

Hubungan Penggunaan *Gadget* Dengan Perkembangan Emosional Pada Anak Usia *Preschool* Di TK Pertiwi Tampingan Tegalrejo Magelang

Susi Indriyani¹, Yekti Satriyandari², Fathiyatur Rohmah³

^{1,2,3} Universitas 'Aisyiyah Yogyakarta

*Email: indriyanisusi88@gmail.com, yektisatriyandari@unisayogya.ac.id

Abstrak

Emosional merupakan aspek psikologis individu, yang menjadi dasar dalam memahami emosional anak secara lengkap, bagaimana emosi mampu meningkatkan prestasi, kinerja atau menggapai kesuksesan dalam hidup dan bagaimana emosi dapat dikelola menjadi emosi yang cerdas. Berdasarkan data dari Riset Kesehatan Dasar (Riskesdas) 2018, sekitar 9,6% anak di Indonesia mengalami gangguan mental-emosional, hal ini menunjukkan bahwa masyarakat mulai menyadari adanya masalah kesehatan mental pada anak, meskipun masih banyak yang belum mengetahui detail tentang jenis dan dampak gangguan tersebut. Terdapat beberapa faktor yang mempengaruhi perkembangan emosional anak usia prasekolah diantaranya keluarga, lingkungan, perbedaan usia, dan perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK) seperti penggunaan gadget. Untuk mengetahui hubungan penggunaan *gadget* dengan perkembangan emosional pada anak usia *preschool*. Penelitian ini merupakan penelitian observasional analitik pendekatan *cross sectional*. Penelitian ini dilakukan di TK Pertiwi Tampingan Tegalrejo Magelang. Teknik pengambilan sampel menggunakan teknik *total sampling*, sampel berjumlah 67 anak yang memenuhi kriteria inklusi dan eksklusi. Instrumen penelitian ini menggunakan Kuisisioner SDQ. Berdasarkan hasil uji statistik *Spearman Rho* menunjukkan nilai ($p=0,023$) ($p<0.05$) yang menunjukkan adanya hubungan penggunaan *gadget* dengan perkembangan emosional (skala kekuatan) pada anak usia *preschool*. Pada skala kesulitan menunjukkan nilai ($p=0,000$) ($p<0.05$) yang menunjukkan adanya hubungan penggunaan *gadget* dengan perkembangan emosional (skala kesulitan) pada anak usia *preschool*. Terdapat hubungan yang signifikan terhadap penggunaan gadget dan perkembangan emosi anak usia prasekolah.

Kata Kunci: Gadget, Perkembangan Emosi Anak

Abstract

Emotionality is an individual's psychological aspect, which is the basis for a comprehensive understanding of children's emotions, how emotions can improve achievement, performance, or achieve success in life, and how emotions can be managed to become intelligent emotions. Based on data from the 2018 Basic Health Research (Riskesdas), approximately 9.6% of children in Indonesia experience mental-emotional disorders. This indicates that the public is beginning to recognize the existence of mental health problems in children, although many still do not know the details about the types and impacts of these disorders. Several factors influence the emotional development of preschool-aged children, including family, environment, age differences, and developments in Science and Technology (IPTEK), such as gadget use. To determine the relationship between gadget use and emotional development in preschool-aged children at Pertiwi Tampingan Kindergarten, Tegalrejo Regency, Magelang. This is an observational analytical study using a cross-sectional approach. The sample consisted of students and parents of Pertiwi Tampingan Kindergarten, Tegalrejo, Magelang. The sampling technique used total sampling technique, the sample consisted of 67 children who met the inclusion and exclusion criteria. This research instrument uses the SDQ Questionnaire. The Spearman Rho statistical test showed a value of ($p=0.023$) ($p<0.05$), indicating a relationship between gadget use and emotional development (strength scale) in preschool-aged children. The difficulty scale showed a value of ($p=0.000$) ($p<0.05$), indicating a relationship between gadget use and emotional development (difficulty scale) in preschool-aged children.

Keywords: Gadget Use, Emotional Development, Young Children

1. PENDAHULUAN

Masa anak usia dini sering disebut dengan “*golden age*” atau masa emas. Pada masa ini hampir seluruh potensi anak mengalami masa peka untuk tumbuh dan berkembang secara tepat

dan hebat. Perkembangan setiap anak tidak sama karena setiap individu memiliki perkembangan yang berbeda. Usia prasekolah merupakan periode keemasan (The Golden Period) bagi anak. Pada anak usia ini seluruh aspek perkembangan kecerdasan tumbuh dan berkembang menjadi sangat pesat (Soliha et al., 2020).

Emosi memainkan peran penting dalam kehidupan kita sehari-hari. Emosi bisa memengaruhi cara kita berinteraksi dengan orang lain dan cara kita menavigasi lingkungan (sosial) kita. Emosi adalah perasaan yang ada dalam diri kita, dapat berupa perasaan senang atau tidak senang, perasaan baik atau buruk. Dalam *world book dictionary* (1994:690) emosi didefinisikan sebagai “berbagai perasaan yang kuat”. Perasaan benci, takut, marah, cinta, senang, dan kesedihan. Macam-macam perasaan tersebut adalah gambaran dari emosi.

Masalah mental emosional yang terjadi pada anak dapat berpengaruh pada pematangan karakter anak sehingga jika tidak tertangani dapat memicu munculnya masalah perilaku (Kartikasari et al., 2022). Masalah perilaku inilah yang menjadi faktor untuk jangka panjang bagi anak, karena akan berpengaruh dalam kehidupan selanjutnya.

World Health Organization (WHO) 2017, melaporkan bahwa 5-25% dari anak-anak usia prasekolah mengalami gangguan perkembangan emosional dengan populasi anak sebesar 23,979,000. Anak yang mengalami gangguan kecemasan $\pm 9\%$, mudah emosi $\pm 11-15\%$, dan gangguan perilaku 9-15%. Sedangkan menurut Nasional Institute of Mental Health (NIMH), menyebutkan bahwa prevalensi gangguan mental emosional pada anak usia prasekolah sekitar 10-15% di dunia (KMHO, 2019).

Berdasarkan Riset Kesehatan Dasar (Riskesdas) Nasional tahun 2018, jumlah keseluruhan perkembangan anak pada usia 4–6 tahun di Indonesia mencapai 88,3% dengan jumlah keseluruhan perkembangan sosial-emosional mencapai 69,9% (Fanny dwi shellya et al., 2023). Data ini juga menunjukkan sebanyak 41,51% anak dengan reaksi emosi negatif seperti suka menendang, menggigit, atau memukul orang lain. Sebanyak 45,33% anak mengalami mudah terganggunya konsentrasi dalam melakukan suatu hal (Maula et al., 2024).

Gangguan mental emosional mencapai 5% di Provinsi Jawa Tengah menurut Riskesdas 2018 (Kholifah & Sodikin, 2020). Data ini menegaskan bahwa masalah kesehatan mental memerlukan perhatian serius dan tindakan nyata untuk meningkatkan kesadaran, akses, dan perawatan bagi individu yang terpengaruh. Charach, (2017) menyatakan bahwa sekitar 9% sampai 15% masalah penyimpangan perilaku dan emosional sering terjadi pada anak prasekolah seperti amarah, agresif, dan ketidakpatuhan. Bila masalah ini disertai dengan gangguan fungsional dan / atau tekanan yang signifikan, maka anak akan berusaha melukai orang bahkan diri sendiri atau merusak barang.

Berdasarkan data dari Riset Kesehatan Dasar (Riskesdas) 2018, sekitar 9,6% anak di Indonesia mengalami gangguan mental-emosional, hal ini menunjukkan bahwa masyarakat mulai menyadari adanya masalah kesehatan mental pada anak, meskipun masih banyak yang belum mengetahui detail tentang jenis dan dampak gangguan tersebut (Septiawan, 2022). Meskipun ada peningkatan kesadaran, masih banyak orang tua yang tidak tahu cara menangani emosi anak secara efektif. Banyak yang merespons perilaku agresif anak dengan cara yang tidak tepat, seperti kekerasan verbal atau fisik, yang dapat memperburuk masalah. Secara keseluruhan, masyarakat Indonesia menunjukkan kemajuan dalam pemahaman mengenai gangguan perkembangan emosional pada anak usia dini. Namun, masih ada tantangan signifikan terkait pengetahuan dan penerapan pola asuh yang mendukung. (Kosasih et al., 2023)

Terdapat beberapa faktor yang mempengaruhi perkembangan emosional anak usia prasekolah diantaranya keluarga, lingkungan, perbedaan usia, dan perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK) seperti penggunaan gadget (Ndari et al., 2019). Tujuan

penelitian ini Untuk mengetahui hubungan penggunaan *gadget* dengan perkembangan emosional pada anak usia *preschool* di TK Pertiwi Tampingan Tegalrejo Kab. Magelang.

2. METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian observasional analitik dengan menggunakan pendekatan *cross sectional*. Sampel pada penelitian ini adalah murid dan orang tua murid TK Pertiwi Tampingan Tegalrejo Magelang dengan jumlah populasi 67 wali murid/orang tua dan jumlah sampel 67 wali murid/orang tua. Teknik sampling yang digunakan yaitu total sampling. Sampel diperoleh melalui kriteria inklusi dan eklusi yang dibuat pada penelitian ini, Pada kriteria inklusi yaitu orang tua yang memiliki anak usia *preschool* dengan usia 3-6 tahun. Orang tua yang memiliki anak terdaftar di TK Pertiwi Tampingan Tegalrejo Kab Magelang. Orang Tua yang memiliki anak sering menggunakan *gadget*. Orang tua yang mampu membaca menulis. Orang tua yang tinggal bersama dengan anaknya. Orang tua yang bersedia menjadi responden. Pada kriteria eklusi yaitu orang tua yang tidak hadir pada saat penelitian. Orang tua dengan anak berkebutuhan khusus.

Instrument penelitian ini menggunakan Kuisisioner penggunaan *gadget* menggunakan kuisisioner dari penelitian sebelumnya Ririn Prastia agustin, 2019. Kuisisioner terdiri dari 15 pertanyaan. Kuisisioner berisi 1 pertanyaan dengan memilih salah satu jawaban dengan memberi tanda checklist dari ketiga pilihan yang sudah disediakan. Sistem penilaian yang digunakan adalah sebagai berikut: Tidak pernah : 0, Jarang : 1 , Sering : 2. Hasil pengukuran dari 15 item pertanyaan tersebut akan dikategorikan menjadi: Baik : 0-9, Sedang : 10-19 , Buruk : 20-30.

Kuesioner SDQ (*Strengths and Difficulties Questionnaire*). Instrumen ini bersumber dari *Mental Health National Outcomes and Casemix Collection* yang terdiri dari 25 item soal yang dialokasikan pada lima sub skala. Keempat sub skala termasuk ke dalam kelompok sub skala kesulitan (Sub skala emotional symptom , Sub skala conduct problem, Sub skala *hyperactivity-inattention*, Sub skala peer problem) terdapat 20 soal. Sedangkan sub skala yang kelima termasuk dalam kelompok sub skala kekuatan terdiri dari 5 soal.

Analisis data pada penelitian ini terdiri dari univariat dan bivariat. Analisis univariat menjelaskan tentang karakteristik setiap variabel. Analisis bivariat membuktikan hipotesis hubungan atau berkorelasi antara variabel bebas dan variabel terikat, menggunakan uji Spermank Rank. Ethical Clearance penelitian dengan nomor No.4650/KEP-UNISA/VII/2025.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

HASIL

A. Karakteristik Responden

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan pada 70 responden di TK Pertiwi Tampingan Tegalrejo Magelang. Subyek penelitian ini adalah orang tua yang mempunyai anak usia *preschool* usia 3-6 tahun, dengan jumlah keseluruhan subyek penelitian adalah 67 anak. Data demografi diperoleh melalui kuisisioner yang diisi oleh responden yaitu orang tua anak usia *preschool* di TK Pertiwi Tampingan Tegalrejo.

Tabel 1. Karakteristik Responden

Karakteristik	Frekuensi	Presentase (%)
Usia anak		
3 Tahun	1	1.5%
4 Tahun	1	1.5%
5 Tahun	29	43.3%
6 Tahun	36	53.7%

Karakteristik	Frekuensi	Presentase (%)
Jenis Kelamin		
Laki – laki	36	53.7%
Perempuan	31	46.3%
Usia Ibu		
20– 30 tahun	12	17.9%
31 – 40 tahun	43	64.2%
>40 tahun	12	17.9%
Pendidikan Ibu		
SD	7	10.4%
SMP	9	13.4%
SMA	25	37.4%
Perguruan Tinggi	26	38.8%
Pekerjaan Ibu		
Wiraswasta	4	6%
IRT	41	61.2%
Swata	22	32.8%
Usia Ayah		
20-30 tahun	3	4.5%
31-40 tahun	40	59.7%
>40 tahun	24	35.8%
Anak diasuh oleh		
Ibu	43	64.2%
Nenek	17	25.4%
ART	5	7.5%
Saudara	2	3%
Usia penggunaan		
<5 tahun	41	61.2%
>5 tahun	26	38.8%
Durasi		
1-30 menit	5	7.5%
31-60 menit	4	6%
>60 menit	58	86.6%

Tabel 1, karakteristik responden menunjukkan bahwa sebagian besar anak berada pada usia 6 tahun, yaitu sebanyak 36 responden (53,7%). Berdasarkan jenis kelamin, sebagian besar anak berjenis kelamin laki-laki, yaitu sebanyak 36 responden (53,7%). Berdasarkan usia ibu, sebagian besar responden berada pada kelompok usia 31–40 tahun, yaitu 43 responden (64,2%). Pada tingkat pendidikan ibu, sebagian besar berpendidikan Perguruan Tinggi, sebanyak 26 responden (38,8%). Berdasarkan pekerjaan ibu, sebagian besar merupakan Ibu Rumah Tangga (IRT), yaitu 41 responden (61,2%). Sedangkan usia ayah sebagian besar berada pada kelompok usia 31–40 tahun, yaitu 40 responden (59,7%). Sebagian besar anak diasuh oleh ibu kandung, yaitu 43 responden (64,2%). Dalam hal penggunaan durasi gadget sebagian besar dilakukan saat usia anak < 5 tahun, yaitu sebanyak 41 responden (61,2%). Sementara itu, untuk durasi penggunaan, sebagian besar dilakukan selama >60 menit, yaitu sebanyak 58 responden (86,6%).

B. Penggunaan Gadget

Tabel 2. Penggunaan *Gadget* Pada Anak Usia Preschool

Penggunaan <i>Gadget</i>	Frekuensi		Presentase	
	f		(%)	
Baik	11		26.0 %	
Sedang	24		42.3 %	
Buruk	32		31.7 %	
Total	67		100.0 %	

Tabel 2, memperlihatkan bahwa penggunaan *gadget* pada anak usia preschool dari 67 responden pada kategori baik sebanyak 11 orang (26.0%), sedang sebanyak 24 orang (42.3%), buruk sebanyak 32 orang (31.7%).

C. Perkembangan Emosional anak Usia Preschool

Tabel 3. Perkembangan Emosional (Skala Kesulitan)

Perkembangan Emosional	Abnormal		Borderline		Normal		Total	
	f	%	f	%	f	%	f	%
Skala Kesulitan	13	19.4%	29	43.3%	25	37.3%	67	100.0%

Tabel 4. Perkembangan Emosional (Skala Kekuatan)

Perkembangan Emosional	Abnormal		Borderline		Normal		Total	
	f	%	f	%	f	%	f	%
Skala Kekuatan	7	10.4%	34	50.7%	26	38.8%	67	100.0%

Data pada tabel 3 dan 4 memperlihatkan bahwa perkembangan emosional (skala kesulitan) pada anak usia *preschool* dari 67 responden pada kategori abnormal sebanyak 13 orang (19.4%), borderline 29 (43.3%), normal sebanyak 25 (37.3%). Sedangkan, perkembangan emosional (skala kekuatan) pada anak usia *preschool* dari 67 responden pada kategori abnormal sebanyak 7 orang (10.4%), borderline sebanyak 34 orang (50.7%), normal sebanyak 26 orang (38.8%).

D. Hubungan Penggunaan Gadget dengan Perkembangan Emosional Anak

Tabel 5. Hubungan Penggunaan *Gadget* Dengan Perkembangan Emosional (Skala Kesulitan) Pada Anak Usia *Preschool*

Penggunaan gadget	Tingkat Kesulitan						Tingkat Kekuatan					
	Normal		Boarderline		Abnormal		Normal		Boarderline		Abnormal	
	f	%	f	%	f	%	f	%	f	%	f	%
Baik	7	10.4 %	2	3.0%	2	3.0%	7	10.4%	3	4.5%	1	1.5%
Sedang	16	23.9 %	18	26.9%	1	1.5%	15	22.4%	18	26.9%	2	3.0%
Buruk	2	3.0 %	9	13.4 %	10	14.9%	4	6.0%	13	19.4%	4	6.0%

Pada tabel 5, memperlihatkan bahwa hubungan penggunaan *gadget* dengan perkembangan emosional pada anak usia *preschool* dan didapatkan hasil bahwa dari 67 orang responden yang dikategorikan penggunaan *gadget* baik dengan perkembangan emosional (skala

kesulitan) abnormal 2 orang (14.8%), kategori penggunaan *gadget* baik dengan perkembangan emosional (skala kesulitan) borderline 2 orang (6.9%), kategori penggunaan *gadget* baik dengan perkembangan emosional (skala kesulitan) normal 7 (28.0%), kategori penggunaan *gadget* sedang dengan perkembangan emosional (skala kesulitan) abnormal 1 orang (6.8%), kategori penggunaan *gadget* sedang dengan perkembangan emosional (skala kesulitan) borderline 18 orang (62.1%), kategori penggunaan *gadget* sedang dengan perkembangan emosional (skala kesulitan) normal 16 (64.0%), kategori penggunaan *gadget* buruk dengan perkembangan emosional (skala kesulitan) abnormal 10 orang (30.3%), kategori penggunaan *gadget* buruk dengan perkembangan emosional (skala kesulitan) borderline 9 orang (31.0%), kategori penggunaan *gadget* buruk dengan perkembangan emosional (skala kesulitan) sebanyak 2 orang (8.0 %).

Berdasarkan hasil uji statistik *Spearman Rho* menunjukkan nilai ($p=0,000$) hal ini menunjukkan bahwa ($p<0.05$) yang menunjukkan terhadap hubungan penggunaan *gadget* dengan perkembangan emosional (skala kesulitan) pada anak usia *preschool*. Dengan nilai $\alpha=0.464$ berarti hubungan penggunaan *gadget* dengan perkembangan emosional (skala kesulitan) sangat kuat dan pada arah hubungan terdapat nilai $\alpha=0.464$ yang dapat diartikan bahwa semakin ditingkan penggunaan *gadget* akan semakin mengganggu perkembangan emosional anak.

Pada tabel 5, juga memperlihatkan bahwa hubungan penggunaan *gadget* dengan perkembangan emosional pada anak usia *preschool* dan didapatkan hasil bahwa dari 67 orang responden yang dikategorikan penggunaan *gadget* baik dengan perkembangan emosional (skala kekuatan) abnormal sebanyak 1 orang (14.1%), kategori penggunaan *gadget* baik dengan perkembangan emosional (skala kekuatan) borderline sebanyak 3 orang (8.8%), kategori penggunaan *gadget* baik dengan perkembangan emosional (skala kekuatan) normal sebanyak 7 orang (26.9%) kategori penggunaan *gadget* sedang dengan perkembangan emosional (skala kekuatan) abnormal sebanyak 2 orang (28.6%), kategori penggunaan *gadget* sedang dengan perkembangan emosional (skala kekuatan) borderline sebanyak 18 orang (52.9%), kategori penggunaan *gadget* sedang dengan perkembangan emosional (skala kekuatan) abnormal sebanyak 15 orang (57.7%), kategori penggunaan *gadget* buruk dengan perkembangan emosional (skala kekuatan) abnormal sebanyak 4 orang (57.1%), kategori penggunaan *gadget* buruk dengan perkembangan emosional (skala kekuatan) borderline sebanyak 13 orang (38.2%), kategori penggunaan *gadget* buruk dengan perkembangan emosional (skala kekuatan) normal sebanyak 4 orang (15.4%).

Berdasarkan hasil uji statistik *Spearman Rho* menunjukkan nilai ($p=0,023$) hal ini menunjukkan bahwa ($p<0.05$) yang menunjukkan terhadap hubungan penggunaan *gadget* dengan perkembangan emosional (skala kekuatan) pada anak usia *preschool*. Dengan nilai $\alpha=-0.277$ berarti hubungan penggunaan *gadget* dengan perkembangan emosional (skala kekuatan) rendah. Pada arah hubungan terdapat nilai $\alpha=-0.277$ yang dapat diartikan bahwa semakin ditinggikan penggunaan *gadget* akan semakin mengganggu perkembangan emosional anak pada skala kekuatan.

PEMBAHASAN

A. Penggunaan Gadget pada Anak Usia Preschool

1) Durasi Pemakaian Gadget

Penelitian di TK Pertiwi mendapatkan hasil anak-anak menggunakan gadget dalam durasi lebih dari 1 jam kategori tidak pernah sebanyak 5 orang, kategori jarang 38 anak, dan 24 anak sering menggunakan gadget lebih dari 1 jam. Anak-anak sering menggunakan gadget untuk menonton video di tik-tok, menonton video di youtube, mengakses google, dan bermain

game. Hal ini sesuai dengan hasil wawancara dan observasi saat dilakukan penelitian pada informan penelitian bahwa anak-anak menggunakan gadget beragam bentuk dalam waktu tertentu. Anak-anak menggunakan gadget untuk mengakses google, menonton video di tik-tok, menonton video di youtube, bermain game offline dan online.

Berdasarkan hasil wawancara pada orangtua, orangtua membelikan gadget pada anaknya untuk mengalihkan perhatian anak Ketika ditinggal bekerja, mengurangi rasa bosan pada anak. Penggunaan gadget oleh anak juga beragam bentuk dalam waktu penggunaannya. Penggunaan gadget oleh anak-anak ini juga mendapatkan kontrol dari orangtua seperti pembatasan jam penggunaan, pemantauan penggunaan gadgetnya, dan dimarahi apabila terlalu lama menggunakan gadget.

Durasi adalah suatu alat ukur yang digunakan untuk memperlihatkan lamanya waktu yang Telah digunakan. Putri dan Hazizah (2019) menjelaskan bahwa penggunaan gadget bisa menambah pengetahuan dan kreatifitas anak, dengan gadget anak bisa mencari informasi yang baru di internet sehingga kreatifitas meningkat dan anak bisa berfikir kreatif. Menurut hasil penelitian yang dilakukan oleh Wulandari dan Santoso menyatakan bahwa lama waktu yang aman penggunaan gadget pada anak hanya kurang dari 30 menit, lewat dari itu sudah berisiko menimbulkan dampak negatif. Penggunaan gadget yang berlebihan pada anak akan berdampak negatif karena dapat menurunkan daya konsentrasi dan meningkatkan ketergantungan anak untuk dapat mengerjakan berbagai hal yang semestinya dapat mereka lakukan sendiri. Dampak lainnya adalah semakin terbukanya akses internet dalam gadget yang menampilkan segala hal yang semestinya belum waktunya dilihat oleh anak-anak. Banyak anak yang mulai kecanduan gadget dan lupa bersosialisasi dengan lingkungan sekitarnya yang berdampak psikologis terutama krisis percaya diri, juga pada perkembangan fisik anak.

Radiasi gelombang elektromagnetik dari gadget memang tidak terlihat, efeknya pun tidak terasa secara langsung. Untuk itu orangtua harus secara bijak mengawasi dan melakukan seleksi terhadap instrument permainan yang digunakan anak-anak saat bermain. Kebiasaan anak-anak dalam bermain gadget saat ini memang tidak bias dipungkiri, namun ada baiknya tidak selalu bermain, atau paling tidak membatasi waktu bermain gadget, karena alasan radiasi diatas. Sebenarnya kegiatan bermain merupakan kegiatan utama anak yang nampak mulai sejak bayi. Kegiatan ini penting bagi perkembangan kognitif, sosial, dan kepribadian anak pada umumnya. Anak juga bisa mulai memahami hubungan antara dirinya dan lingkungan sosialnya melalui kegiatan bermain, belajar bergaul dan memahami aturan ataupun tata cara pergaulan. Namun sekarang anak lebih banyak menghabiskan waktu dengan bermain gadget daripada bermain dengan teman sebaya, yang bisa menimbulkan sifat individualis dan egosentris, serta tidak memiliki kepekaan terhadap lingkungan sekitar. (Jonathan, 2015 : 117)

Penelitian ini sejalan dengan penelitian andiansyah (2023) yang mengatakan menyampaikan bahwa penggunaan gadget yang berlebihan pada anak-anak akan memberikan dampak negatif karena bisa menurunkan konsentrasi serta meningkatkan ketergantungan anak untuk mengerjakan suatu hal yang harusnya mereka bisa lakukan sendiri. Salah satu faktor yang mempengaruhi penggunaan gadget pada anak-anak adalah pekerjaan orang tua, orang tua yang bekerja memiliki waktu yang singkat dalam memperhatikan perkembangan serta pertumbuhan anak.

2) Anak anda lupa waktu ketika menggunakan gadget

Berdasarkan penelitian yang dilakukan di TK Pertiwi dalam kategori anak mnejadi lupa waktu Ketika menggunakan gadget didapatkan hasil kategori tidak pernah ada 6 orang, jarang 32 anak, sering ada 29 anak. Seperti yang dijelaskan sebelumnya bahwa anak menggunakan gadget digunakan untuk melihat youtub bemain game atau video yang menarik. Anak lupa

waktu saat bermain gadget karena beberapa faktor, termasuk rasa asyik yang berlebihan, kurangnya pengawasan orang tua, dan kurangnya kegiatan lain yang menarik. Penggunaan gadget yang berlebihan juga dapat memicu kecanduan dan mengganggu aktivitas lain serta perkembangan anak. Orang tua yang mengizinkan anaknya yang berusia 3 sampai 6 tahun untuk menggunakan gadget dengan tujuan sebagai sarana edukasi, namun nyatanya anak-anak tersebut menggunakannya sebagai sarana hiburan seperti bermain games ataupun menonton tayangan tertentu pada sebuah platform aplikasi dalam gadget (Unantenne, 2014). Pergeseran tersebut tidak dapat dipungkiri dipengaruhi oleh banyak hal, salah satunya karena nilai-nilai yang dirasa sudah tidak relevan lagi dalam masyarakat dan nilai-nilai yang ada dipandang tidak mampu lagi memenuhi kebutuhan masyarakat, sehingga masyarakat mulai bergeser dari nilai-nilai yang bersifat tradisional menuju nilai-nilai baru yang dipandang lebih modern, salah satunya diakibatkan oleh adanya pengaruh perkembangan teknologi dan globalisasi sebagaimana hal tersebut dikemukakan oleh Soerjono Soekanto (2017) dalam bukunya *Sosiologi: Suatu Pengantar*, bahwa pergeseran nilai dalam masyarakat membuat adanya perbedaan pola asuh dari orang tua dengan generasi sebelumnya, dan orang tua sekarang lebih banyak menggunakan teknologi salah satunya gadget

Sejalan dengan penelitian Febrino (2017) menuturkan bahwa efek penggunaan gadget yang berlebihan:

- a. Mengganggu perkembangan motoric halus anak, gerakan yang dibutuhkan dalam pengaplikasian gadget hanya cukup dengan menggunakan sentuhan dapat mengganggu perkembangan motoric halus pada anak yang tengah memasuki masa pertumbuhan.
- b. Dapat menurunkan fungsi kognitif anak, penggunaan gadget dapat berpengaruh pada penurunan kognitif anak yang akan berpengaruh pada kemampuan focus anak menjadi berkurang, memendekan konsentrasi anak, yang akan mempengaruhi lebih jauh pada penurunan prestasi belajar anak kedepannya.
- c. Penggunaan gadget dapat membuat anak menjadi kurang memperhatikan lingkungan sosial sehingga dapat disekitarnya mengurangi kemampuan sosial atau bersosialisasi pada anak, akibat terlalu focus pada gadget.
- d. Menimbulkan emosi yang berlebih dan perilaku emosi yang dikeluarkan jikalau mereka tidak diberi gadget atau gadget mereka diambil yang ketika hal tersebut dilakukan seringkali mereka mengamuk (tantrum) akibat perlakuan tersebut dan mereka tidak dapat berlama-lama tanpa gadget mereka.

Ketergantungan terhadap gadget pada anak-anak membuat mereka menganggap bahwa gadget itu adalah segala-galanya bagi mereka. Rasa kecanduan atau adiksi pada gadget akan membuat anak mudah bosan, gelisah dan marah ketika dia dipisahkan dengan gadget kesukaannya (Sri Delviana Daud et al., 2023). Ketika anak merasa nyaman bermain dengan gadget kesukaannya, dia akan lebih asik dan senang menyendiri memainkan gadget tersebut. Akibatnya, anak akan mengalami kesulitan berinteraksi dengan dunia nyata, berteman dan bermain dengan teman sebaya (Yumarni, 2022). Gambaran lama penggunaan gadget tersebut sangat tidak aman bagi anak. Menurut hasil penelitian yang dilakukan oleh Wulandari dan Santoso²¹ menyatakan bahwa lama waktu yang aman penggunaan gadget pada anak hanya kurang dari 30 menit, lewat dari itu sudah berisiko menimbulkan dampak negative

Penelitian ini sejalan dengan penelitian Adinda et al (2021) bahwa dampak negatif dari penggunaan gadget pada anak usia sekolah diantaranya anak malas membaca buku karena memperoleh materi dari internet, anak menjadi malas untuk beraktivitas, anak mudah marah dan gelisah, konsentrasi terganggu dan dapat merusak mata. Didukung penelitian Ali (2019) bahwa perilaku anak yang mengalami kecanduan gadget yang diperoleh yaitu anak menjadi lupa waktu, memiliki perilaku agresif dan gelisah dan suka berbohong

Penggunaan gadget secara berlebihan dapat mengakibatkan berbagai macam gangguan seperti gangguan pendengaran, gangguan penglihatan dan dapat membuat seseorang menjadi susah tidur (Septi, 2019). Bermain gadget juga dapat menyebabkan terjadinya obesitas, gangguan perkembangan otot saat usia pra sekolah dan gangguan stress. Selain itu, gadget dapat mengganggu kesehatan manusia karena efek radiasi dari teknologi sangat berbahaya bagi kesehatan. Efek radiasi yang berlebihan dapat mengakibatkan penyakit kanker. Hasil penelitian dari Sunita dan Mayasari bahwa bermain gadget dapat memicu gangguan tidur bagi anak, mata kering karena tegangnya syaraf mata terlalu lama, nyeri punggung, masalah pendengaran karena pemasangan earphone terlalu lama, memicu obesitas karena kurangnya gerak anak dan gangguan psikosomatis pada anak. (Ambarwati, T. & Budiningsih, 2023)

3) Anak kurang kooperatif untuk diajak bekerjasama karena lebih mementingkan gadget

Penelitian ini menggambarkan hasil Anak kurang kooperatif untuk diajak bekerjasama karena lebih mementingkan gadget yaitu ada 26 anak yang sering tidak kooperatif, 24 jarang bisa diajak kooperatif, dan 17 anak tidak pernah bisa diajak kooperatif. Ketika bermain gadget anak sudah merasa asik sendiri tidak peduli dengan keadaan sekitar. Pada aspek sosial dan emosi anak, perilaku yang muncul yang diakibatkan karena gadget, yakni lebih memilih main gadget dibanding bermain bersama temannya, mementingkan diri sendiri, mudah putus asa dan bosan, emosi tidak stabil, impulsif, dan kontrol diri yang kurang.

Penggunaan gadget yang berlebihan akan berdampak buruk bagi anak. Penggunaan gadget secara berlebihan dan tidak tepat akan menjadikan seseorang bersikap tidak peduli pada lingkungannya baik dalam lingkungan keluarga maupun masyarakat. Anak yang menghabiskan waktunya dengan gadget akan lebih emosional, agresif karena merasa sedang diganggu saat asyik bermain game. Malas mengerjakan rutinitas sehari-hari. Bahkan untuk makan pun harus disuap, karena sedang asyik menggunakan gadgetnya. Lebih mengkhawatirkan lagi, jika mereka sudah tidak tengok kiri kanan atau memperdulikan orang di sekitarnya, bahkan menyapa kepada orang yang lebih tua pun enggan.

Sejalan dengan analisis Ramdhan Witarsa et. al. 2019, "Gadget secara efektif dapat mempengaruhi pergaulan sosial anak terhadap lingkungan terdekatnya. Selain itu, ia juga akan merasa asing dengan lingkungan sekitar karena kurangnya interaksi sosial. Anak juga kurang peka dan bahkan cenderung tidak peduli terhadap lingkungannya. Hasil penelitian dari Trinika didapatkan bahwa hampir seluruh anak menggunakan gadget di dalam kehidupan sehari-hari mereka. Pada saat menggunakan gadget, waktu yang mereka perlukan untuk bermain game lebih banyak apalagi pada saat mereka tidak didampingi oleh orangtua. Tentu saja hal ini akan menghambat proses sosialisasi anak, karena anak hanya akan asyik dengan gadgetnya dan lama kelamaan anak dapat merasa bergantung pada gadget tersebut. Selanjutnya hasil penelitian dari Pangastuti bahwa hampir seluruh anak-anak yang menggunakan gadget bersikap individual dan pasif dalam berinteraksi. Mereka juga memilih permainan yang pasif dengan gadgetnya daripada bermain dengan teman sebayanya.

4) Anak anda akan marah apabila di ganggu ketika bermain gadget

Data yang diperoleh dari penelitan ini menunjukkan 11 anak tidak pernah marah, 36 anak jarang marah dan 20 anak sering maraha jika diganggu ketika bermain gadget. Berdasarkan hasil wawancara terhadap orangtua anak dapat diketahui bahwa anak-anak jika disuruh bermain mau tapi menunggu setelah menggunakan gadget karena asik bermain gadget, jika dipaksa anak akan marah dengan berkata kasar. Anak-anak ketika diajak bicara tidak melihat yang mengajak bicara, masih fokus sama gadgetnya. Hal ini menunjukkan bahwa

penggunaan gadget memengaruhi sikap sopan dan santun anak. Sikap sopan santun anak terhadap orang lain belum terlihat. Anak asik dan fokus ketika bermain gadget sehingga anak tidak memedulikan dan bersikap acuh tak acuh terhadap orang disekitar, Anak juga merasa terusik dan memberontak ketika merasa diganggu saat bermain gadget.

Hal ini sejalan dengan penelitian yang menemukan bahwa dampak negatif dari gadget yaitu anak menjadi malas melakukan aktivitas fisik, anak menjadi mudah marah, saat diberi tahu anak membangkang, anak meniru tingkah laku yang ada pada game, sering berbicara sendiri ada gadget, dan membuat mata anak menjadi sakit jika terlalu lama memainkan gadget (Syifa, Setianingsih and Sulianto 2019). Penelitian ini juga diperkuat dengan teori yang dikemukakan oleh Handrianto mengatakan bahwa gadget memiliki dampak positif dan negatif bagi penggunanya (Marpaung 2018). Dampak positif penggunaan gadget diantaranya: mengembangkan imajinasi, melatih kecerdasan, meningkatkan rasa percaya diri, mengembangkan kemampuan dalam membaca, matematika dan pemecahana masalah Dampak negatif penggunaan gadget diantaranya: penurunan konsentrasi saat belajar, malas menulis dan membaca serta menyelesaikan permasalahan matematika, penurunan dalam kemampuan bersosialisasi, kecanduan, menimbulkan gangguan kesehatan, perkembangan kognitif terhambat. menghambat kemampuan berbahasa, dan dapat memengaruhi pola perilaku dan karakter anak

5) Anak anda akan marah dan menangis apabila tidak diberikan izin bermain gadget

Penelitian ini mendapatkan hasil anak tidak menangis Ketika tidak diberikan izin bermain gadget sebanyak 11 Orang, jarang menangis ada 33 orang dan sering menangis Ketika tidak diberi izin bermain gadget sebanyak 23 orang anak. Berdasarkan wawancara kepada responden didapatkan banyak anak yang menangis Ketika orang tua tidak memberikan izin bermain gadget dikarenakan beberapa hal semisal anak harus mengaji, harus belajar, diminta mandi, atau karena usdah terlalu lama bermain gadget.

Menangani anak yang menangis memang bukan perkara mudah, apalagi jika sedang berada di tempat umum atau saat orangtua sedang lelah. Dalam situasi seperti itu, memberikan HP sering kali menjadi solusi cepat agar si anak tenang. Tetapi, tanpa disadari, kebiasaan ini bisa membawa dampak yang tidak baik untuk perkembangan anak. Sebagai orang tua, kita selalu menginginkan yang terbaik buat anak, termasuk memberikan gadget dengan tujuan agar anak dapat terstimulasi menjadi lebih kreatif. Selain itu, tujuan beberapa orang tua memberikan gadget ke anak agar anak bisa sibuk dengan gadget sehingga orang tua dapat mengerjakan aktivitasnya. Namun, apabila dilakukan secara berlebihan, anak akan menjadi terbiasa dengan kondisi tersebut dan berujung pada kecenderungan kecanduan akan gadget, sehingga anak akan menangis untuk memperoleh apa yang diinginkan. Anak yang menangis histeris termasuk dalam perilaku tantrum. Tantrum terjadi pada anak apabila terdapat keinginan anak yang tidak segera terpenuhi. Perlu diperhatikan bahwa perilaku tantrum harus segera diatasi karena akan berdampak pada kebiasaan berperilaku yang maladaptif di kemudian hari untuk mendapatkan keinginannya.

HP bukan sekadar alat hiburan, tetapi juga memiliki pengaruh besar terhadap perilaku dan cara berpikir anak. Saat HP dijadikan penenang utama, anak bisa kehilangan kesempatan belajar mengelola emosinya sendiri. Selain itu, banyak dampak buruk yang ditimbulkan saat orang tua kebiasaan memberi gadget kepada anak saat menangis

Pemahanan yang kurang terhadap anak dalam penggunaan gadget dapat berdampak timbulnya pengaruh terhadap si anak. Penggunaan gadget dapat menimbulkan kecenderungan secara berlebihan dan tidak bertanggung jawab bisa mengakibatkan anak bersikap acuh terhadap lingkungan disekitarnya. Ketergantungan anak-anak terhadap gadget juga dapat

menimbulkan kesenjangan sosial. Seseorang yang kecanduan terhadap gadget akan menjadi gelisah, mudah bosan, dan emosi ketika dijauhkan/ dipisahkan dengan gadget. Ketika anak merasa nyaman bersama gadget, anak akan senang menyendiri untuk memainkan gadget itu, yang akhirnya dapat mengakibatkan anak kesulitan berinteraksi dengan dunia nyata, berteman dan bermain dengan temans ebayanya.

Hal ini sejalan dengan Febrino (2017) menjelaskan beberapa hal mengenai dampak buruk penggunaan teknologi bagi anak usia pra sekolah, yaitu sebagai berikut:

- a. Mengganggu perkembangan motorik halus anak.
- b. Dapat menurunkan fungsi kognitif anak.
- c. Penggunaan gadget membuat anak hanya memperhatikan layar pada gadget, sehingga membuat anak kurang memperhatikan lingkungan sosial disekitarnya dan hal ini dapat mengurangi kemampuan sosial anak dalam bersosialisasi dengan lingkungan sosial disekitarnya.
- d. Menimbulkan emosi yang berlebih pada saat anak tidak diberi gadget atau gadget mereka diambil oleh orang tuanya. Demikianpun pada saat anak tidak dapat berlama-lama bermain gadget, sehingga seringkali membuat anak mengamuk (tantrum).

Terdapat beberapa cara yang dapat dilakukan untuk mengatasi hal tersebut, seperti mengurangi waktu bermain gadget anak yang dapat dialihkan dengan melakukan aktivitas bermain bersama orang tua dan anak, anak juga dapat diajak berdiskusi atau bernegosiasi mengenai keinginannya, dan dilatih untuk mengungkapkan keinginan tanpa harus menangis atau berteriak. Selain itu, orang tua juga perlu menghindari marah atau memukul anak saat tantrum. Jangan lupa untuk memberikan apresiasi kepada anak jika telah menunjukkan perilaku yang positif, seperti pujian, tepuk tangan, atau pelukan dan sebagainya.

B. Perkembangan Emosional Anak Usia Preschool

1) Perkembangan Emosional Skala Kekuatan

- a. Terlalu aktif, tidak bisa diam lama

Penelitian ini mendapatkan data anak dengan kategori Terlalu aktif, tidak bisa diam lama dengan jawaban tidak pernah ada 11 anak, jarang 32 anak, dan jawaban sering 24 anak. Berdasarkan hasil wawancara terhadap orangtua dapat diketahui bahwa penggunaan gadget membuat mereka asik dan acuh tak acuh dengan orang yang ada di sekitarnya, anak mudah merasa terganggu oleh suara atau gerakan kecil, dan seringkali merasa gelisah atau tidak sabar. Anak menjadi Impulsif sering bertindak tanpa berpikir panjang, seperti tiba-tiba berdiri dan berlarian saat sedang duduk, atau menyela pembicaraan orang lain.

Hal ini sejalan dengan penelitian yang menemukan bahwa penggunaan gadget secara terus menerus membuat anak menjadi kurang interaktif dan lebih suka sendiri dengan bersama gadgetnya yang menimbulkan sikap individualis dan kurangnya sikap peduli sosial baik terhadap teman, maupun orang lain (Widya 2020). Meningkatnya jumlah penggunaan gadget akan meningkatkan angka kecanduan gadget. Kecanduan gadget akan meningkatkan prevalensi resiko gangguan pemusatan perhatian dan hiperaktivitas karena kecanduan gadget mempengaruhi pelepasan hormon dopamin yang berlebihan sehingga menyebabkan penurunan kematangan Pre Frontal Cortex (PFC) (Paturel, 2014, h33 34). Hal ini di dukung dengan penelitian sebelumnya yang disitasi oleh Tufail, Khan dan Saleem (2015, h71) perkembangan teknologi memiliki konsekuensi negatif yang menyebabkan kerusakan fisik dan psikologi kepada manusia seperti gejala GPPH.

b. Mudah terganggu dan hilang konsentrasi

Akibat penggunaan gadget salah satunya yaitu mudah terganggu dan hilang konsentrasi, dari penelitian di TK Pertiwi didapatkan 8 anak tidak pernah terganggu dan hilang konsentrasi, 42 anak jarang dan 17 anak sering. Beberapa responden menyampaikan bahwa anak kesulitan untuk fokus pada satu tugas atau aktivitas, mudah teralihkannya oleh hal-hal lain di sekitarnya, dan seringkali terlihat melamun atau tidak memperhatikan saat diajak berbicara. Disisi lain kadang anak sulit fokus pada tugas yang membosankan, tetapi anak bisa menjadi sangat fokus pada gadget, terutama saat bermain game atau menonton video. Mereka bisa menghabiskan waktu berjam-jam tanpa terganggu dan sulit untuk beralih ke aktivitas lain

Hasil penelitian yang dilakukan Trinika (2015, h4) mengenai dampak negatif penggunaan gadget didapatkan hasil yang signifikan antara penggunaan gadget terhadap perkembangan psikososial anak usia prasekolah dengan p value 0,005 dan OR 0,303 dan dengan paparan gadget yang tinggi sebesar 42,1% pada anak usia prasekolah. Anak-anak dibawah usia prasekolah lebih mungkin menggunakan internet/gadget untuk menonton video. Gadget memberikan rangsangan melalui indera visual dan pendengaran yang dapat menyebabkan mental anak menjadi tidak stabil dan kurangnya perhatian terhadap hal lain (M.Y. Soe dan E. M. Lim, 2010 disitasi Nurmasari, 2016, h60). Intensitas penggunaan gadget pada anak tergantung pengawasan orang tua karena anak belum mampu mengontrol diri mereka. Dampak negatif dari penggunaan gadget anak menjadi malas bergerak dan beraktifitas, kurang bersosialisasi, sulit berkonsentrasi, terpapar radiasi elektromagnetik, lebih emosional, sulit berkomunikasi, kecanduan, phantom vibration syndrome, kematangan lobus frontalis menurun (S. Jonathan, W. H. Prayanto dan Yudani, 2015, h2, Palupi, 2015, h48)

Hal ini mengindikasikan bahwa anak-anak pada TK Pertiwi bisa mengalami resiko gangguan pemusatan perhatian seperti perilaku hiperaktif, impulsif, tidak mampu memusatkan perhatian, ketidakstabilan emosional, dan kesulitan merencanakan serta menyelesaikan tugas dengan baik. Hal ini sependapat dengan penelitian Murtaza (2017, h311) yang menemukan bahwa lama waktu penggunaan gadget yang berlebihan akan meningkatkan gangguan perilaku pada anak pada penelitian ini durasi waktu penggunaan gadget yang tepat menjauhkan anak dari resiko GPPH.

c. Menyendiri dan lebih suka bermain sendiri

Berdasarkan penelitian ini diperoleh 22 anak tidak pernah menyendiri, 25 anak jarang menyendiri dan 20 anak sering menyendiri. Pada aspek sosial dan emosi anak, perilaku yang muncul yang diakibatkan karena gadget, yakni lebih memilih main gadget dibanding bermain bersama temannya, mementingkan diri sendiri, mudah putus asa dan bosan, emosi tidak stabil, impulsif, dan kontrol diri yang kurang.

Penggunaan gadget yang berlebihan akan berdampak buruk bagi anak. Penggunaan gadget secara berlebihan dan tidak tepat akan menjadikan seseorang bersikap tidak peduli pada lingkungannya baik dalam lingkungan keluarga maupun masyarakat. Anak yang menghabiskan waktunya dengan gadget akan lebih emosional, agresif karena merasa sedang diganggu saat asyik bermain game. Malas mengerjakan rutinitas sehari-hari. Bahkan untuk makan pun harus disuap, karena sedang asyik menggunakan gadgetnya. Lebih mengkhawatirkan lagi, jika mereka sudah tidak tengok kiri kanan atau memperdulikan orang di sekitarnya, bahkan menyapa kepada orang yang lebih tua pun enggan.

Hasil penelitian dari Trinika didapatkan bahwa hampir seluruh anak menggunakan gadget di dalam kehidupan sehari-hari mereka. Pada saat menggunakan gadget, waktu yang mereka perlukan untuk bermain game lebih banyak apalagi pada saat mereka tidak didampingi oleh orangtua. Tentu saja hal ini akan menghambat proses sosialisasi anak, karena anak hanya

akan asyik dengan gadgetnya dan lama kelamaan anak dapat merasa bergantung pada gadget tersebut. Hasil analisis yang dilakukan oleh Witarsa et. al., gadget secara efektif dapat mempengaruhi pergaulan sosial anak terhadap lingkungan terdekatnya. Selain itu, ia juga akan merasa asing dengan lingkungan sekitar karena kurangnya interaksi sosial. Anak juga kurang peka dan bahkan cenderung tidak peduli terhadap lingkungannya.⁴⁰ Penggunaan gadget juga dapat mengubah fungsi dari keluarga itu sendiri. Dimana perilaku antar orangtua, atau orangtua kepada anak dalam pengasuhannya tidak terjalin secara utuh. Di mana komunikasi, kedekatan, dukungan maupun keterlibatan orangtua tidak lagi dirasakan atau dilakukan dengan maksimal. Hasil penelitian dari bahwa Pangastuti bahwa hampir seluruh anak-anak yang menggunakan gadget bersikap individual dan pasif dalam berinteraksi. Mereka juga memilih permainan yang pasif dengan gadgetnya daripada bermain dengan teman sebayanya.

Hasil penelitian ini sejalan dengan hasil penelitian yang telah dilakukan sebelumnya oleh (Dwi Elka Fitri, 2022) yang mengatakan bahwa ada hubungan penggunaan gadget dengan perkembangan personal sosial anak prasekolah. Hasil penelitian ini juga senada dengan penelitian (Sapardi, 2018) dimana terdapat hasil dari $p \text{ value} = 0,000 < 0,05$ maka dapat disimpulkan bahwa H_a diterima dan H_0 ditolak sehingga menunjukkan bahwa terdapat hubungan yang signifikan antara intensitas penggunaan gadget dengan perkembangan pada anak usia prasekolah di PAUD/TK Islam Budi Mulia Kecamatan Padang Timur.

2) Perkembangan Emosional Skala Kesulitan

a. Peduli perasaan orang lain

Hasil penelitian penggunaan gadget mempengaruhi emosional anak skala kesulitan sub-skala ketidakpedulian didapatkan hasil Tingkat kepedulian anak terhadap orang lain kategori tidak pernah peduli perasaan orang lain sebanyak 20 anak, jarang peduli 39 anak, sedangkan kategori sering peduli sebanyak 8 anak.

Karakter peduli sosial adalah sikap dan tindakan yang selalu ingin memberi bantuan pada orang lain dan masyarakat yang membutuhkan pada waktu tertentu (Listyarti 2012). Indikator yang bisa digunakan untuk mendeskripsikan karakter peduli sosial adalah sebagai berikut: 1) Memperlakukan orang lain dengan sopan. 2) Bertindak santun. 3) Toleran terhadap perbedaan. 4) Tidak suka menyakiti orang lain. 5) Tidak mengambil keuntungan dari orang lain. 6) Mampu bekerja sama. 7) Mau terlibat dalam kegiatan masyarakat. 8) Menyayangi manusia dan makhluk lain. 9) Cinta damai dalam menghadapi persoalan (Samani and Haryanto 2012). Karakter peduli sosial ini sangat penting untuk menumbuhkan rasa persaudaraan, kekeluargaan, dan menjauhkan diri dari sifat sombong, egois dan individual. Kepedulian terhadap lingkungan sekitar akan menumbuhkan rasa kemanusiaan, kesetiakawanan, dan kebersamaan. Kepedulian yang ditanamkan pada masa kecil akan menjadi pondasi kokoh dalam melahirkan kemampuan kolaborasi, sinergi, dan kooperatif (Asmani 2013).

Berdasarkan hasil observasi ditemukan kasus bahwa karakter peduli sosial anak terhadap sesamanya belum terlihat. Anak-anak lebih bersifat acuh tak acuh dan bersikap tidak sopan santun terhadap orang disekitarnya. Anak-anak sering mengakses sosial media digadget ketika berkumpul dengan teman-temannya. Akibatnya, anak-anak sibuk dengan gadget masing-masing dan tidak menghiraukan teman disampingnya. Hal ini sejalan dengan hasil penelitian yang mengemukakan bahwa terdapat banyak sekali anak yang kecanduan teknologi. Terdapat beberapa orang menggunakan teknologi untuk menggali ilmu pengetahuan tetapi ada pula orang yang menggunakan teknologi hanya untuk bermain game dan mengisi waktu luang saja (Farida, et al. 2021).

b. Sering Membantu Orang lain

Hasil penelitian yang didapatkan perkembangan emosional anak sub skala kepedulian kategori sering membantu orang lain di TK Pertiwi didapatkan hasil 19 anak tidak pernah membantu, 38 jarang membantu, 10 sering membantu orang lain. Penggunaan gadget ini berdampak pada perilaku anak, terutama pada perilaku sosial anak dengan lingkungan sekelilingnya terutama dalam keluarga. Sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Santoso (2020) menyatakan bahwa anak sekarang terlalu asik menggunakan gawainya, mereka akan lupa dengan kebutuhannya sendiri yaitu belajar dan bersosialisasi pada masyarakat.

Perilaku anak yang menggunakan gadget, masih menghormati dan mendengarkan orang lain yang sedang berbicara meskipun masih membawa gadgetnya. Anak juga mau dimintai tolong meskipun menunggu beberapa saat untuk menghentikan gadgetnya terlebih dahulu. Orang tua mendidik dan mengajarkan anak untuk membantu orang yang membutuhkan pertolongan. Sejalan dengan teori Senjari (dalam Nuha 2021) menjelaskan tentang peduli sosial sebagai tindakan serta sikap yang berkeinginan untuk memberikan bantuan pada orang lain. Hal tersebut diperkuat oleh penelitian yang dilakukan oleh Widyayati et al., (2021) yang menyatakan bahwa anak memberikan bantuan kepada orang lain rata-rata mereka memberikan bantuan kepada orang lain, dan berhenti menggunakan gawai. Anak-anak juga kurang peduli terhadap orang lain disekitarnya. Hal tersebut diperkuat oleh penelitian yang dilakukan Prayuda et al., (2020) yang menyatakan bahwa penggunaan gadget yang terlalu lama dapat mempengaruhi tingkat agresif anak. Selain itu, anak menjadi tidak peka dan tidak peduli terhadap lingkungan disekelilingnya. Hal ini dibuktikan dengan hasil observasi dan wawancara dengan anak dan orang tua bahwa anak cenderung kurang peka terhadap keluarganya. Anak akan mau melaksanakan jika diperintah saja, tidak dengan kesadaran dalam diri anak tersebut. Namun ada beberapa anak yang memiliki kesadaran diri untuk peka dan peduli terhadap orang lain dengan menawarkan bantuan terlebih dahulu tanpa diminta. Kasus lain yang ditemukan adalah anak mengalami perubahan perilaku meningkatnya sikap individualisme. Hal ini menjadikan anak mengabaikan teman yang meminta bantuan pertolongannya, padahal anak yang sedang kesusahan tersebut sedang membutuhkan pertolongan. Hasil wawancara awal kepada ketua RT 01 dan anak-anak juga menunjukkan hasil bahwa penggunaan gadget secara terus-menerus mengakibatkan belum terlihatnya karakter peduli sosial anak. Hal tersebut diperkuat oleh penelitian yang dilakukan Widya (2020) anak yang terlalu asyik bermain dengan gadget menjadi tidak peduli dengan lingkungan sekitar, sehingga tidak memahami etika bersosialisasi. (Saniyyah et al., 2021)

3) Hubungan penggunaan gadget dan perkembangan emosional anak preschool

Hasil analisis korelasi *spearman rho* diketahui nilai korelasi hitung $-0,464$ dengan nilai t korelasi yang negatif, maka hasil penelitian menunjukkan hubungan yang tidak searah. Hubungan penggunaan *gadget* dengan perkembangan emosional (skala kesulitan) sangat kuat Dengan korelasi nilai $\alpha=0.464$ yang dapat diartikan bahwa semakin ditingkan penggunaan gadget akan semakin mengganggu perkembangan emosional anak. Hasil uji statistik *spearman rho* dengan taraf signifikan $\rho<0,05$ (dengan menggunakan SPSS 24.0) pada variabel penggunaan *gadget* dengan perkembangan emosional (skala kesulitan) pada anak usia *preschool* didapatkan nilai probabilitas sebesar $0,000$ ($pvalue<0,005$) sehingga H_1 diterima H_0 ditolak. Hal ini menyatakan ada hubungan yang signifikan antara penggunaan *gadget* dengan perkembangan emosional (skala kesulitan) pada anak usia *preschool* di TK Pertiwi Tegalrejo Magelang. Hasil analisis korelasi *spearman rho* diketahui nilai korelasi hitung $-0,277$ dengan nilai t korelasi yang negatif, maka hasil penelitian menunjukkan hubungan yang tidak searah. Hasil uji statistik *spearman rho* dengan taraf signifikan $\rho<0,05$ (dengan menggunakan SPSS

24.0) pada variabel penggunaan *gadget* dengan perkembangan emosional (skala kekuatan) pada anak usia *preschool* didapatkan nilai probabilitas sebesar 0,002 ($pvalue < 0,005$) sehingga H_1 diterima H_0 ditolak. Hal ini menyatakan ada hubungan yang signifikan antara penggunaan *gadget* dengan perkembangan emosional (skala kekuatan) pada anak usia *preschool* di TK Pertiwi Tegalrejo Magelang.

Hasil penelitian menunjukkan penggunaan *gadget* berhubungan dengan perkembangan emosional dari skala kesulitan dan skala kekuatan. Orang tua seharusnya dapat selalu memberikan batasan terhadap penggunaan *gadget* dan membatasi durasi anak menggunakan *gadget* untuk mencegah kecanduan dalam penggunaan *gadget* pada anak yang dapat memberikan kontribusi baik positif negatif terhadap perkembangan emosional anak dan orang tua diharapkan dapat melakukan pengawasan ketika anak menggunakan *gadget* dengan cara mendengarkan konten yang ditonton anak. *Gadget* dapat memberikan dampak positif dan dampak negatif terhadap perkembangan emosional anak usia prasekolah, disatu sisi *gadget* dapat menjadi media hiburan yang membuat anak mengembangkan emosi positif seperti tertawa (Pranoto et al., 2022). Tetapi disisi lain, anak yang menggunakan *gadget* secara berlebihan akan mengembangkan emosi negatif pada perkembangan emosional skala kesulitan seperti anak mudah marah dan suka membangkang (Solikah et al., 2022). Dengan pendekatan yang tepat, kecanduan *gadget* pada anak dapat diatasi secara efektif. Konsistensi dalam menetapkan aturan, memberikan contoh yang baik, serta menciptakan lingkungan yang mendukung aktivitas non-digital adalah kunci untuk membantu anak mengembangkan kebiasaan yang lebih sehat dan seimbang. (Maulia Regizki, 2024). Pada penelitian ini beberapa keterbatasan yang dihadapi oleh peneliti adalah pada saat pengambilan data yaitu : jumlah responden yang hanya 67 reponden, tentunya masih kurang untuk menggambarkan keadaan yang sesungguhnya. dan Dalam proses pengambilan data informasi yang diberikan terkadang tidak menunjukkan pendapat responden yang sebenarnya, hal ini terjadi karena kadang perbedaan pemikiran anggapan dan pemahaman yang berbeda tiap reponden.

Meskipun penggunaan *gadget* kerap diasosiasikan dengan dampak negatif terhadap perkembangan anak, hasil penelitian menunjukkan bahwa perkembangan emosional tidak selalu terhambat. Penggunaan *gadget* pada anak usia prasekolah tidak selalu berdampak negatif terhadap perkembangan emosional apabila dikelola dengan tepat. Dalam penelitian ini terdapat hasil penggunaan *gadget* baik tetapi perkembangan emosional sedang atau borderline begitujuga sebaliknya terdapat hasil penggunaan *gadget* buruk tetapi perkembangan emosional normal.

Hal ini sesuai sejalan dengan penelitian Nabila Salsabila tahun 2024 yang menyatakan terdapat beberapa faktor yang mempengaruhi perkembangan social emosional anak yaitu : faktor kelurga yang mana disini terdise dari pola asuh orang tua, pendidikan orang tua dan jumlah saudara di dalam keluarga, selanjutnya ada factor *gadget* dan ada pula faktor teman sebaya. Dari ke 3 faktor ini faktor yang paling mendominasi adalah faktor keluarga. Karena seperti yang kita ketahui keluarga adalah orang yang paling dekat dengan anak dan anak akan meniru perilaku orang terdekatnya. Jadi penggunaan *gadget* bukan satu satunya factor penentu dari perkembangan emosional anak.

Dengan demikian, penggunaan *gadget* memang berpotensi menimbulkan risiko, namun tidak secara otomatis berdampak buruk apabila terdapat keseimbangan antara aktivitas digital dan pengalaman sosial-emosional lainnya. Berikut merupakan beberapa cara agar penggunaan *gadget* tidak menjadi dampak yang negative terhadap perkembangan emosional anak :

a. Batasi Durasi Pemakaian

Ikuti rekomendasi WHO & AAP (American Academy of Pediatrics):

- 1) Anak <2 tahun: sebaiknya tidak terpapar *gadget*.
- 2) Anak 2–5 tahun: maksimal 1 jam per hari, dengan konten berkualitas.

- 3) Gunakan aturan konsisten (misalnya hanya setelah bermain atau belajar).
- b. Pilih Konten yang Edukatif & Positif
 - 1) Pilih aplikasi, video, atau permainan yang sesuai usia dan mendukung pembelajaran.
 - 2) Hindari konten kekerasan, iklan berlebihan, atau game kompetitif yang memicu frustrasi.
 - 3) Dampingi Anak Saat Menggunakan Gadget
 - 4) Jadikan momen co-viewing (nonton atau bermain bersama).
 - 5) Dengan pendampingan, anak belajar menghubungkan pengalaman digital dengan dunia nyata.
- c. Seimbangkan dengan Aktivitas Non-Digital
 - 1) Pastikan anak punya waktu cukup untuk bermain fisik, bersosialisasi, bercerita, menggambar, atau kegiatan outdoor.
 - 2) Aktivitas nyata membantu anak mengekspresikan emosi secara langsung.
- d. Terapkan Pola Asuh Hangat & Konsisten
 - 1) Komunikasi emosional tetap nomor satu: ajak anak ngobrol, dengarkan perasaan mereka.
 - 2) Dengan dukungan emosional dari orang tua, gadget tidak akan jadi pengganti kasih sayang.
- e. Jadikan Orang Tua Role Model
 - 1) Anak meniru orang tua. Jika orang tua bijak memakai gadget, anak akan belajar meniru.
 - 2) Terapkan aturan seperti “no gadget saat makan bersama” atau “family time tanpa layar”.

4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil temuan penelitian dan hasil pengujian pada pembahasan yang dilaksanakan, maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

- a. Penggunaan *gadget* pada anak usia *preschool* di TK Pertiwi Tampingan Tegalrejo Magelang sebagian besar dalam kategori sedang.
- b. Perkembangan emosional pada anak usia *preschool* di TK Pertiwi Tampingan Tegalrejo Magelang sebagian besar dalam kategori borderline.
- c. Penggunaan *gadget* memiliki hubungan yang rendah dengan perkembangan emosional pada anak usia *preschool* di TK Pertiwi Tampingan Tegalrejo Magelang.

5. DAFTAR PUSTAKA

- 1) Ardiansyah, Roslita, R., Hamid, A., Utami, A., & Wisanti, E. (2023). Durasi Penggunaan Gadget Terhadap Masalah Perkembangan Perilaku. *Jurnal Penelitian Perawat Profesional*, 1, 1333–1336.
- 2) Cheol Park & Ye Rang Park. (2014). *The Conceptual Model on Smart Phone Addiction Among Early Childhood*. *International Journal of Social Science and Humanity*, 04, no.02, 147–150
- 3) Departemen Kesehatan RI. (2013). Pedoman pelaksanaan stimulasi, deteksi dan intervensi dini tumbuh kembang anak ditingkat pelayanan kesehatan dasar. 2013
- 4) Elsi Rahmadani, Marlin Sutrisna, & Ravika Ramlis. (2022). Dampak Penggunaan Gadget dengan Perkembangan Emosional Pada Anak Usia Prasekolah. *Sehat Rakyat: Jurnal Kesehatan Masyarakat*, 1(4), 448–454. <https://doi.org/10.54259/sehatrakyat.v1i4.1182>
- 5) Fanny dwi shellya, nadhiroh matun nadhiroh A'im, & Taufiqoh Syuhrotut. (2023). *Hubungan Pola Asuh Orang Tua Dengan Perkembangan Emosional Anak Prasekolah*

- Usia 3-6 Tahun. Sinar Jurnal Kebidanan. Vol 5 No 2 Maret 2023, 5, 52.*
- 6) Filtri, H. (2017). *Perkembangan Emosional Anak Usia Dini Usia 5-6 tahun Ditinjau Dari Ibu yang Bekerja*. Jurnal Pendidikan Anak Usia: Universitas Lancang Kunibf, 1(1).
 - 7) Filda nuraini, dkk. (2023). Hubungan Durasi Bermain Gadget dengan Perkembangan Sosial Emosional Anak. Volume 7 Issue 2 (2023) Pages 2245-2256 Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini ISSN: 2549-8959 (Online) 2356-1327 (Print)
 - 8) Friska, A., Nelson, C., Keperawatan, F., Klabat, U., & Utara, S. (n.d.). *Gadget Dan Perkembangan Emosional Anak Usia Prasekolah 3-6 Tahun Pendahuluan Anak usia prasekolah adalah anak yang berusia tiga sampai enam tahun , ini perkembangan kognitif, perkembangan Perkembangan emosional anak usia prasekolah adalah perkembangan ya.* 221–229.
 - 9) Ganeva. (2024, April 24). *To grow up healthy, children need to sit less and play more*. WHO .
 - 10) Gede, L., Puspita, M., & Ardani, I. G. A. I. (2014). *Prevalensi Masalah Emosi Dan Prilaku Pada Anak Prasekolah Di Dusun Pande , Kecamatan, 2, 1–9.*
 - 11) Gunawan, M. A. A. (2017). *Hubungan Penggunaan Gadget terhadap Perkembangan Sosial Anak Prasekolah di TK PGRI 33 Sumurboto Banyumanik*. Universitas Diponegoro.
 - 12) Hidayat, A. H. (2023). Pengaruh Gadget Terhadap Perkembangan Emosional Anak Usia Dini Di Desa Ujunggurap Kecamatan Padangsidimpuan Batunadua. *Jurnal Al-Irsyad: Jurnal Bimbingan Konseling Islam*, 4(2), 317–334. <https://doi.org/10.24952/bki.v4i2.6534>
 - 13) Helma Amelia, dkk. (2022). Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Emosional Anak Usia 5-6 Tahun (Studi Kasus di SPS Taam Annuur Kota Tasikmalaya). *Jurnal Kewarganegaraan Vol. 6 No. 2 September 2022* P-ISSN: 1978-0184 E-ISSN: 2723-2328
 - 14) Indrawan, & H Wijoyo. (2020). *Pendidikan Anak Pra Sekolah*. <https://www.researchgate.net/publication/342121687>
 - 15) Istiqomah. (2017). *Parameter Psikometri Alat Ukur Strengths and Difficulties Questionnaire (SDQ)*. Ilmiah Psikologi. Universitas Muhammadiyah Malang., 4, no.2, 251–264. <https://doi.org/10.15575/psy.v4i2.1756>
 - 16) Kabali, H. K., Irigoyen, M. M., Nunez-Davis, R., Budacki, J. G., Mohanty, S. H., Leister, K. P., & Bonner, R. L. J. (2015). *Exposure and Use of Mobile Media Devices by Young Children*. *Pediatrics*, 136(6), 1044–1050. <https://doi.org/10.1542/peds.2015-2151>
 - 17) Kholifah, N., & Sodikin, S. (2020). Hubungan pola asuh orang tua dan lingkungan teman sebaya dengan masalah mental emosional remaja di SMP N 2 Sokaraja.
 - 18) Kosasih, I., Herlina, H., Baihaqi, M. I. F., & Damaianti, L. F. (2023). Pelatihan Pengembangan Emosi Anak Usia Dini bagi Orang Tua di Kabupaten Pangandaran. *GERVASI: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 7(2), 473–483. <https://doi.org/10.31571/gervasi.v7i2.4761>
 - 19) Maulia Regizki. (2024). Anak Kecanduan Gadget, Mengapa dan Bagaimana Mengatasinya? *Kanal.Psikologi*.
 - 20) Mayar, F. (2013). *Perkembangan Sosial Anak Usia Dini Sebagai Bibit Untuk Masa Depan Bangsa*. *Jurnal At-Ta'lim*, 01, no.06, 459–464, Padang.
 - 21) Mubashiroh. (2013). *Gadget, Penggunaan Dan Dampak Pada Anak-Anak*. Semarang: Jurnal Ilmiah
 - 22) Morrison. (2012). *Dasar-dasar pendidikan anak usia dini*. Jakarta. Indeks.
 - 23) Noorshahiha, M. . (2016). *The Level of Tolerance Sanctioning Children Using Gadgets by Parents Lead to Nomophobia: Early Age Gadget Exporsure*. *International Jurnal Artand Science*, 09(02).

- 24) Notoatmodjo, S. (2018). *Metodologi Penelitian Kesehatan*. Rineka Cipta.
- 25) Nur Kholifah. (2023). *Jurnal Keperawatan Muhammadiyah*, 5(2), 99–108.
- 26) Pudyastuti rena rita, & karyadi. (2023). *Penggunaan Gadget Bagi Anak* (hidayat muhammad & miskadi, Eds.; Vol. 1). Pusat Pengembangan Pendidikan Dan Penelitian Indonesia.
- 27) Ramadhan aurel vivaldhi. (2023). Dampak Gadget Terhadap Perkembangan Anak: Memahami Efek Positif dan Negatif. *Clsd.Psikologi*.
- 28) Ramdhan Witarsa et. al., “Pengaruh Penggunaan Gadget terhadap Kemampuan Interaksi Sosial Siswa Sekolah Dasar,” *Pedagogik*, 6(1), 2018, 9-20. 41. Inda Lestari, Agus Wahyudi Riana, & Budi M. Taftarzani, “Pengaruh Gadget pada Interaksi Sosial dalam Keluarga,” *Prosiding Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat*, 2(2), 2015, 147-300.
- 29) Ratna Pangastuti, “Fenomena Gadget dan Perkembangan Sosial bagi Anak Usia Dini,” *Indonesian Journal of Islamic Early Childhood Education*, 2(2), 2017, 165-174.
- 30) Rizqi ananda, dkk. (2023). Hubungan Gadget Addiction Dengan Mental Emosional Anak Usia Prasekolah Selama Masa Pandemi Covid-19 Di Wilayah Kerja Puskesmas Perumnas Ii Pontianak. Mahesa: Malahayati Health Student Journal, P-Issn: 2746-198x E-Issn 2746-3486 Volume 3 Nomor 3 Tahun 2023] Hal 662-678
- 31) Ramdhan Witarsa et. al., “Pengaruh Penggunaan Gadget terhadap Kemampuan Interaksi Sosial Siswa Sekolah Dasar,” *Pedagogik*, 6(1), 2018, 9-20
- 32) Schools lab virtual. (2023). *Social-Emotional Development: Preschool Children*. Virtual Lab Scholl. <https://www.virtuallabschool.org/Preschool>
- 33) Septiawan, M. R. (2022). Hubungan Perkembangan Mental-Emosional Terhadap Sibling Rivalry Pada Anak Preschool. *Jurnal Vokasi Keperawatan (JVK)*, 5(1), 12–20.
- 34) Septi Anggraeni, “Pengaruh Pengetahuan Tentang Dampak Gadget Bagi Kesehatan terhadap Perilaku Penggunaan Gadget pada Siswa SDN Kebun Bunga 6 Banjarmasin,” *Faletehan Health Journal*, 6(2), 2019, 64-68.
- 35) Sri Delviana Daud, Sri Wahyuni, & Nelfa F. Takahepis. (2023). Hubungan Penggunaan Gadget Dengan Perkembangan Emosional Pada Anak Usia Prasekolah di RA Karakter Assalam Manado. *Corona: Jurnal Ilmu Kesehatan Umum, Psikolog, Keperawatan Dan Kebidanan*, 1(4), 103–114. <https://doi.org/10.61132/corona.v1i4.89>
- 36) Tri indriati, dkk (2025). Penggunaan Gadget dalam Perkembangan Emosional Anak Usia Dini. *Jurnal Caksana : Pendidikan Anak Usia Dini*. Vol.8 Juni 2025
- 37) Wati Anzani, Rahmah Intan, & Khairul Insan. (2020). *Perkembangan Sosial Emosi Pada Anak Usia Prasekolah*. In *Jurnal Pendidikan dan Dakwah* (Vol. 2). <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/pandawa>
- 38) Wendy, W. Goh, B. & Vivian, C. H. (2015). Young School Children’s Use of Digital Devices and Parental Rules. *Telematics and Informatics*, 32, 787–795.
- 39) Widodo. (2020). *Dinamika Pendidikan Anak Usia Dini*. Alprin.
- 40) Yiw’Wiyouf, R. M. S., Ismanto, A. Y., Babakal, A., & Program. (2017). *Hubungan Pola Komunikasi Dengan Kejadian Temper Tantrum Pada Anak Usia Pra Sekolah Si Tk Islamic Center Manado*. *Jurnal Keperawatan UNSRAT*, 5(1), 110265.
- 41) Mohammed Al Naima. (2023). *The effects of screen time on children’s behavior and sleep*. World Humanitarian Movement.
- 42) Yumarni, V., & Ma’arif Jambi, S. (n.d.). *PENGARUH GADGET TERHADAP ANAK USIA DINI* (Vol. 8).
- 43) Yulia Trinika, “Pengaruh Penggunaan Gadget terhadap Perkembangan Psikososial Anak Usia Prasekolah (3-6 Tahun) Di T K Swasta Kristen Immanuel Tahun Ajaran 2014-2015,” Naskah Publikasi, 2015.