

**EDUKASI BAHAYA PENGGUNAAN GADGET TERHADAP PERKEMBANGAN
PERILAKU EMOSIONAL ANAK DI DESA SINARJAYA
KECAMATAN SOBANG KABUPATEN LEBAK**

Lia Purnalia^{1*}, Ekayanti²

¹⁻²Sekolah Tinggi Ilmu Kesehatan Abdi Nusantara

Email Korespondensi: liapurnalia87@gmail.com

Disubmit: 31 Juli 2024

Diterima: 16 Januari 2025

Diterbitkan: 01 Februari 2025

Doi: <https://doi.org/10.33024/mahesa.v5i2.16637>

ABSTRACT

In the current digital era, the use of gadgets or electronic devices such as smartphones, tablets and computers has become an integral part of everyday life. However, excessive or uncontrolled use of gadgets in children can have a negative impact on their development, especially in terms of emotional behavior. To determine the influence of education on the dangers of using gadgets on behavioral development on the development of children's emotional behavior in Sinarjaya Village, Sobang District, Lebak Regency in 2024. researchers used a check list sheet (questionnaire) to parents with the aim of finding out knowledge about the dangers of using gadgets and the development of children's emotional behavior based on SDIDTK guidelines. The research method uses a correlational analytical design with a cross sectional approach. The analysis carried out was univariate and bivariate analysis with the help of the SPSS computer program. statistical test using Spermman's Rho shows a Sig value. (2-tailed), namely $0.001 < 0.05$, so it can be concluded that there is an influence of education on the dangers of using gadgets on the development of children's emotional behavior. The correlation coefficient obtained was $+0.404$, indicating a strong influence and positive pattern, meaning that the higher the mother's knowledge about the dangers of gadgets on the development of children's emotional behavior, the higher the level of emotional behavior disorders in children. It is hoped that all health workers will pay attention to providing information about handling gadget use in children

Keywords: Education, Gadget Use, Development of Emotional Behavior

ABSTRAK

Elektronik seperti smartphone, tablet, dan komputer telah menjadi bagian integral dari kehidupan sehari-hari. Namun, penggunaan gadget yang berlebihan atau tidak terkontrol pada anak-anak dapat memiliki dampak negatif pada perkembangan mereka, terutama dalam hal perilaku emosional. Untuk Mengetahui Pengaruh Edukasi Bahaya Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Perilaku Terhadap Perkembangan Perilaku Emosional Anak Di Desa Sinarjaya Kecamatan Sobang Kabupaten Lebak Tahun 2024. Peneliti menggunakan lembar check list (angket/kuesioner) kepada orangtua dengan tujuan mengetahui pengetahuan tentang bahaya penggunaan gadge dan perkembangan perilaku emosional anak berdasarkan pedoman SDIDTK. Metode

penelitian menggunakan desain analitik korelasional dengan pendekatan *cross sectional*. analisis yang dilakukan yaitu analisis univariate dan bivariate dengan dibantu program komputer SPSS. uji statistik menggunakan Spearman's Rho menunjukkan nilai Sig. (2-tailed) yaitu $0.001 < 0.05$ sehingga dapat disimpulkan terdapat Pengaruh Edukasi Bahaya Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Perilaku Emosional Anak . Koefisien korelasi didapatkan nilai $+0.404$ menunjukkan pengaruh kuat dan berpola positif artinya semakin tinggi pengetahuan ibu tentang bahaya gadget terhadap perkembangan perilaku emosional anak maka semakin tinggi tidak mengalami gangguan perilaku emosional pada anak. Diharapkan pada seluruh tenaga kesehatan untuk memperhatikan menginformasikan tentang dengan memberikan penyuluhan tentang penanganan penggunaan gadget pada anak

Kata Kunci: Edukasi, Penggunaan Gadget, Perkembangan Perilaku Emosional

PENDAHULUAN

Pengaruh teknologi dan globalisasi cara hidup zaman saat ini sangat jauh perbedaan di zaman dahulu. Salah satu aspek yang terpengaruh adalah penggunaan gadget. Gadget adalah suatu perangkat elektronik yang memiliki banyak fungsi dan terus mengalami inovasi sehingga membua hidup menjadi terlena dan merasa nyaman dengan adanya teknologi tersebut (Jasmidalis, D. A. S., et al, 2023). Di era digital untuk menghindari penggunaan gadget karena tuntutan zaman yang mana orang tua juga cenderung mengenalkan teknologi kepada anak-anak sejak dini. Adapun dampak negative penggunaan gadget tanpa batasan dan pengawasan dari orang tua dapat mengganggu perkembangan sosial dan emosional sehingga terlihat rendahnya perkembangan sosial padan anakn usia dini (Siti Romlah, L., et al, 2022).

Penggunaan gadget di dunia terus meningkat pesat. Pada tahun 2023, terdapat 7,33 miliar pengguna smartphone, setara dengan 91,40% populasi global. Pengguna gadget terbanyak berada di China dengan 1,39 miliar pengguna. Indonesia menduduki posisi ke-4 dengan 170,3 juta pengguna (WHO, 2021). Angka kejadian penggunaan Android di

seluruh dunia terus meningkat setiap tahunnya. Pada tahun 2022, diperkirakan sekitar 84% populasi global menggunakan perangkat Android. Hal ini tidak hanya terjadi di negara-negara maju, namun juga di negara berkembang. Terkait angka kejadian perkembangan dan pertumbuhan anak yang tidak normal, WHO mencatat terdapat peningkatan prevalensi gangguan perkembangan anak seperti autisme, ADHD, dan retardasi mental di berbagai belahan dunia. Pada tahun 2022, diperkirakan sekitar 1 dari 100 anak mengalami gangguan perkembangan. Faktor-faktor penyebabnya masih terus diteliti, termasuk dampak teknologi digital dan lingkungan.

Indonesia adalah Negara pengguna internet terbesar di Asia Tenggara. Penggunaan gadget di Indonesia sudah sering dijumpai khususnya kota-kota besar di Indonesia adalah Jakarta, Surabaya, Bandung, dan Semarang. Jumlah pengguna gadget di Indonesia mencapai 30 juta lebih banyak dari jumlah total populasi. Gadget dikalangan anak pun sudah sangat familiar. Orangtua tidak dapat mengingkari gadget kerap dijadikan sebagai alat untuk peredam saat anak-anak mereka sedang rewel atau

membiarkan anak menghabiskan waktu utamanya dengan gadget dengan alasan agar mereka diam dan tidak menangis (Rahayu et al, 2021)

Penelitian ini menunjukkan bahwa 85% siswa menggunakan smartphone untuk komunikasi, 81% untuk belajar, 79% untuk mencari informasi dan aplikasi, 75% untuk penyimpanan data, 73% untuk petunjuk arah, dan 65% untuk hiburan (Solehah & Ramdani, 2020) BPS menyediakan data statistik tentang berbagai topik, termasuk Teknologi, Informasi, dan Komunikasi (TIK). Data ini dapat membantu memahami akses dan penggunaan internet di kalangan anak-anak di Provinsi Banten (BPS Banten, 2020)

Internet, adapun penggunaan perangkat digital pada anak memiliki perbedaan usia anak juga cukup memiliki rentang yang cukup bervariasi. Anak usia dini yang berumur 0-4 tahun atau infant terdapat Persentase 25,5% dalam menggunakan gawai, sementara 52,76% pada anak umur 5–6 tahun (Badan Pusat Statistik, 2022). Adapun tingginya tingkat penggunaan media digital seperti gadget internet di seluruh dunia terutama Indonesia dapat terlihat pada hasil data APJII (Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia) pada tahun 2022-2023 mencapai 215,6 Juta dari total 275,7 juta penduduk Indonesia.

Penggunaan gadget yang berlebihan pada anak dapat membawa berbagai dampak negatif, baik secara fisik, mental, maupun sosial. Anak yang terlalu banyak waktu bermain gadget berisiko mengalami gangguan penglihatan, tidur, obesitas, postur tubuh buruk, hingga kecanduan. Hal ini dapat menyebabkan gangguan konsentrasi, kecemasan, depresi, dan kurangnya interaksi sosial (Meliasari, 2021). Penyebab utama penggunaan gadget

berlebihan adalah kurangnya pengawasan orang tua, kebiasaan orang tua, tekanan teman sebaya, keterbatasan aktivitas lain, dan faktor psikologis anak. Orang tua perlu memberikan batasan waktu penggunaan gadget, menjadi contoh yang baik, menyediakan aktivitas lain, berkomunikasi dengan anak, dan mencari bantuan profesional jika anak mengalami masalah (Septi Anggraeni, 2019)

Perkembangan perilaku emosional Merupakan gangguan dimana anak memiliki pola persisten terkait inatensi dan/atau hiperaktivitas-impulsivitas yang beberapa gejalanya muncul sebelum umur 12 tahun dan mengganggu fungsi atau perkembangan. Inatensi dapat berupa ketidakmampuan menyelesaikan tugas, kurang persisten, kesulitan untuk fokus, serta ketidakteraturan. Hiperaktivitas mengacu pada aktivitas motorik yang berlebihan, anak tampak terlalu gelisah, sering mengetuk-ngetuk, atau banyak bicara. Impulsivitas dapat berupa tindakan tergesa-gesa, keinginan untuk mendapatkan imbalan sesegera mungkin, atau ketidakmampuan menunda kepuasan, serta suka mengganggu anak lainnya secara berlebihan (Kemenkes RI, 2022)

Menurut teori yang ditulis Elizabeth T. Santosa upaya pencegahan dampak negatif pada anak dalam penggunaan gadget maka perlu adanya edukasi bahaya penggunaan gadget oleh orang tua terhadap anaknya sehingga orang tua melakukan tindakan dengan membatasi penggunaan gadget dan memanfaatkan gadget dengan arah yang positif. Oleh karena itu pentingnya peran orangtua terhadap anak- anaknya, jangan sampai orangtua mengandalkan gadget untuk menemani anak, dan orangtua membiarkan anak lebih

mementingkan gadget supaya tidak merepotkan orangtua dengan cara mengontrol setiap informasi yang ada di gadget anak-anaknya (Rahmiati, et al, 2022)

Survey awal dilakukan peneliti desa sinarjaya yang merupakan salah satu desa terletak di Provinsi Banten Kabupaten Lebak Kecamatan Sobang. Peneliti mengambil beberapa warga yang mempunyai anak usia pra sekolah untuk dilakukan wawancara dengan menggunakan kuesioner untuk mengetahui perkembangan perilaku emosional berdasarkan pedoman SDIDTK. Dari 10 KK di dapatkan mayoritas 100% anak sudah diberikan gadget oleh orang tua nya dan 6 (60%) mengalami Nilai total < 13 namun penilaian meragukan yang diperlukan tindakan lakukan intervensi dini masalah perilaku dan emosi serta Evaluasi ulang 1 bulan kemudian dengan buku SDIDTK.

Berdasarkan hasil survey tersebut menarik bagi peneliti untuk melakukan penelitian pentingnya edukasi bahaya penggunaan gadget terhadap orang tua dan anak agar mengurangi resiko terhadap gangguan perkembangan perilaku emosional anak yang memicu anak tidak normal pada perkembangannya. Oleh sebab itu penelitian saat ini yaitu “ Edukasi Bahaya Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Perilaku Emosional Anak Di Desa Sinarjaya Kecamatan Sobang Kabupaten Lebak Tahun 2024.

TINJAUAN PUSTAKA

Perkembangan sosial-emosional adalah kepekaan anak untuk memahami perasaan oranglain ketika berinteraksi dalam kehidupan sehari-hari. Perkembangan sosial emosional anak merupakan perkembangan tingkah laku pada

anak dimana anak diminta untuk menyesuaikan diri dengan aturan yang berlaku dalam lingkungan masyarakat (Ilham, 2020).

Nurjannah (2017:5) mengemukakan terdapat tiga faktor yang dapat memberikan pengaruh terhadap perkembangan sosial emosi anak usia dini sebagai berikut:

1. Faktor Hereditas berhubungan dengan hal-hal yang diturunkan dari orang tua kepada anak cucunya yang pemberian biologisnya sejak lahir.
2. Faktor lingkungan diartikan sebagai kekuatan yang kompleks dari dunia fisik dan sosial yang memiliki pengaruh terhadap susunan biologis serta pengalaman psikologis, termasuk pengalaman sosial dan emosi anak sejak sebelum ada dan sesudah ia lahir. Faktor lingkungan meliputi semua pengaruh lingkungan, termasuk di dalamnya termasuk di dalamnya pengaruh keluarga, sekolah, dan masyarakat.
3. Faktor umum di sini maksudnya merupakan unsur-unsur yang dapat digolongkan ke dalam kedua faktor di atas (faktor hereditas dan lingkungan). Mudahnya, faktor umum merupakan campuran dari faktor hereditas dan faktor lingkungan (Rahmi, 2020).

METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui pengaruh edukasi bahaya penggunaan gadget terhadap perkembangan perilaku terhadap perkembangan perilaku emosional anak. Adapun pelaksanaan penelitian ini dilaksanakan di Desa Sinarjaya Kecamatan Sobang Kabupaten Lebak pada bulan April dan Mei 2024, dengan mengambil responden ibu yang mempunyai anak prasekolah usia 3-6 tahun. Variabel independennya adalah edukasi

bahaya penggunaan gadget variable dependennya adalah perkembangan perilaku emosional anak, dengan menggunakan data primer dengan proses pengumpulan data, peneliti menggunakan lembar check list (angket/kuesioner) kepada orangtua dengan tujuan mengetahui pengetahuan tentang bahaya

penggunaan gadge dan perkembangan perilaku emosional anak berdasarkan pedoman SDIDTK. Metode penelitian menggunakan desain analitik korelasional dengan pendekatan *cross sectional*. analisis yang dilakukan yaitu analisis univariate dan bivariate dengan dibantu program computer SPSS 25.

HASIL PENELITIAN

Tabel 1. Distribusi Frekuensi Karakteristik Responden Ibu (Usia, Pendidikan , Pekerjaan) dan responden anak (usia dan jenis kelamin) Di Desa Sinarjaya Kecamatan Sobang Kabupaten Lebak

Variabel	F	%
Karakteristik Ibu		
Usia Ibu		
20-25tahun	38	52,8
26-35 tahun	21	29,2
>35 tahun	13	18,1
Pendidikan		
Pendiikan renndah (SD, SMP)	19	26,4
Pendidikan menengah atas (SMA)	33	45,8
Pendidikan Tinggi (D3, S1)	20	27,8
Pekerjaan		
Tidak Bekerja	36	50
Bekerja	36	50
Karakteristik Anak		
Usia Anak		
3-4 tahun	50	69,44
5-6 tahun	22	30,55
Jenis Kelamin Anak		
Laki-Laki	29	40,3
Perempuan	43	59,7

Berdasarkan data pada Tabel 1 dilihat dari distribusi frekuensi karakteristik responden diperoleh gambaran mayoritas usia ibu 20-25 tahun sebanyak 38 orang (52,8%), Mayoritas pendidikan menengah atas (SMA) sebanyak 33 orang (45,8%),

Seimbang antara bekerja dan tidak bekerja yaitu masing- masing 36 orang (50%) dan Mayoritas usia anak 3-4 tahun sebanyak 50 orang (69,44%) mayoritas jenis kelamin perempuan sebanyak 43 orang (59,7%).

Tabel 2. Distribusi Frekuensi Karakteristik Responden Berdasarkan Pengetahuan Orang Tua Tentang Gadget, Edukasi Bahaya Penggunaan Gadget dan Perilaku Emosional Anak Di Desa Sinarjaya Kecamatan Sobang Kabupaten Lebak

Variabel	F	%
Pengetahuan Tentang Gadget	33	45,8
Kurang	39	54,2
Baik		
Perilaku Emosional	35	48,6
mengalami masalah emosional	37	51,4
Tidak mengalami masalah emosional		
Edukasi Bahaya Penggunaan Gadget	24	33,3
Tidak Pernah mendapat edukasi	48	36,7
pernah mendapat edukasi		

Berdasarkan data pada Tabel 2 dilihat dari distribusi frekuensi berdasarkan pengetahuan tentang gadeget diperoleh gambaran mayoritas pengetahuan baik sebanyak 39 orang (54,2%), Edukasi bahaya penggunaan gadget

diperoleh mayoritas pernah mendapatkan edukasi sebanyak 48 orang (36,7%) dan perilaku gangguan emosional pada anak di peroleh mayoritas tidak mengalami masalah gangguan emosional sebanyak 37 orang (51,4%).

Tabel 3. Distribusi Frekuensi Edukasi Bahaya Penggunaan Gadget Pada Orang Tua Terhadap Perkembangan Perilaku Emosional di Desa Sinarjaya Kecamatan Sobang Kabupaten Lebak.

Edukasi Bahaya Penggunaan Gadget	Perilaku Emosional				Total	
	Mengalami Perilaku Emosional		Tidak Mengalami Perilaku Emosional			
	F	%	F	%	F	%
Tidak Pernah Mendapat Edukasi	18	75	6	25	24	100
Pernah Mendapat Edukasi	17	35,4	31	64,6	48	100

Berdasarkan data pada tabel 3 dapat disimpulkan bahwa ibu yang tidak pernah mendapatkan edukasi mayoritas mengalami gangguan perilaku emosional sebanyak 18 orang (75%) dan tidak mengalami perilaku emosional sebanyak 6 orang

(25%). Kemudian ibu yang pernah mendapatkan edukasi mayoritas tidak mengalami gangguan perilaku emosional sebanyak 31 orang (64,6%) dan mengalami gangguan perilaku emosional sebanyak 17 orang (35,4%).

Tabel 4. Pengaruh Edukasi Bahaya Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Perilaku Emosional Anak Di Desa Sinarjaya Kecamatan Sobang Kabupaten Lebak.

	Perkembangan Perilaku Emosional Anak		
	Koefisien Korelasi	Sig.(2-tailed)	Arah Korelasi
Edukasi Bahaya Penggunaan Gadget	0,373	0.001	+

Berdasarkan data pada table 4 hasil uji statistik menggunakan Spermans's Rho menunjukkan nilai Sig. (2-tailed) yaitu $0.001 < 0.05$ sehingga dapat disimpulkan terdapat Pengaruh Edukasi Bahaya Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Perilaku Emosional Anak . Koefisien korelasi didapatkan

nilai $+0.404$ menunjukkan pengaruh kuat dan berpola positif artinya semakin tinggi pengetahuan ibu tentang bahaya gadget terhadap perkembangan perilaku emosional anak maka semakin tinggi tidak mengalami gangguan perilaku emosional pada anak.

PEMBAHASAN

Gambaran Edukasi Bahaya Penggunaan Gadget Pada Orang Tua Terhadap Perkembangan Perilaku Emosional

Penggunaan gadget yang berlebihan oleh orang tua dapat memberikan dampak buruk pada perkembangan emosional anak. Anak membutuhkan interaksi langsung dan perhatian penuh dari orang tua untuk membangun ikatan emosional yang kuat, namun jika orang tua terlalu fokus pada gadget, anak dapat merasa diabaikan dan kekurangan kasih sayang (Nuramdiani, D., (2023). Keberadaan gadget yang merupakan salah satu wujud kemajuan dalam bidang teknologi baru membuat seseorang yang mampu mengaplikasikannya merasa selangkah lebih maju dari kondisi sebelumnya. Karena bagaimanapun juga, keberadaannya mempermudah kehidupan dan memiliki pengaruh yang luar biasa bagi kehidupan. Semenjak adanya gadget, komunikasi menjadi lebih mudah (Rini, N. M., et al (2021)

Gadget juga dapat mempengaruhi perilaku sosial

seseorang, tergantung bagaimana orang tersebut memanfaatkan gadget. Apabila orang tersebut dapat memanfaatkannya dengan baik, gadget bisa sangat membantu dan mempermudah segalanya. Akan tetapi, apabila orang tersebut menyalahgunakan penggunaannya, maka fungsi gadget yang seharusnya bersifat mempermudah hubungan sosial atau komunikasi seseorang malah menjadikan hubungan sosial tersebut semakin buruk hanya karena tidak mau bersilataturahmi secara langsung dan sibuk dengan gadget masing-masing ketika sedang berkumpul dengan orang lain (Rini, N. M., et al, 2021).

Di era digital, gadget bagaikan pisau bermata dua. Di satu sisi, membantu orang tua. Di sisi lain, membahayakan anak, terutama perkembangan emosionalnya. Edukasi tentang bahaya gadget bagi orang tua sangatlah penting Edukasi ini bertujuan untuk meningkatkan kesadaran orang tua tentang dampak negatif gadget pada anak, mendorong perilaku positif orang tua, membangun komunikasi yang

efektif, mendukung pola asuh yang sehat, dan mencegah gangguan perkembangan anak (Chusna, P. A., & Al-Muslihun, S, 2018).

Menurut Nuramdiani, D., (2023). penggunaan gadget yang berlebihan dapat mengganggu perkembangan fungsi-fungsi otak yang terkait dengan kemampuan sosial dan emosional anak. Paparan yang terus-menerus pada stimulasi digital dapat menghambat kemampuan anak dalam membangun koneksi neural yang diperlukan untuk interaksi sosial yang sehat dan regulasi emosi yang efektif. Oleh karena itu, orang tua perlu memahami pentingnya menjaga keseimbangan dalam penggunaan gadget dan memberikan perhatian serta interaksi langsung yang cukup untuk mendukung perkembangan emosional anak secara optimal.

Tumbuh kembang yang terhambat akan merusak generasi masa depan. Pada sisi positif memang hampir semua orang sudah memahami manfaat Gadget yang mampu mempermudah segala urusan akan tetapi apabila digunakan terus menerus tanpa batasan waktu justru akan menimbulkan dampak negatif bagi pengguna nya. Pihak orang tua memang harus turun tangan untuk meminimalisir dampak negatif penggunaan gadget agar tidak merusak generasi bangsa (Diah Saputri, A., & Ayuning Pambudi, D. (2020). Orang tua memiliki peranan yang sangat penting dalam menumbuh kembangkan segala aspek perkembangan pada anak usia dini. Hal ini dikarenakan orang tua adalah orang pertama dan utama di dalam keluarga, sebuah kelompok kecil yang mempunyai pemimpin dan anggota yang sama-sama memiliki tugas, peran dan kedudukan serta hak dan kewajiban (Badriyah, L. (2020.).

Orang tua memiliki peran dan tanggung jawab dalam memberikan

bekal masa depan berupa bimbingan, pendidikan, arahan, ketrampilan untuk bekal hidup di masa depan. Orang tua sebagai pendidik memiliki kewajiban dalam memberikan bekal dan landasan bagi pendidikan, serta kehidupan anaknya di masa depan (Hidayat, A., & Maesyaroh, S. S, 2020). Berdasarkan teori tersebut, peneliti menyimpulkan ada persamaan dengan hasil penelitian yang di temukan bahwa orang tua yang memiliki pengetahuan yang baik tentang bahaya gadget pada anak maka di temukan mayoritas tidak mengalami gangguan perilaku emosional pada anak, Namun pada orang tua yang minim pengetahuan tentang gadget mayoritas terdapat kemungkinan gangguan perilaku emosional berdasarkan kuesioner SDIDTK pada anak.

Gambaran penelitian tentang pemberian edukasi tentang bahaya gadget terhadap perkembangan perilaku emosional anak, maka peneliti berpendapat bahwa adanya keterkaitan antara pengetahuan orang tua yang mayoritas baik dan mendapatkan edukasi mayoritas pernah mendapatkan edukasi serta mayoritas tidak mengalami gangguan perkembangan perilaku emosional pada anak

Pengaruh Edukasi Bahaya Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Perilaku Emosional Anak

Hasil penelitian menggunakan uji sparmann rho ditemukan terdapat pengaruh edukasi bahaya penggunaan gadget terhadap perkembangan perilaku emosional anak . Koefisien korelasi didapatkan nilai +0.404 menunjukkan pengaruh kuat dan berpola positif artinya semakin tinggi pengetahuan ibu tentang bahaya gadget terhadap perkembangan perilaku emosional anak maka semakin tinggi tidak

mengalami gangguan perilaku emosional pada anak

Penelitian senada oleh Handayani, et al (2020) yang menyatakan bahwa Anak yang lebih senang memainkan gadget, akan cenderung pendiam di depan orang yang tidak dikenal. Anak terkadang akan menirukan adegan kekerasan dalam game. Anak akan bersikap acuh dengan lingkungan sekitar ketika sedang bermain gadget. Penelitian senada oleh Puspa Wisya Lubis, et al (2022) Melalui sosialisasi yang telah dilaksanakan, peserta kegiatan program pengabdian masyarakat ini telah mampu menjawab pertanyaan yang diberikan oleh pemateri, bagi ibu-ibu telah memiliki solusi dalam mengatasi anak jika kecanduan gadget dan bagi anak-anak telah mampu mengatur waktu dalam menggunakan gadget.

Penelitian sama oleh Rahmiati, et al (2022) pentingnya peran orangtua terhadap anak-anaknya, jangan sampai orangtua mengandalkan gadget untuk menemani anak, dan orangtua membiarkan anak lebih mementingkan gadget supaya tidak merepotkan orangtua dengan cara mengontrol setiap informasi yang ada di gadget anak-anaknya. Orangtua harus bisa mengajak diskusi dalam arti adanya tanya jawab mengenai isi dari semua gadget yang dimiliki anak-anaknya. Ini artinya waktu bermain adalah waktu yang bermanfaat, dan anak bisa belajar lewat waktu bermain selama waktu itu anak bisa meniru tingkah laku orang dewasa, mengembangkan daya imajinasi dan kreatifitasnya. Orangtua dan keluarga adalah anggota sosial terdekat anak yang berperan penting untuk melakukan upaya preventif untuk mencegah anak mengalami terjadinya adiksi atau kecanduan gadget pada anak

Berdasarkan analisis yang telah dilakukan, maka peneliti dapat disimpulkan bahwa edukasi mengenai bahaya penggunaan gadget yang berlebihan pada orang tua sangat penting dalam mencegah gangguan perkembangan perilaku emosional anak. Penggunaan gadget yang tidak terkendali oleh orang tua dapat mengganggu proses pembentukan kelekatan emosional (attachment) antara orang tua dan anak.

Hal ini dapat menyebabkan anak merasa diabaikan secara emosional, sehingga menghambat perkembangan kemampuan regulasi emosi yang sehat. Selain itu, orang tua berperan sebagai model perilaku bagi anak-anak mereka. Ketika orang tua menunjukkan pola penggunaan gadget yang tidak terkontrol, anak cenderung akan meniru perilaku tersebut, meningkatkan risiko anak untuk mengembangkan kecanduan gadget dan kesulitan dalam mengelola emosinya. Lebih lanjut, paparan yang berlebihan pada stimulasi digital dari gadget dapat mengganggu perkembangan fungsi-fungsi otak yang terkait dengan kemampuan sosial dan emosional anak, menghambat pembentukan koneksi neural yang diperlukan untuk interaksi sosial yang sehat dan regulasi emosi yang efektif.

Oleh karena itu, edukasi bagi orang tua tentang pentingnya menjaga keseimbangan dalam penggunaan gadget dan memberikan perhatian serta interaksi langsung yang cukup merupakan langkah penting untuk mendukung perkembangan emosional anak secara optimal dan mencegah gangguan perilaku emosional. Pemahaman yang baik dari orang tua tentang dampak negatif penggunaan gadget yang berlebihan dapat membantu mereka mengambil tindakan preventif yang tepat.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil dan pembahasan hasil penelitian maka dapat disimpulkan bahwa: Ibu yang tidak pernah mendapatkan edukasi mayoritas mengalami gangguan perilaku emosional sebanyak 18 orang (75%) dan tidak mengalami perilaku emosional sebanyak 6 orang (25%). Kemudian ibu yang pernah mendapatkan edukasi mayoritas tidak mengalami gangguan perilaku emosional sebanyak 31 orang (64,6%) dan mengalami gangguan perilaku emosional sebanyak 17 orang (35,4%).

Terdapat Pengaruh Edukasi Bahaya Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Perilaku Emosional Anak . Koefisien korelasi didapatkan nilai +0.404 menunjukkan pengaruh kuat dan berpola positif artinya semakin tinggi pengetahuan ibu tentang bahaya gadget terhadap perkembangan perilaku emosional anak maka semakin tinggi tidak mengalami gangguan perilaku emosional pada anak.

DAFTAR PUSTAKA

- Badriyah, L. (2020.). Penilaian Perkembangan Sosial Emosional, Moral Agama Anak Usia Dini Tk Aba 40 Brengkok Sebelum Dan Saat Pandemi Covid-19.
- Chusna, P. A., & Al-Muslihun, S. (2018). Pengaruh Media Gadget Pada Perkembangan Karakter Anak.
- Chusna, P. A., & Al-Muslihun, S. (2021). Pengaruh Media Gadget Pada Perkembangan Karakter Anak.
- Diah Saputri, A., & Ayuning Pambudi, D. (2020). Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Kemampuan Intraksi Sosial Anak Usia Dini.
- 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>
- Handayani, L., Kusuma, M., Kesehatan Pengasuhan Anak Dan Kebutuhan Dan Bahaya, E., Sekar Wijaya, C., & Kusuma Dewi, M. (2020). Edukasi Pola Asuh Dan Bahaya Penggunaan Gadget. In Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Ubb (Vol. 7, Issue 1).
- Hidayat, A., & Maesyaroh, S. S. (2020). Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Dini (Vol. 1, Issue 5).
- Ilham, I. (2020). Perkembangan Emosi Dan Sosial Pada Anak Usia Sekolah Dasar. *El-Muhbib Jurnal Pemikiran Dan Penelitian Pendidikan Dasar*, 4(2), 162-180.
- Jasmidalis, D. A. S., Purnamasari, O., & Zulhaini, L. (2023). Edukasi Gadget Ramah Anak Usia Dini Bagi Orang Tua. *Murhum: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(1), 1-10. <https://doi.org/10.37985/Murhum.V4i1.149>
- Kemenkes. Ri.2022. Stimulasi, Deteksi Dan Intervensi Dini Tumbuh Kembang Anak. Jakarta: Ri
- Kurniawati, D. (2020). Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Prestasi Siswa. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 2(1). <https://edukatif.org/index.php/edukatif/index>
- Nita, Y., Puswati, D., Devita, Y., Selfianti Program Studi, D. S., Kesehatan Payung Negeri Pekanbaru, I., Tamtama, J., & Baru, L. (2023). Edukasi Bahaya Penggunaan Gadget

- Bagi Kesehatan Mata Anak.
[Http://Jurnal.Globalhealthsciencegroup.Com/Index.Php/Psnpkm](http://jurnal.globalhealthsciencegroup.com/index.php/psnpkm)
- Nuramdiani, D., (2023). Edukasi Bahaya Radiasi Elektromagnetik Dari Penggunaan Gadget Berlebih Pada Anak Dan Remaja. 7(3).
- Octaviana, E., & Asih, S. W. (2021). Analisis Penggunaan Gadget Pada Perkembangan Sosial Emosional Anak Di Paud Darul Aman Kabupaten Temanggung. [https://Journal.Amorfati.Id/Index.Php/Jipsi](https://journal.amorfati.id/index.php/jipsi)
- Puspa Widya Lubis, S., Rahmiza Muzanna, S., Zaki, A., Askia, D., (2022). Edukasi Dampak Penggunaan Gadget Bagi Anak-Anak Gampong Lambunot Kabupaten Aceh Besar Pendidikan Ppkn, Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Abulyatama Aceh, Indonesia 6). 6. www.youtu
- Rahmi, P. (2020). Mengembangkan Kecerdasan Sosial Dan Emosional Anak Usia Dini. *Bunayya: Jurnal Pendidikan Anak*, 6(1), 19-44.
- Rahmiati, Basri Aramico, Eddy Azwar (2022) Hubungan Perkembangan Karakter Anak Terhadap Dampak Penggunaan Gadget Pada Usia 3-6 Tahun Di Desa Bener Pepanyi Kecamatan Permata Kabupaten Bener Meriah Tahun 2022 <https://www.pusdikra-publishing.com/index.php/jkes/article/view/894>
- Rini, N. M., Pratiwi, I. A., & Ahsin, M. N. (2021). Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perilaku Sosial Anak Usia Sekolah Dasar. 7(3), 1236-1241.
- <https://doi.org/10.31949/educatio.v7i3.1379>
- 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.
- Siti Romlah, L., Nur Azizah, N., Purnama, R., Sholihah, A., Raden Intan (2022). Dampak Penggunaan Gadget Pada Anak Dimasa Pandemi Covid-19 Dalam Dunia Pendidikan (Vol. 3).
- Situmorang, E. L., Agustin, D., Dayanto Butar-Butar, R., Siantajani, Y., Dewi, L., Telaumbanua, F., Yanti Waruwu, R., Teologi, P., Real Batam, S., Pk-Aud, P., & Batam, R. (2020). Edukasi Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Sosial, Emosional Pada Anak Usia Dini. In *Realcoaster: Real Community Service Center Journal* (Vol. 4, Issue 1).
- Yanizon, A., Rofiqah, T., & Ramdani, R. (2019). Upaya Pencegahan Pengaruh Gadget Pada Anak Melalui Kegiatan Penyuluhan Dan Sosialisasi Dampak Gadget Kepada Ibu-Ibu Kelurahan Tanjung Uma. *Minda Baharu*, 3(2), 133. <https://doi.org/10.33373/jmb.v3i2.2065>
- Yuhandra, E., Akhmaddhian, S., Fathanudien, A., & Tendiyanto, T. (2022.). Penyuluhan Hukum Tentang Dampak Positif Dan Negatif Penggunaan Gadget Dan Media Sosial. In *Jurnal Pengabdian Masyarakat*.