*.
10. Hendrianto, P. (2016). Dampak Smartphone [Online]. Dalam [http://sainsjournal-fst11.web.unair.ac.id/artikel\\_detail-75305-KESEHATAN-](http://sainsjournal-fst11.web.unair.ac.id/artikel_detail-75305-KESEHATAN-)



- Dampak%20Smart%20phone.html diakses pada Desember 2022
11. Houghton, C., Aiken, M. & Cheevers, C. (2015). Cyber babies: The impact of emerging technology on the developing infant. *Psychology*, 5 (9): 504-518
  12. IDAI. (2020). *Simposium Nasional Ikatan Dokter Anak Indonesia 15-16 Februari 2020*. Badan Penerbit Ikatan Dokter Anak Indonesia: Jakarta.
  13. Ismanto, Yudi & Onibala, Franly. (2015). Hubungan Penggunaan Gadget Dengan Tingkat Prestasi Siswa Di Sma Negeri 9 Manad. *Ejournal Keperawata Volume 3(2)*. FK Unsrat Manado Prianggoro, Hasto. 2014. Anak dan Gadget: Yang Penting Aturan Main. Diakses dari <http://www.tabloidnakita.com/read/1/anak-dan-gadget-yang-penting-aturan-main>.
  14. Kabali HK, Irigoyen MM, Nunez-Davis R, Budacki JG, Mohanty SH, Leister KP, dkk. Exposure and use of mobile media devices by young children. *Am Acad Pediatr*. 2015 December;136(Issue)
  15. Kogoya. D. (2015). Dampak Penggunaan Handphone pada Masyarakat Studi Pada Masyarakat Desa Piungun Kecamatan Gamelia Kabupaten Lanny Jaya Papua. *Acta Diurna*. No. 4. Vol. 04. Hal 1-14.
  16. Rahmani, Nisrrina. (2021). Hubungan Intensitas Penggunaan Gadget dengan Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia Dini: Penelitian di kelompok B RA Bunda 2 Kecamatan Cilin Kabupaten Bandung Barat
  17. Rahmawati, Iven. (2020). Hubungan Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia 5-6 Tahun di Era 4.0.
  18. Rukmana, Nabila Ilma Nisa. (2020). *Hubungan Antara Intensitas Penggunaan Gadget Dengan Perkembangan Sosial Dan Emosional Anak Usia 48-72 Ulan Di TK Al-Furqon Dan TK Bunda Ghifari Surabaya*. Skripsi thesis, UNIVERSITAS AIRLANGGA
  19. Salti R, Tarquini R, Stagi S, Perfetto F, Cornélissen G, Laffi G, dkk. (2006). Age-dependent association of exposure to television screen with children's urinary melatonin excretion? *Neuroendocrinol Lett*. 2006;27(1-2):73-80
  20. Sari, T. P. & Mitsalia, A. A. (2016). Pengaruh Penggunaan Gadget terhadap Personal Sosial Anak Usia Prasekolah di Tkit Al Mukmin. *Media Publikasi Penelitian*, 13 (2): 72-78.
  21. The Asian Parent Insights. (2014). *Mobile device usage among young kids: a southeast asia study*, Telok Ayer, Singapore: The Asian Parent Insights and Samsung Asia Pte Ltd.
  22. Widiawati & Sugiman. 2014. Pengaruh penggunaan gadget terhadap daya kembang anak. Diakses dalam <http://stmikglobal.ac.id/wpcontent/uploads/2014/05/ARTIKELIIS.pdf>.
  23. Winoto, H. (2013). Dampak Penyalahgunaan Teknologi Komunikasi Ponsel dan Gadget Pada Anak dan Remaja [Online]. Dalam <http://jurnalilmiahtp2013.blogspot.co.id/2013/12/dampak-penyalahgunaan-teknologi.html>
  24. Wyatt JK, Cecco AR, Czeisler CA, Dijk D, Schmidt C, Collette F, dkk. (2012). Circadian temperature and melatonin rhythms , sleep , and neurobehavioral function in humans living on a 20-h day. *Am J Physiol*. 2012;277:1152-63.
  25. Yudiningrum, F. R. (2011). Efek teknologi komunikasi elektronik bagi tumbuh kembang anak. *Jurnal Komunikasi Massa* 4 (1): 1-15