

HUBUNGAN PENERAPAN SCREEN TIME TERHADAP PERKEMBANGAN EMOSIONAL ANAK DI TK ALIF SMART SURAKARTA

Nabilla Mauby Rahmah Gumay¹, Ernawati², Yuniarenni³

¹Universitas Kusuma Husada

²Universitas Kusuma Husada

e-mail korespondensi – Font Times New Roman 11

ABSTRAK

Kemajuan ilmu teknologi di Indonesia semakin berkembang pesat, dibuktikan dengan munculnya berbagai macam penemuan mulai dari telepon koin hingga telepon genggam atau orang-orang lebih mengenalnya dengan sebutan gadget. Hampir semua orang tua yang mengatakan anaknya sudah mulai mengenal gadget dari umur 2-6 tahun dan orang tua mengatakan bahwa anaknya lebih sering menggunakan gadget untuk memainkan aplikasi game dan menonton video youtube. Penggunaan gadget oleh anak usia preschool dipengaruhi oleh beberapa faktor yang meliputi faktor budaya, faktor sosial, dan faktor pribadi. Penelitian ini bertujuan untuk Mengetahui hubungan penerapan screen time dengan perkembangan emosional anak pada rentang usia 3-6 tahun di TK Alif Smart Surakarta. Penelitian ini menggunakan metode penelitian kuantitatif dengan jenis penelitian *Analitik Korelasional*. Desain yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Cross Sectional*, Populasi dalam penelitian ini adalah remaja putri yang mengikutiposyandu remaja di Desa Mertelu pada bulan September 2022 sebanyak 52 orang. Teknik pengambilan sampel secara *proportionate random sampling* analisa data univariat menggunakan distribusi frekuensi. Bivariat menggunakan *Spearman Rho*. Penggunaan gadget pada anak usia preschool sebagian besar dalam kategori sedang. Perkembangan emosional pada anak usia preschool sebagian besar dalam kategori borderline. Penggunaan gadget memiliki hubungan yang rendah dengan perkembangan emosional pada anak usia preschool di TK Alif Smart Surakarta.

Kata Kunci. Senam Dismenorea, Aroma Terapi Lemon, Tingkat Nyeri, Remaja

ABSTRACT -- Font Times New Roman 11

Technological progress in Indonesia is growing rapidly, as evidenced by the emergence of various inventions ranging from coin telephones to mobile phones or what people know better as gadgets. Almost all parents said that their children had started to become familiar with gadgets from the age of 2-6 years and parents said that their children used gadgets more often to play game applications and watch YouTube videos. The use of gadgets by preschool children is influenced by several factors including cultural factors, social factors and personal factors. This research aims to determine the relationship between the application of screen time and the emotional development of children aged 3-6 years at Kindergarten Alif Smart Surakarta. This research uses quantitative research methods with Correlational Analytical research type. The design used in this research was cross sectional. The population in this study was 52 young women who took part in youth posyandu in Mertelu Village in September 2022. The sampling technique was

proportionate random sampling, univariate data analysis using a frequency distribution. Bivariate using Spearman Rho. Most preschool age children's use of gadgets is in the moderate category. Emotional development in preschool children is mostly in the borderline category. Gadget use has a low relationship with emotional development in preschool children at Alif Smart Kindergarten Surakarta.

Keywords. Dysmenorrhea Exercise, Lemon Aromatherapy, Pain Level, Adolescents

1. PENDAHULUAN –

Kemajuan ilmu teknologi di Indonesia semakin berkembang pesat, dibuktikan dengan munculnya berbagai macam penemuan mulai dari telepon koin hingga telepon genggam atau orang-orang lebih mengenalnya dengan sebutan gadget. Hampir setiap orang dengan status ekonomi menengah ke atas sampai menengah ke bawah memiliki gadget. Pada saat ini, gadget dapat diakses oleh berbagai kalangan masyarakat terutama dalam kebutuhan komunikasi agar tidak ada hambatan untuk berbagai komunikasi kepada semua orang tanpa memikirkan biaya, jarak dan waktu (Soliha, 2015).

Menurut perusahaan survei eMarketer pengguna gadget tahun 2016 mencapai 65,52 juta. Tahun 2017 akan ada 74,9 juta. Tahun 2018 dan 2019 akan terus berkembang mulai dari 83,5 juta hingga 92 juta pengguna gadget. jika dilihat dari kota dan desa pada lima pulau (Jawa, Sumatera, Kalimantan, dan Bali), pengguna gadget di kota >55% pada masing-masing pulau. Sedangkan untuk perbandingan masing-masing pulau tersebut paling banyak di pulau Jawa sebesar 71% (Nurmalitasari, 2015). Anak-anak sudah terpapar gadget sejak usia kurang dari 1 tahun dan memiliki gadget sejak usia 4 tahun. Alasan orang tua memberikan gadget kepada anak ketika orang tua sedang mengerjakan pekerjaan rumah sebesar 70%, untuk menjaga anak tetap tenang berkisar 65%, dan waktu sebelum tidur 25% (Kabali et al.,2015). Anak-anak merupakan rentang usia yang

seharusnya tidak atau belum menjadi pengguna gadget.

Hampir semua orang tua yang mengatakan anaknya sudah mulai mengenal gadget dari umur 2-6 tahun dan orang tua mengatakan bahwa anaknya lebih sering menggunakan gadget untuk memainkan aplikasi game dan menonton video youtube. Dari keseluruhan orang tua mengawasi anak dalam bermain gadget dan mempunyai aturan khusus dalam penggunaan gadget. Untuk durasinya berbeda-beda, mulai dari yang 1 jam hingga ada yang lebih dari 4 jam dalam waktu satu hari. Rata-rata gadget yang digunakan oleh anak itu sendiri merupakan milik orang tua dan ada Sebagian milik diri sendiri. Orang tua mengeluhkan khawatir akan dampak penggunaan gadget dan orang tua mengatakan bahwa anaknya semakin susah diingatkan semenjak mengenal gadget, anak cenderung mengabaikan nasihat atau perintah orang tua untuk makan. Apabila dihari sekolah, orang tua akan meminta gadgetnya meskipun anak akan marah atau menagis.

Ironisnya banyak orang tua yang sengaja memberikan dan membiarkan anak-anak mereka bermain gadget pada rentang usia 3-6 tahun yang seharusnya belum layak menggunakan gadget dengan berbagai alasan (Suana dan Firdaus, 2014, Novitasari dan Khotimah, 2016). Penggunaan gadget yang dimanfaatkan secara efektif akan berdampak positif antara lain untuk memudahkan seorang anak dalam mengasah kreativitas dan kecerdasan anak (Novitasari & Khotimah, 2016).

Penggunaan gadget yang berlebihan dapat mengganggu perkembangan anak, terutama pada anak usia preschool. Pada anak usia preschool, perkembangan emosi merupakan salah satu yang sangat penting dalam perkembangan anak karena kemampuan anak dalam mengelola emosi dan mengenal emosi sangat dibutuhkan ketika anak memasuki lingkungan di sekitarnya yang memiliki pengaruh terhadap perilaku anak. Emosi dapat berbe ntuk rasa senang, takut, marah dan sebagainya. Perkembangan emosi pada masa kanak-kanak awal ditandai dengan munculnya emosi evaluatif yang di sadari rasa bangga, malu, dan rasa bersalah, dimana kemunculan emosi pada anak-anak menunjukkan bahwa anak sudah mulai memahami tentang menilai perilaku mereka (Nurmalitasari, 2015).

Kecenderungan penggunaan gadget yang berlebihan akan menimbulkan ketergantungan yang efeknya dapat mengganggu interaksi dengan lingkungan, rasa empati dan simpati berkurang, dan waktu bersama keluarga menjadi berkurang. Sehingga perhatian pada anak yang kecanduan gadget akan tertuju pada dunia maya dan ketika permintaan anak bermain gadget tidak terpenuhi anak akan muncul emosi seperti perasaan gelisah, sedih, kecewa, marah dan cemas. Jika hal ini berlangsung terus menerus akan mengakibatkan tumpukan emosi, tumpukan emosi ini yang akan mengakibatkan munculnya anak sebagai temper tantrum (Page, et.all (2010).

World Health Organization (WHO, 2016) melaporkan bahwa 5 – 25% dari anak-anak usia preschool menderita gangguan perkembangan. Berbagai masalah perkembangan anak, seperti keterlambatan motorik, bahasa dan psikososial dalam beberapa tahun terakhir ini semakin 3 meningkat. (Data Riskesdas, 2018) menyebutkan bahwa perbandingan indeks perkembangan

anak usia 36 hingga 59 bulan di Indonesia mencapai 88, 3%. Sekitar 9,5% sampai 14,2% anak preschool memiliki masalah perkembangan psikososial yang berdampak negatif terhadap perkembangan dan kesiapan sekolahnya (Brauner & Stephens, 2016).

Penggunaan gadget oleh anak usia preschool dipengaruhi oleh beberapa faktor yang meliputi faktor budaya, faktor sosial, dan faktor pribadi. Selain itu menurut Fadilah (2015), faktor yang mempengaruhi anak preschool karena adanya iklan yang terpapar di televisi dan media sosial. Gadget juga menampilkan fitur-fitur yang menarik dan kecanggihan gadget tersebut. Jika faktor-faktor tersebut tidak dipedulikan ataupun ke depannya tidak ada perubahan, maka akan menimbulkan dampak dari penggunaan gadget di kalangan anak usia preschool. Melihat besarnya dampak penggunaan gadget secara berlebihan pada anak maka perlu adanya suatu upaya preventif agar tidak menimbulkan masalah pada anak dikemudian hari, dalam hal ini orang tua sangat berperan dalam perkembangan anak karena orang tua merupakan pendidikan pertama bagi anak (Ningsih, Maharani, 2015).

Berdasarkan studi pendahuluan yang dilakukan penulis di TK Alif Smart Surakarta didapatkan data 5 dari 8 orang tua mengatakan bahwa pengawasan orang tua terhadap anaknya dalam penggunaan gadget masih kurang dikarenakan orang tua juga menggunakan gadget dan kesibukan orang tua sehingga tidak sempat mengawasi anak-anaknya saat menggunakan gadget. Oleh karena itu, peneliti tertarik mengambil penelitian dengan judul “Hubungan Penerapan Screen Time Terhadap Perkembangan Emosional Anak”

2. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kuantitatif dengan jenis penelitian Analitik Korelasional.

Desain yang digunakan dalam penelitian ini adalah Cross Sectional Populasi pada penelitian ini adalah orang tua yang mempunyai anak dengan rentang usia 3-6 tahun di TK Alif Smart Surakarta sebanyak 50 orang. Teknik pengambilan sampel secara *proporionate random sampling*. Instrumen yang digunakan adalah kuesioner. Analisa data menggunakan uji *Spearman Rank*.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

1.1 Data Umum Hasil Penelitian

Data umum hasil penelitian merupakan gambaran tentang karakteristik responden yang meliputi usia anak, jenis kelamin, usia ibu, Pendidikan ibu, pekerjaan ibu, usia ayah, anak biasanya diasuh oleh, usia anak menggunakan gadget, durasi, dan frekuensi dalam menggunakan gadget.

1. Karakteristik Responden

Berdasarkan Usia Anak

Tabel 4.3 Karakteristik Responden

Berdasarkan Usia Anak

Usia Anak	Frekuensi (f)	Presentasi (%)
3 tahun	6	18.2 %
4 tahun	7	21.2 %
5 tahun	12	36.4 %
6 tahun	8	24.2%
Total	33	100 %

Berdasarkan tabel 4.3 didapatkan bahwa anak yang berusia 3 tahun sebanyak 6 orang (18.2 %), 4 tahun sebanyak 7 orang (21.2 %), 5 tahun sebanyak 12 orang (36.4 %), 6 tahun sebanyak 8 orang (24.2%). Artinya responden usia terbanyak ada di 5 tahun sebanyak 12 orang (36.4%), dan paling sedikit ada di 3 tahun sebanyak 6 orang (18.2%).

2. Karakteristik Responden

Berdasarkan Jenis Kelamin

Tabel 4.4 Karakteristik Responden

Berdasarkan Jenis Kelamin

Jenis kelamin	Frekuensi (f)	Presentase (%)
Laki-laki	13	39.4 %
Perempuan	20	60.6 %

Total	33	100 %
-------	----	-------

Berdasarkan tabel 4.4

didapatkan bahwa anak yang berjenis kelamin laki-laki sebanyak 13 orang (39.4 %), anak yang berjenis kelamin perempuan sebanyak 20 orang (60.6%). Artinya responden terbanyak anak berjenis kelamin Perempuan sebanyak 20 orang (60.6%), dan responden paling sedikit berjenis kelamin laki-laki sebanyak 13 orang (39.4%).

3. Karakteristik Responden

Berdasarkan Usia Ibu

Tabel 4.5 Karakteristik Responden

Berdasarkan Usia Ibu

Usia Ibu	Frekuensi (f)	Presentase (%)
20-30 tahun	10	30.3 %
31-40 tahun	16	48.5 %
>40 tahun	7	21.2 %
Total	33	

Berdasarkan tabel 4.5

didapatkan bahwa ibu yang berusia 20-30 tahun sebanyak 10 orang (30.3%), ibu yang berusia 31-40 tahun sebanyak 16 orang (48.5 %), ibu yang berusia >40 tahun sebanyak 7 orang (21.2 %). Artinya Responden usia ibu terbanyak ada di 31-40 tahun sebanyak 16 orang (48.5%), dan paling sedikit ada di >40 tahun sebanyak 7 orang (21.2%).

4. Karakteristik Responden

Berdasarkan Pendidikan Terakhir Ibu

Tabel 4.6 Karakteristik Responden

Berdasarkan Pendidikan Terakhir Ibu

Pendidikan Terakhir Ibu	Frekuensi (f)	Presentase (%)
SD	2	6.05 %
SMP	2	6.05 %
SMA	6	18.2 %
Perguruan Tinggi	23	69.7 %
Total	33	100 %

Berdasarkan tabel 4.6

didapatkan bahwa pendidikan terakhir SD sebanyak 2 orang (6.05 %), Pendidikan terakhir SMP sebanyak 2 orang (6.05%), Pendidikan terakhir SMA sebanyak 6 orang (18.2%), Pendidikan terakhir Perguruan Tinggi sebanyak 23 orang (69.7%). Artinya

responden Pendidikan terakhir ibu terbanyak ada di Perguruan Tinggi sebanyak 23 orang (69.7%), dan paling sedikit ada di SD sebanyak 2 orang (6.05%).

5. Karakteristik Responden Berdasarkan Pekerjaan Ibu

Table 4.7 Karakteristik Responden Berdasarkan Pekerjaan Ibu

Pekerjaan Ibu	Frekuensi (f)	Presentase (%)
Wiraswasta	5	15.2 %
PNS	4	12.1 %
Ibu Rumah Tangga	16	48.5 %
Swasta	8	24.2 %
Total	33	100 %

Berdasarkan tabel 4.7 didapatkan bahwa pekerjaan wiraswasta sebanyak 5 orang (15.2%), pekerjaan PNS sebanyak 4 orang (12.1%), pekerjaan Ibu Rumah Tangga sebanyak 16 orang (48.5%), pekerjaan Swasta sebanyak 8 orang (24.2%). Artinya responden pekerjaan ibu terbanyak ada di Ibu rumah tangga sebanyak 16 orang (48.5%), dan paling sedikit ada di PNS sebanyak 4 orang (12.1%).

6. Karakteristik Responden Berdasarkan Usia Ayah

Table 4.8 Karakteristik Responden Berdasarkan Usia Ayah

Usia Ayah	Frekuensi (f)	Presentase (%)
20-30 tahun	5	15.2 %
31-40 tahun	13	39.4 %
>40 tahun	15	45.4 %
Total	33	100 %

Berdasarkan tabel 4.8 didapatkan bahwa ayah yang berusia 20-30 tahun sebanyak 5 orang (15.2%), ayah yang berusia 31-40 tahun sebanyak 13 orang (39.4 %), ayah yang berusia >40 tahun sebanyak 15 orang (45.4 %). Artinya responden Usia Ayah terbanyak ada di >40 tahun sebanyak 15 orang (45.4%), dan paling sedikit ada di 20-30 tahun sebanyak 5 orang (15.2%).

7. Karakteristik Responden Berdasarkan Anak Biasanya Diasuh Oleh

Table 4.9 Karakteristik Responden

Anak Biasanya Diasuh	Frekuensi (f)	Presentase (%)
Ibu	15	45.4 %
Nenek	6	18.2 %
ART	10	30.3 %
Saudara	2	6.1 %
Total	33	100 %

Berdasarkan Anak Biasanya

Diasuh Oleh Berdasarkan tabel 4.9 didapatkan bahwa anak biasanya diasuh oleh ibu sebanyak 15 orang (45.4%), anak biasanya diasuh oleh nenek sebanyak 6 orang (18.2 %), anak biasanya diasuh oleh ART sebanyak 10 orang (30.3%), anak biasanya diasuh oleh Saudara sebanyak 2 orang (6.1%). Artinya responden anak biasanya diasuh oleh terbanyak ada di Ibu sebanyak 15 orang (45.4%), dan paling sedikit ada di saudara sebanyak 2 orang (6.1%).

8. Karakteristik Responden Berdasarkan Usia Anak Pertama Kali Menggunakan Gadget

Table 4.10 Karakteristik Responden Berdasarkan Usia Anak Pertama Kali Menggunakan Gadget

Usia Anak Menggunakan Gadget	Frekuensi (f)	Presentase (%)
< 5 tahun	18	54.5 %
>5 tahun	15	45.5 %
Total	33	100 %

Berdasarkan tabel 4.10 didapatkan bahwa usia anak menggunakan gadget <5 tahun sebanyak 18 orang (54.5%), usia anak menggunakan gadget >5 tahun sebanyak 15 orang (45.5 %). Artinya responden usia anak pertama kali menggunakan gadget terbanyak ada di <5 tahun sebanyak 18 orang (54.5%), dan paling sedikit ada di >5 tahun sebanyak 15 orang (45.5%).

9. Karakteristik Responden Berdasarkan Durasi Menggunakan Gadget

Table 4.11 Karakteristik Responden Berdasarkan Durasi Menggunakan Gadget

Durasi	Frekuensi (f)	Presentase (%)
1-30 menit/hari	4	12.1 %
31-60 menit/hari	9	27.3 %
>60 menit/hari	20	60.6 %
Total	33	100 %

Berdasarkan tabel 4.11 didapatkan bahwa durasi menggunakan gadget 1-30 menit/hari sebanyak 4 orang (12.1%), durasi menggunakan gadget 31-60 menit/hari sebanyak 9 orang (27.3 %), durasi menggunakan gadget >60 menit/hari sebanyak 20 orang (60.6%). Artinya responden durasi menggunakan gadget terbanyak ada di >60 menit/ hari sebanyak 20 orang (60.6%), dan paling sedikit ada di 1-30 menit/ hari sebanyak 4 orang (12.1%).

10. Karakteristik Responden Berdasarkan Frekuensi Menggunakan Gadget

Table 4.12 Karakteristik Responden Berdasarkan Frekuensi Menggunakan Gadget

Frekuensi	Frekuensi (f)	Presentase (%)
1-3 hari/minggu	5	15.2 %
4-6 hari/minggu	6	18.2 %
Setiap hari	22	66.6 %
Total	33	100 %

Berdasarkan tabel 4.12 didapatkan bahwa frekuensi menggunakan gadget 1-3 hari/minggu sebanyak 5 orang (15.2%), rekuensi menggunakan gadget 4-6 hari/minggu sebanyak 6 orang (18.2 %), frekuensi menggunakan gadget setiap hari sebanyak 22 orang (66.6%). Artinya responden frekuensi menggunakan gadget terbanyak ada di setiap hari sebanyak 22 orang (66.6%), dan paling sedikit ada di 1-3 hari/minggu sebanyak 5 orang (15.2%).

1.2 Data Khusus Hasil Penelitian

1. Pengguna Gadget

Tabel 4.13 Penggunaan Gadget

Pengguna Gadget	Frekuensi (f)	Presentase (%)
Baik	8	24.2 %
Sedang	15	45.5 %
Buruk	10	30.3 %
Total	33	100 %

Berdasarkan tabel 4.13 memperlihatkan bahwa penggunaan gadget pada anak usia preschool dari 33 responden pada kategori baik sebanyak 8 orang (24.2%), sedang sebanyak 15 orang (45.5 %), buruk sebanyak 10 orang (30.3%). Artinya responden penggunaan gadget terbanyak ada di kategori sedang sebanyak 15 orang (45.5%), dan paling sedikit ada di kategori baik sebanyak 8 orang (24.2%).

2. Perkembangan Emosional (Skala Kesulitan Tingkah Laku dan Skala Kekuatan)

Table 4.14 Karakteristik Responden Berdasarkan Perkembangan Emosional pada Anak Usia Preschool.

Perkembangan Emosional	Abnormal		Borderline		Normal		Total	
	F	%	F	%	F	%	F	%
Skala Kesulitan	4	12.1%	17	51.5 %	12	36.4 %	33	100 %
Skala Kekuatan	3	9.1 %	19	57.6 %	11	33.3 %	33	100 %

Berdasarkan tabel 4.14 memperlihatkan bahwa perkembangan emosional (skala kesulitan) pada anak usia preschool dari 33 responden pada kategori abnormal sebanyak 4 orang (12.1%), borderline 17 (51.5%), normal sebanyak 12 (36.4%). Sedangkan, perkembangan emosioanal (skala kekuatan) pada anak usia preschool dari 33 responden pada kategori abnormal sebanyak 3 orang (9.1%), borderline sebanyak 19 orang (57.6%), abnormal sebanyak 11 orang (33.3%). Artinya responden perkembangan emosional anak skala kesulitan terbanyak ada di borderline sebanyak 17 orang (51.5%), dan paling sedikit ada di abnormal sebanyak 4 orang (12.1%). Responden perkembangan emosional anak skala kekuatan terbanyak ada di borderline

sebanyak 19 orang (57.6%), dan paling sedikit ada di abnormal sebanyak 3 orang (9.1%).

3. Hubungan antara Penggunaan Gadget dengan Perkembangan Emosional pada Anak Usia Preschool

Tabel 4.15 Hubungan antara Penggunaan Gadget dengan Perkembangan Emosional (Skala Kesulitan) pada Anak Usia Preschool.

Penggunaan Gadget	Perkembangan Emosional (Skala Kesulitan)						Total
	Abnormal		Borderline		Normal		
	F	%	F	%	F	%	
Baik	1	3%	2	6.1%	4	12.1%	7
Sedang	2	6.1%	8	24.2%	5	15.2%	15
Buruk	3	9.1%	6	18.2%	2	6.1%	11
Total	6	18.2%	16	48.5%	11	33.3%	33

Berdasarkan tabel 4.15 memperlihatkan bahwa hubungan penggunaan gadget dengan perkembangan emosional pada anak usia preschool dan didapatkan hasil bahwa dari 33 orang responden yang dikategorikan penggunaan gadget baik dengan perkembangan emosional (skala kesulitan) abnormal sebanyak 1 orang (3%), kategori penggunaan gadget baik dengan perkembangan emosional (skala kesulitan) borderline sebanyak 2 orang (6.1%), kategori penggunaan gadget baik dengan perkembangan emosional (skala kesulitan) normal sebanyak 4 orang (12.1%), kategori penggunaan gadget sedang dengan perkembangan emosional (skala kesulitan) abnormal sebanyak 2 orang (6.1%), kategori penggunaan gadget sedang dengan perkembangan emosional (skala kesulitan) borderline sebanyak 8 orang (24.2%), kategori penggunaan gadget sedang dengan perkembangan emosional (skala kesulitan) normal sebanyak 5 orang (15.2%), kategori penggunaan gadget buruk dengan perkembangan emosional (skala kesulitan) abnormal sebanyak 3 orang

(9.1%), kategori penggunaan gadget buruk dengan perkembangan emosional (skala kesulitan) borderline sebanyak 6 orang (18.2%), kategori penggunaan gadget buruk dengan perkembangan emosional (skala kesulitan) normal sebanyak 2 orang (6.1%).

Berdasarkan hasil uji statistic Sperman Rho menunjukkan nilai ($p=0,001$) hal ini menunjukkan bahwa ($p<0.05$) yang menunjukkan terhadap

hubungan penggunaan gadget dengan perkembangan emosional (skala kesulitan) pada anak usia preschool.

Dengan nilai $a = -0,171$ berarti hubungan penggunaan gadget dengan perkembangan emosional (skala kesulitan) rendah.

Penggunaan Gadget	Perkembangan Emosional (Skala Kekuatan)						Total
	Abnormal		Borderline		Normal		
	F	%	F	%	F	%	
Baik	1	3%	2	6.1%	4	12.1%	7
Sedang	2	6.1%	7	21.2%	6	18.2%	15
Buruk	1	3%	8	24.2%	2	6.1%	11
Total	4	12.1%	17	51.5%	12	36.3%	33

Tabel 4.16 Hubungan antara Penggunaan Gadget dengan Perkembangan Emosional (Skala Kekuatan) pada Anak Usia Preschool.

Berdasarkan tabel 4.16 memperlihatkan bahwa hubungan penggunaan gadget dengan perkembangan emosional pada anak usia preschool dan didapatkan hasil bahwa dari 33 orang responden yang dikategorikan penggunaan gadget baik dengan perkembangan emosional (skala kekuatan) abnormal sebanyak 1 orang (3%), kategori penggunaan gadget baik dengan perkembangan emosional (skala kekuatan) borderline sebanyak 2 orang (6.1%), kategori penggunaan gadget baik dengan perkembangan emosional (skala kekuatan) normal sebanyak 4 orang (12.1%), kategori penggunaan gadget sedang dengan perkembangan emosional (skala kekuatan) abnormal sebanyak 2 orang (6.1%), kategori penggunaan gadget sedang dengan perkembangan emosional (skala kekuatan) borderline sebanyak 7 orang (21.2%), kategori penggunaan gadget sedang dengan perkembangan emosional (skala kekuatan) normal

sebanyak 6 orang (18.2%), kategori penggunaan gadget buruk dengan perkembangan emosional (skala kekuatan) abnormal sebanyak 1 orang (3%), kategori penggunaan gadget buruk dengan perkembangan emosional (skala kekuatan) borderline sebanyak 8 orang (24.2%), kategori penggunaan gadget buruk dengan perkembangan emosional (skala kekuatan) normal sebanyak 2 orang (6.1%).

Berdasarkan hasil uji statistic Spearman Rho menunjukkan nilai ($p=0,05$) hal ini menunjukkan bahwa ($p<0,05$) yang menunjukan terhadap hubungan penggunaan gadget dengan perkembangan emosional (skala kekuatan) pada anak usia preschool. Dengan nilai $a= 0,17$ berarti hubungan penggunaan gadget dengan perkembangan emosional (skala kekuatan) sedang.

PEMBAHASAN

1.1 Penggunaan Gadget pada Anak Usia Preschool

Karakteristik responden berdasarkan usia anak paling banyak penggunaan gadget terdapat pada anak usia 5 tahun, karena pada usia tersebut rasa ingin tahu anak tinggi dan tertarik dengan gadget. Karakteristik responden berdasarjan jenis kelamin lebih banyak pada anak berjenis kelamin Perempuan. Karakteristik responden berdasarkan usia ibu lebih banyak pada usia 31-40 tahun. Karakteristik responnden berdasarkan Pendidikan terakhir ibu paling banyak pada Perguruan Tinggi. Karakteristik responden berdasarkan pekerjaan ibu pling banyak pada ibu rumah tangga. Karakteristik responden berdasarkan usia ayah pada >40 tahun. Karakteristik responden berdasarkan anak biasanya diasuh oleh pada ibu. Karakteristik responden berdasarkan usia anak pertama kali menggunakan gadget pada usia <5 tahun. Karakteristik responden berdasarkan durasi menggunakan gadget pada >60

menit/hari. Karakteristik responden berdasarkan frekuensi menggunakan gadget pada setiap hari.

Data penggunaan gadget pada tabel 4.13 menunjukkan bahwa dari 33 responden anak usia preschool di TK Alif Smart Surakarta didapatkan penggunaan gadget kategori baik sebanyak 8 orang (24.2%), kategori sedang sebanyak 15 orang (45.5%), dan kategori buruk sebanyak 10 orang (30.3%). Hasil ini menunjukkan bahwa sebagian besar yang mengalami penggunaan gadget pada anak dalam kategori sedang yaitu sebanyak 15 orang (45.5%).

Pada penggunaan gadget dalam kategori baik anak usia preschool masih menggunakan gadget lebih dari 1 jam. Artinya orang tua memberikan batasan waktu penggunaan gadget pada anak dilihat dari aspek frekuensi. Menurut Starsburger(2011), berpendapat bahwa seorang anak hanya boleh berada didepan layar < 1 jam setiap harinya. Pendapat tersebut didukung oleh Sigman(2010) yang mengemukakan bahwa waktu ideal lama anak usia preschool dalam menggunakan gadget yaitu 30 menit hingga 1 jam dalam sehari. Penggunaan gadget pada anak seharusnya terkontrol karena akan menimbulkan anak susah berhenti menggunakan gadget (Gunawan, 2017). Artinya penggunaan gadget dapat menjadikan anak kecanduan dan susah berhenti bermain gadget.

Hasil yang didapatkan sejalan dengan penelitian yang dilakukan Nurmalasari(2016), penggunaan gadget pada anak mempunyai batasan 1 jam perhari. Artinya anak usia preschool memiliki perasaan ingin tahu yang tinggi didukung dengan didalam gadget mempunyai fitur-fitur

yang dengan mudah digunakan sehingga orang tua harus memberikan batasan kepada anak ketika akan memainkan gadgetnya. Sebagian besar orang tua memberikan batasan kepada anak untuk menggunakan gadget kurang dari 1 jam, akan tetapi anak dalam menggunakan gadget bisa mencapai 3 jam. Hal ini dikarenakan orang tua yang sibuk supaya anaknya bisa tenang tanpa mengganggu orang tua sehingga memberikan gadget kepada anaknya. Hal ini sejalan dengan penelitian Noorshahihah(2016) yang menyatakan bahwa gadget dapat menjadi pengasuh kedua ketika orang tua sedang sibuk dan tidak ingin anaknya mengganggu kegiatan orang tua.

Kecenderungan penggunaan gadget yang berlebihan akan menimbulkan ketergantungan yang efeknya dapat mengganggu interaksi dengan lingkungan, rasa empati, dan simpati berkurang, dan waktu Bersama keluarga menjadi berkurang (Gunawan, 2017). Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Trinika(2015) bahwa penggunaan gadget dapat mempengaruhi perkembangan psikososial. Artinya penggunaan gadget secara berlebihan dapat berdampak pada interaksi sosial anak terhadap lingkungan maupun keluarga yang membuat perilaku anak menjadi tidak aktif karena anak lebih memilih duduk berjam-jam dengan gadget dibandingkan dengan bermain dilingkungan dan teman-temannya.

Sikap anak yang akan mementingkan diri sendiri dan menjadi lebih membangkang seperti tidak mau meminjamkan sesuatu yang dibawanya dan tidak patuh lagi terhadap perintah orang tua bisa dipicu

karena anak sering menggunakan gadget (Gunawan, 2017). Sikap anak menjadi agresi seperti erilaku menyerang balik secara fisik (non verbal) maupun kata-kata (verbal) merupakan salah satu bentuk reaksi anak terhadap rasa kecewa karena tidak terpenuhi keinginan menggunakan gadget dan sikap berselisih atau bertengkar jika diganggu saat bermain gadget atau gadgetnya direbut (Gunawan, 2017). Sehingga akan berdampak buruk terhadap perkembangan tumbuh anak baik fisik maupun psikologi. Ketika anak menggunakan gadget secara berlebihan maka akan tidak mengenal waktu dan anak menjadi emosi apabila tidak diberikan ataupun diambil.

1.2 Perkembangan Emosional pada Anak Usia Preschool

Data penggunaan gadget pada tabel 4.15 menunjukkan bahwa dari 33 responden anak usia preschool di TK Alif Smart Surakarta didapatkan perkembangan emosional (skala kesulitan) dalam kategori normal sebanyak 11 orang (33.3%), kategori borderline sebanyak 16 orang (48.5%) dan kategori abnormal sebanyak 6 orang (18.2%). Hasil ini menunjukkan bahwa sebagian besar yang mengalami masalah perkembangan emosional (skala kesulitan) pada anak dalam kategori borderline yaitu sebanyak 16 orang (48.5%).

Data penggunaan gadget pada tabel 4.15 menunjukkan bahwa dari 33 responden anak usia preschool di TK Alif Smart Surakarta didapatkan perkembangan emosional (skala kekuatan) dalam kategori normal sebanyak 12 orang (36.3%), kategori borderline sebanyak 17 orang (51.5 %) dan kategori abnormal sebanyak 4 orang (12.1%). Hasil ini menunjukkan

bahwa sebagian besar yang mengalami masalah perkembangan emosional (skala kekuatan) pada anak dalam kategori borderline yaitu sebanyak 17 orang (51.5%).

Gejala emosi merupakan suatu aspek yang mengarah pada perasaan dan pikiran yang kemungkinan tidak sesuai dengan usia, budaya maupun norma-norma etis yang akan berdampak buruk secara emosional dengan merespon perilaku dalam keterampilan dan kepribadian (Kau, 2010). Peneliti berasumsi bahwa anak dengan gangguan emosi memiliki karakteristik yang kompleks sehingga anak memiliki perasaan khawatir, sering cemas dan seringkali ciri-ciri perilaku dilakukan oleh anak-anak seperti perilaku menyendiri.

Pada anak dengan gangguan emosional akan mengakibatkan penurunan sosialisasi dirumah, disekolah, Masyarakat dan teman sebayanya (Gede, Puspita, & Ardani, 2014). Menurut (Ehsan, Sajida, & Sana, 2009), studi yang dilakukan di India menggambarkan prevalensi gangguan mental dan emosional pada anak usia 0-16 tahun sebesar 12,5 %. Peneliti berasumsi bahwa pentingnya deteksi dini masalah emosional dan tingkah laku sebelum anak memasuki masa sekolah. Namun, saat ini masih sedikit penelitian yang mengenai tentang gangguan psikiatri pada anak-anak.

1.3 Hubungan Penggunaan Gadget dengan Perkembangan Emosional pada Anak Usia Preschool

Penggunaan gadget yang berlebihan dapat mempengaruhi perkembangan emosional anak. Tidak hanya dari faktor penggunaan gadget saja, tetapi juga dipengaruhi oleh

faktor lain seperti usia, jenis kelamin, usia ibu, Pendidikan ibu, pekerjaan ibu, usia ayah, anak diasuh oleh, menjadi salah satu faktor yang berpengaruh dalam perkembangan emosional anak.

Menurut Widiawati & Sugiman (2014), penggunaan gadget juga membawa dampak negative yang cukup besar bagi perkembangan anak. Dengan adanya kemudahan dalam mengakses berbagai media informasi dan teknologi, menyebabkan anak-anak menjadi malas berkegiatan dan beraktifitas. Hal ini tentunya berdampak buruk bagi kesehatan dan perkembangan tubuh anak, terutama otak psikologis anak.

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan dari 33 responden didapatkan hasil penggunaan gadget pada anak usia preschool sebagian kecil penggunaan baik berjumlah 7 orang (21.2%) dengan perkembangan emosional (skala kesulitan) abnormal 1 orang (3%), perkembangan emosional (skala kesulitan) borderline 2 orang (6.1%) dan perkembangan emosional (skala kesulitan) normal 4 orang (12.1%). Penggunaan gadget sedang sebagian besar berjumlah 15 orang (45.5%) dengan perkembangan emosional (skala kesulitan) abnormal 2 orang (6.1%), perkembangan emosional (skala kesulitan) borderline 8 orang (24.2%) dan perkembangan emosional (skala kesulitan) normal 5 orang (15.2%). Penggunaan gadget buruk sebagian besar berjumlah 11 orang (33.3%) dengan perkembangan emosional (skala kesulitan) abnormal 3 orang (9.1%), perkembangan emosional (skala kesulitan) borderline 6 orang (18.2%) dan perkembangan emosional (skala kesulitan) normal 2 orang (6.1%). Hasil analisis korelasi

spearman rho diketahui nilai korelasi hitung -0,171 dengan nilai t korelasi yang negatif, maka hasil penelitian menunjukkan hubungan yang tidak searah, sehingga dapat diartikan apabila penggunaan gadget pada anak usia preschool sedang maka perkembangan emosional (skala kesulitan) borderline. Hasil uji statistic spearman rho dengan taraf signifikan $p < 0,05$ pada variable penggunaan gadget dengan perkembangan emosional (skala kesulitan) pada anak usia preschool didapatkan nilai probabilitas sebesar 0,000 ($pvalue < 0,005$) sehingga H1 diterima H0 ditolak. Hal ini menyatakan ada hubungan yang signifikan antara penggunaan gadget dengan perkembangan emosional (skala kesulitan) pada anak usia preschool di TK Alif Smart Surakarta.

KESIMPULAN

1. Penggunaan gadget pada anak usia preschool di TK Alif Smart Surakarta sebagian besar dalam kategori sedang.
2. Perkembangan emosional pada anak usia preschool di TK Alif Smart Surakarta sebagian besar dalam kategori borderline.
3. Penggunaan gadget memiliki hubungan yang rendah dengan perkembangan emosional pada anak usia preschool di TK Alif Smart Surakarta.

4. SARAN --Times New Roman, 11 pt, bold

- a. Bagi Responden dan Masyarakat Bagi responden

Sebaiknya kepada orang tua memberitahukan informasi tentang penggunaan gadget yang dapat digunakan sebagai memberikan kontribusi positif terhadap perkembangan emosional pada anak usia preschool, sehingga orang tua perlu memberikan batasan dalam pemakaian gadget pada anak dan perlu adanya pendamping orang tua

secara terus-menerus agar mencegah anak kecanduan gadget.

- b. Bagi lahan penelitian

Diasarankan untuk pihak institusi memberikan masukan bagi pihak sekolah untuk memberikan informasi mengenai dampak positif dan negatif perilaku anak-anak yang mengalami kecanduan gadget terhadap perkembangan emosional dilingkungan sekolah agar pihak sekolah lebih memperhatikan pergaulan siswa dan meningkatkan pengawasan pada lingkungan sekolah.

- c. Bagi peneliti selanjutnya

Diharapkan peneliti selanjutnya melakukan penelitian mengenai “Pengaruh Intensitas Mengakses Fitur-fitur dan Tingkat Kontrol Orang Tua terhadap Kesehatan Mental pada Anak Usia Preschool”.

DAFTAR PUSTAKA

A.S Page, A. R. Cooper, P. Griew, and R. J. (2010). *Children screen viewing is related to psychological difficulties irrespective of physical activity. Pediatrics, 126, n5550. 5, e1011-7.*

Al-Ayouby, M.H. (2017). *Dampak Penggunaan Gadget pada Anak Usia Dini (Studi di PAUD dan TK Handayani Bandar Lampung).* Bandar Lampung.

Alamiyah, S. S., Zamzamy, A., & Rasyidah. R. (2017). *Pendampingan dan Pengawasan dalam Penggunaan Media Gadget pada Anak Usia TK (Taman Kanak-kanak) (Pertama).* Surabaya: CSGS (Cakra Studi Global Stategis).

- Ali, N., & Yeni, R. (2014). *Metode Pengembangan Sosial Emosional*. Universitas Terbuka.
- Chusna, P.A., (2017). *Pengaruh Media Gadget Pada Perkembangan Karakter Anak*. *Dinamika Penelitian : Media Komunikasi Sosial Keagamaan*, 17, 315-330.
- Fadilah, R. (2015). *Perilaku Konsumtif Mahasiswa UGM dalam Penggunaan Gadget*. Yogyakarta : UGM.
- 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).
- Gunawan, M. A. A. (2017). *Hubungan Penggunaan Gadget terhadap Perkembangan Sosial Anak Prasekolah di TK PGRI 33 Sumurboto Banyumanik*. Universitas Diponegoro.
- Hurlock, E. (1978). *Development Psychology : a Life Span Approach*. New York. Me Graw-Hill Book Company.
- Indanah, & Yulisetyaningrum. (2019). *Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia Prasekolah*. *Jurnal Ilmu Keperawatan Dan Kebidanan*, 10(01), 221-228.
- Kabali, H. K., Irigoyen, M. M., Nunez-Davis, R., Budacki, J. G., Mohanty, S. H., Kartini Kartono. (2007). *Perkembangan Psikologi Anak*. Jakarta : EGC
- Kembang Anak*. Prosiding Seminar Nasional Multidisiplin Ilmu, Universitas Budi Luhur, Jakarta.
- Kyle, T., & Carman, S. (2014). *Buku Ajar Keperawatan Pediatri*. Jakarta : EGC
- Leister, K. P., & Bonner, R. L (2015). *Exposure and Use of Mobile Media Devices by Young Children*.
- Loebis, R. (2016). *Ibu-ibu ... ini Bahayanya Kalau Anak Balita Anda Kebanyakan Main Gadget*. In PT. JPG Multimedia. Retrieved from <http://www.jpnn.com>
- Novitasari, W., & Khotimah, N. (2016). *Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Interaksi Sosial Anak Usia 5-6 Tahun*. *Jurnal PAUD Teratai*, 05(03), 182.
- Nurmalitasari, F. (2015). *Perkembangan Sosial Emosi pada Anak Usia Prasekolah*, 23(2), 103-111.
- Rosen, L. ., Li m, A. F ., Felt, L. ., Carrier, N. ., Cheever, J. ., Lara-Ruiz, ...J. Rokkum. (2014). *Media and Technology Use Predicts III-being Among Children, Preteens and Teenagers Independent of The Negative Health Impact of Exercise and Eating Habits*. *Computers in Human Behaviour*, 35, 364-375.
- Rosmala, D. (2005). *Berbaga i Masalah Anak Taman Kanak-kanak*. Jakarta: Departemen Kesehatan.
- Sapardi, V. S. (2018). *Hubungan Penggunaan Gadget Dengan Perkembangan Anak Usia Prasekolah di Paud/TK Islam Budi Mulia*. *Menara Ilmu*, XII(80), 137-145.
- Setyaningrum. E. (2017). *Buku Ajar Tumbuh Kembang Anak Usia 0-*

12 Tahun. Sidoarjo : Indomedia Pustaka.

Sigman, A. (2010). *The Impact of Screen Media on Children: a Eurovision for Parliament.*, p89-109.

Sit, D. M. (2012). *Perkembangan Peserta Didik.* Medan : Perdana Publishing.

Soetjiningsih & Ranus, G. 2016. *Tumbuh Kembang Anak.* Jakarta :EGC

Soliha (2015). *Tingkat Ketergantungan Pengguna Media Sosial dan Kecemasan Sosial*

Ullebo, A., Posserud, M. Heiervang, E., Gillberg, C., & Obel, C. (2011). *Screening For The Attention Deficit Hyperactivity Disorder Phenotype Using The Strength And Difficulties Questionnaire (SDQ).* European Child and Adolescent Psychiatry 20, 451-458.

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.

Wong, L., & Donna. (2012). *Buku Ajar Keperawatan Pediatrik (6 ed).* Jakarta : EGC

Yusuf, Syamsu, L., & Sugandhi, N. (2011). *Perkembangan Peserta Didik.* Jakarta: PT Raragrafindo Persada.