

HUBUNGAN PENGGUNAAN GADGET DENGAN PERKEMBANGAN EMOSIONAL PADA ANAK USIA SEKOLAH DI SDN 01 SAMBIROTO KOTA SEMARANG

Tarisma Putri Anggraini^{1*}, Agus Saptanto², Hema Dewi Anggraheny³

¹Progam Studi S1 Kedokteran, Universitas Muhammadiyah Semarang

^{2,3}Fakultas Kedokteran, Universitas Muhammadiyah Semarang

^{*}Email korespondensi: anggraiini6@gmail.com

Abstract: The Relationship between Gadget Use and Emotional Development in School-Age Children at SDN 01 Sambiroto, Semarang City. Technology is advancing quickly, and one area of this growth is in the gadget industry. The use of gadgets brings many changes in life patterns, especially for children, and without realizing it, children can become dependent or addicted to gadgets. When they don't play with gadgets, emotions will appear such as feelings of restlessness, sadness, disappointment, anger and anxiety. The purpose of this study is to ascertain how school-age children in SDN 01 Sambiroto, Semarang City, utilize gadgets and how this affects their emotional development. This study uses a cross-sectional approach and is quantitative in nature. Children in grades 4-6 at SDN 01 Sambiroto in Semarang City served as the research participants. Purposive sampling was used to choose 74 respondents. A questionnaire is used to collect data. The questionnaires used were the gadget use questionnaire and the Strength and Difficulties Questionnaire (SDQ). Relationship analysis uses the Spearman rank test. The majority of the frequency of using gadgets was bad as many as 56 respondents (75.7%) and the majority had abnormal levels of strength and difficulty as many as 72 respondents (97.3%). Device usage and emotional development are related, according to the Spearman rank test analysis ($p=0.000$ and $r=0.747$). A correlation value of 0.000 indicates the association between children's skills and challenges and their usage of gadgets. This suggests that these two factors have a significant and positive association.

Keywords: Emotional Development of Children, Gadget Use, School-Aged Children

Abstrak: Hubungan Penggunaan Gadget dengan Perkembangan Emosional Pada Anak Usia Sekolah di SDN 01 Sambiroto Kota Semarang. Kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi di zaman modern berkembang dengan pesat, dan industri gadget adalah salah satu contohnya. Banyak kebiasaan gaya hidup yang berubah akibat penggunaan gadget, terutama pada anak muda, yang mungkin mengembangkan kecanduan atau ketergantungan pada gadget tanpa menyadarinya. Emosi seperti gelisah, tidak bahagia, kecewa, marah, dan cemas akan muncul saat mereka tidak menggunakan gawai mereka. Penelitian ini bertujuan untuk memastikan bagaimana siswa usia sekolah di SDN 01 Sambiroto, Kota Semarang, mengaitkan penggunaan gadget dengan perkembangan emosi mereka. Penelitian ini menggunakan pendekatan *cross-sectional* dan bersifat kuantitatif. Anak-anak kelas 4-6 di SDN 01 Sambiroto, Kota Semarang menjadi partisipan penelitian, dan *purposive sampling* digunakan untuk memilih 74 responden. Kuesioner digunakan untuk mengumpulkan data. Kuesioner yang digunakan yakni Kuesioner penggunaan gadget dan Kuesioner *Strength and Difficulties Questionnaire* (SDQ). Analisis hubungan menggunakan uji *rank spearman*. Mayoritas frekuensi penggunaan gadget yang buruk sejumlah 56 responden (75,7%) dan mayoritas memiliki tingkat kekuatan dan kesulitan abnormal sejumlah 72 responden (97,3%). Pada analisis uji *rank spearman* menunjukkan terdapat hubungan penggunaan gadget dengan perkembangan emosional ($p=0,000$) dan ($r=0,747$). Menunjukkan Hubungan penggunaan gadget dengan kekuatan dan kesulitan anak memperlihatkan koefisien

korelasi senilai 0.000. Ini menandakan adanya arah hubungan yang positif dan kuat kedua variabel tersebut.

Kata Kunci: Anak Usia Sekolah, Perkembangan Emosional Anak, Penggunaan Gadget

PENDAHULUAN

Kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi kini berkembang dengan sangat pesat. Dari penemuan telepon koin hingga telepon genggam, atau yang sering disebut orang sebagai *gadget*, sejumlah penemuan telah dilakukan. Banyak kelompok orang kini dapat menggunakan *gadget*, khususnya kebutuhan komunikasi, sehingga tidak ada hambatan bertukar informasi dengan setiap orang tanpa mempertimbangkan waktu, uang, atau jarak. Gaya hidup anak-anak diubah penggunaan *gadget*, dan mereka dapat menjadi kecanduan atau ketergantungan pada *gadget* tersebut tanpa menyadarinya (Agustin et al., 2019; Rahmadyanti and Jamilah, 2023)

Perkembangan emosi anak merupakan salah satu aspek terpenting dalam hidup mereka karena kemampuan mereka untuk mengendalikan emosi sangat penting saat memasuki lingkungan yang membentuk perilaku mereka. Perasaan gembira, takut, marah, dan sebagainya merupakan contoh emosi. Anak muda yang sering menggunakan *gadget* dapat menjadi kecanduan. Anak yang menggunakan *gadget* pada waktu lama akan mengembangkan ketergantungan pada *gadget* tersebut. Anak yang menggunakan *gadget* pada waktu lama dan setiap hari dapat tumbuh menjadi orang dewasa yang antisosial. Dunia maya akan menjadi pusat perhatian utama bagi anak yang kecanduan *gadget*. Saat permintaan mereka untuk bermain dengan *gadget* ditolak atau mereka dipisahkan dari *gadget* tersebut, mereka akan merasa gelisah, tertekan, kecewa, marah, dan cemas (Hidayat, 2023)

Berdasarkan data global, Indonesia menempati peringkat keempat sebagai negara dengan pengguna *gadget* terbanyak, dengan jumlah mencapai 192,15 juta pengguna pada tahun 2022. Pada tahun 2016,

jumlah pengguna *gadget* mencapai 65,52 juta orang. Pada tahun 2017, angkanya mencapai 74,9 juta. Sejak 2018 hingga 2019, jumlah pengguna perangkat meningkat dari 83,5 juta menjadi 92 juta. Di kota-kota di lima pulau (Jawa, Sumatera, Kalimantan, dan Bali), proporsi pengguna *gadget* melebihi 55% di setiap pulau. Sebagai perbandingan, Pulau Jawa memiliki persentase penggunaan perangkat tertinggi, yaitu 71% (Amelia Apriani and Barat, 2022; Elsi Rahmadani et al., 2022) Di Indonesia, prevalensi penggunaan gawai pada anak usia 5 tahun adalah 38 persen pada tahun 2011, meningkat menjadi 72 persen pada tahun 2013, dan terus meningkat menjadi 80 persen pada tahun 2015. Mayoritas anak menggunakan gawai untuk bermain, dengan 23 persen orang tua Anak usia 5 tahun melaporkan bahwa anak mereka suka menggunakan alat elektronik (Puput Oktafia et al., 2021).

Penelitian sebelumnya oleh (Prayito et al., 2024) telah memperlihatkan adanya korelasi kuat perkembangan emosional anak dan penggunaan *gadget*, dimana penggunaan *gadget* yang tidak terkontrol berpotensi menimbulkan gangguan psikologis seperti mudah tersinggung, ketidakpatuhan, peniruan perilaku agresif, serta ketergantungan emosional terhadap perangkat. Hal ini mengindikasikan perlunya pengawasan dan edukasi terhadap penggunaan *gadget* di kalangan anak-anak agar terhindar dari gangguan perkembangan emosi. Penelitian ini memiliki tujuan untuk menganalisis hubungan penggunaan *gadget* dengan perkembangan emosional pada anak usia sekolah di SDN 01 Sambiroto Kota Semarang.

METODE

Penelitian ini dijalankan di SDN 01 Sambiroto Kota Semarang bulan

November 2024, dengan jenis penelitian kuantitatif korelasional dan desain *cross-sectional*. Populasi target pada penelitian ini ialah siswa SDN Kota Semarang, dengan populasi terjangkau ialah siswa SDN 01 Sambiroto Kota Semarang. Dengan memakai rumus *Slovin*, didapat sampel sejumlah 74 orang dari total populasi sejumlah 180 orang. Pengambilan sampel dilaksanakan dengan cara *purposive sampling*, sesuai kriteria inklusi. Kriteria inklusi dalam pengambilan sampel mencakup anak yang terdaftar sebagai murid di SDN 01 Sambiroto Kota Semarang, anak yang sedang menduduki bangku kelas 4-6, dan anak yang tinggal Bersama orangtuanya minimal 6-8jam. Sedangkan kriteria eksklusi, mencakup anak yang tidak hadir pada penelitian,

dan anak yang berkebutuhan khusus. Variabel penelitian ini terdiri dari penggunaan *gadget* sebagai variabel independen dan perkembangan emosional sebagai variabel dependen.

Pada penelitian ini data dianalisis dengan analisis univariat yakni untuk menggambarkan karakteristik dari masing-masing variabel dalam bentuk distribusi frekuensi dan analisis bivariat dengan uji *rank spearman* dalam menguji hubungan variabel bebas dan variabel terikat. Sebelum penelitian ini dilaksanakan, peneliti telah mendapat *Ethical Clearance* dengan nomor 045/EC/KEPK-FK/UNIMUS/2024 KEPK (Komisi Etik Penelitian Kesehatan) Fakultas Kedokteran Universitas Muhammadiyah Semarang.

HASIL

Dari Tabel 1, karakteristik responden kelas 4-6 di SDN 01 Sambiroto Kota Semarang dengan jumlah responden sejumlah 74 orang didapat mayoritas responden berusia 10 tahun dengan frekuensi sejumlah 28 responden (37.4%). Berdasarkan frekuensi jenis kelamin, responden berjenis kelamin perempuan sejumlah 40 responden (54.0%). Mayoritas responden sedang menduduki bangku sekolah dasar kelas 5 dan kelas 6

sejumlah 25 responden (33.8%). Mayoritas usia orangtua responden 30-40 tahun dengan frekuensi sejumlah 38 responden (51.4%). Berdasarkan frekuensi penggunaan *gadget* mayoritas memiliki kategori penggunaan *gadget* buruk dengan frekuensi sejumlah 56 responden (75.7%). Berdasarkan *Strength and Difficulties Questionnaire (SDQ)* mayoritas responden memiliki tingkat kekuatan dan kesulitan emosi abnormal yakni sejumlah 72 responden (97.3%).

Tabel 1. Karakteristik Responden

No.	Karakteristik Responden	Kategori	Frekuensi (n=74)	Persentase (%)
1.	Usia anak	tahun	28	37,4
		tahun	27	37,3
		tahun	18	24,0
		tahun	1	1,3
2.	Jenis kelamin	Laki-laki	34	46,0
		Perempuan	40	54,0
3.	Kelas	Kelas 4	24	32,4
		Kelas 5	25	33,8
		kelas 6	25	33,8
4.	Usia orangtua	30-40 tahun	38	51,4
		41-50 tahun	30	40,5
		51-60 tahun	6	8,1

5.	Penggunaan <i>gadget</i>	Baik	1	1,4
		Sedang	17	23,0
		Buruk	56	75,7
6.	Perkembangan emosional	Normal	2	2,7
		Bordeline	0	0
		Abnormal	72	97,3

Berdasarkan analisis bivariat menggunakan uji *spearman rank* (Tabel 2) menunjukkan hubungan signifikan penggunaan *gadget* dengan perkembangan emosional pada anak usia sekolah di SDN 01 Sambiroto Kota Semarang. ($p\text{-value}=0,000 < 0,05$).

Koefisien korelasi (r) senilai 0,747 menunjukkan hubungan kuat dengan arah hubungan positif, artinya semakin buruk penggunaan *gadget* maka kekuatan dan kesulitan emosi (*Strength and Difficulties Questionnaire*) menjadi abnormal.

Tabel 2. Hasil Uji Rank Spearman

Variabel	Perkembangan Emosi						Jumlah		r	p	
	Normal			Bordeline			Abnormal				
	n	%	n	%	n	%	n	%			
Penggunaan <i>Gadget</i>	Baik	0	0	0	0,0	1	1,4	1	1,4	0,747	0,000
	Sedang	1	1,4	0	0,0	16	21,6	17	23		
	Buruk	1	1,4	0	0,0	55	74,3	56	75,7		
Jumlah		2	2,7	0	0,0	72	97,3	74	100		

*Hasil uji bermakna apabila $p < 0,05$

Berdasarkan Hubungan Usia Orangtua dengan Penggunaan *Gadget* pada anak usia sekolah di SDN 01 Sambiroto Kota Semarang (Tabel 3) menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0.027, yang jauh lebih kecil dari

ambang batas umum 0.05, dapat disimpulkan bahwa terdapat bukti yang cukup kuat untuk menyatakan bahwa adanya hubungan yang nyata antara usia orangtua dengan penggunaan *gadget* pada anak.

Tabel 3. Hubungan Usia Orangtua Dengan Penggunaan *Gadget* Pada Anak Usia Sekolah

Variabel	Penggunaan <i>Gadget</i>						Jumlah		p	
	Baik		Sedang		Buruk					
	n	%	n	%	n	%	n	%		
Usia Orangtua	30-40	0	0,0	7	9,5	30	40,5	37	50,0	0,027
	41-50	1	1,4	7	9,5	23	31,1	31	41,9	
	51-60	0	0,0	3	4,1	3	4,1	6	8,1	
Jumlah		1	1,4	17	23,0	56	75,7	74	100	

Berdasarkan Hubungan Usia Orangtua dengan Perkembangan Emosi pada anak usia sekolah di SDN 01 Sambiroto Kota Semarang (Tabel 4) menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0.243, yang jauh lebih besar dari

ambang batas umum 0.05, dapat disimpulkan bahwa tidak terdapat hubungan yang nyata antara usia orangtua dengan perkembangan emosi pada anak.

Tabel 4. Hubungan Usia Orangtua Dengan Perkembangan Emosi Pada Anak Usia Sekolah

Variabel	Perkembangan Emosi						Jumlah		p	
	Normal		Bordeline		Abnormal		n	%		
	n	%	n	%	n	%				
Usia Orangtua	30-40	2	2,7	0	0,0	35	47,3	37	50,0	0,243
	41-50	0	0,0	0	0,0	31	41,9	31	41,9	
	51-60	0	0,0	0	0,0	6	8,1	6	8,1	
Jumlah		2	2,7	0	0,0	72	97,3	74	100	

Berdasarkan hasil pertanyaan kuesioner penggunaan *gadget* (Tabel 5) Mayoritas responden memiliki perilaku kurang tepat dalam penggunaan *gadget* yaitu terdapat pada nomor 1 "anak anda menggunakan *gadget* lebih dari 1 jam" mayoritas menjawab pilihan pada kolom "sering" dengan jumlah 64 responden (85,3%), pada pertanyaan nomor 4

"anak anda tidak bisa berhenti ketika sudah menggunakan *gadget*" mayoritas menjawab pada pilihan kolom "sering" dengan jumlah 48 responden (64,0%), dan pada pertanyaan nomor 8 "anak anda akan marah apabila di ganggu ketika bermain *gadget*" mayoritas menjawab pilihan pada kolom "sering" dengan jumlah 49 responden (65,3%).

Tabel 5. Hasil Pertanyaan Kuesioner Penggunaan Gadget

No.	Pertanyaan kuesioner penggunaan <i>gadget</i>	Tidak Pernah	jarang	Sering
1.	Anak anda menggunakan <i>gadget</i> lebih dari 1 jam	4	6	64
2.	Anak anda lupa waktu ketika menggunakan <i>gadget</i>	2	38	34
3.	Anak anda sering membawa <i>gadget</i> kemanapun	2	34	38
4.	Anak anda tidak bisa berhenti ketika sudah menggunakan <i>gadget</i>	3	23	48
5.	Anak anda tidak mau meminjamkan <i>gadget</i> kepada orang lain	2	41	31
6.	Anak anda sering membangkang atau membantah perintah semenjak mengenal <i>gadget</i>	1	38	35
7.	Anak anda akan marah dan	1	32	41

	menangis apabila tidak diberikan izin bermain <i>gadget</i>			
8.	Anak anda akan marah apabila di ganggu ketika bermain <i>gadget</i>	1	24	49
9.	Anak anda akan merasa cemas atau gelisah ketika tidak menggunakan <i>gadget</i>	2	39	33
10.	Anak anda akan rewel (menangis/mengge layut pada anda) ketika anda meninggalkannya	3	28	43
11.	Anak anda akan marah ketika mengetahui baterai <i>gadget</i> yang dimainkannya habis/lowbat	1	39	34
12.	Semenjak mengenal <i>gadget</i> , anak lebih suka bermain sendiri di dalam rumah dari pada bermain di luar bersama saudara atau teman-teman seusianya	2	34	38
13.	Terkadang anak suka memukul atau melempar orang lain dikarenakan meniru adegan game yang dimainkannya di dalam <i>gadget</i>	1	34	39
14.	Anak lebih suka dibujuk menggunakan <i>gadget</i> dari pada diajak main bersama teman-temannya ketika sedang marah atau menangis	1	38	35
15.	Anak kurang kooperatif untuk diajak bekerjasama	1	40	33

karena lebih mementingkan *gadget* dari pada memperhatikan percakapan orang lain

Berdasarkan hasil pertanyaan kuesioner *Strength and Difficulties Questionnaire* (SDQ) (Tabel 6) Mayoritas responden memiliki tingkat kekuatan perilaku perkembangan emosi yg baik yaitu pada pertanyaan nomor 1 "dapat memperdulikan perasaan orang lain" mayoritas menjawab pilihan kolom "benar" dengan jumlah 57 responden (76,0%), pada pertanyaan nomor 4 "kalau mempunyai mainan, kesenangan, atau pensil, anak bersedia berbagi dengan temannya" mayoritas menjawab pilihan kolom "benar" dengan jumlah 58 responden (77,3%).

Mayoritas responden memiliki tingkat kesulitan kurang baik dalam perkembangan emosi yaitu pada pertanyaan nomor 2 "gelisah, terlalu aktif, tidak dapat diam dalam waktu lama" mayoritas menjawab pilihan kolom "benar" dengan jumlah 58 responden (77,3%), pertanyaan nomor 5 "sering sulit mengendalikan kemarahan" mayoritas menjawab pilihan kolom "benar" dengan jumlah 48 responden (64,0%), pada pertanyaan nomor 8 "banyak kekhawatiran atau sering tampak khawatir" mayoritas menjawab pilihan kolom "benar" dengan jumlah 54 responden (72,0%).

Tabel 6. Hasil Pertanyaan Kuesioner *Strength and Difficulties Questionnaire* (SDQ)

No.	Pertanyaan kuesioner <i>strength and difficulties questionnaire</i> (SDQ)	Tidak Benar	Agak Benar	Benar
1.	Dapat memperdulikan perasaan orang lain	1	16	57
2.	Gelisah, terlalu aktif, tidak dapat diam dalam waktu lama	1	15	58
3.	Sering mengeluh sakit kepala, sakit perut atau sakit sakit lainnya	1	40	33
4.	Kalau mempunyai mainan, kesenangan, atau pensil, anak bersedia berbagi dengan temannya	1	15	58
5.	Sering sulit mengendalikan kemarahan	1	25	48
6.	Cenderung menyendiri, lebih	2	41	31

	suka bermain seorang diri			
7.	Umumnya bertingkah laku baik, biasanya melakukan apa yang disuruh orang dewasa	2	35	37
8.	Banyak kekhawatiran atau sering tampak khawatir	2	18	54
9.	Suka menolong jika seseorang terluka, kecewa atau merasa sakit	2	39	33
10.	Terus menerus bergerak dengan resah	2	36	36
11.	Mempunyai satu atau lebih teman baik	2	31	41
12.	Sering berkelahi dengan anak-anak lain atau mengintimidasi mereka	2	34	38
13.	Sering merasa tidak bahagia, sedih atau menangis	35	39	0
14.	Pada umumnya disukai oleh anak- anak lain	2	34	38
15.	Mudah teralih perhatiannya, tidak dapat berkonsentrasi	1	38	35
16.	Gugup atau sulit berpisah dengan orangtua/pengasuh , mudah kehilangan rasa percaya diri	1	36	37
17.	Bersikap baik terhadap anak- anak yang lebih muda	1	20	53
18.	Sering berbohong atau berbuat curang	0	34	40
19.	Diganggu, dipermainkan, diintimidasi atau diancam anak-anak	0	37	37

lain				
20.	Sering menawarkan diri untuk membantu orang lain	1	26	47
21.	Sebelum melakukan sesuatu ia berfikir tentang akibatnya	1	39	34
22.	Mencuri dari rumah, sekolah atau tempat lain	0	38	36
23.	Lebih mudah berteman dengan orang dewasa	1	29	44
24.	Banyak yang ditakuti, menjadi penakut	1	34	39
25.	Memiliki perhatian yang baik, mampu menyelesaikan tugas dan pekerjaan rumah sampai selesai	1	45	28

satu jam per hari untuk

PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil dari penelitian ini, didapat mayoritas responden menggunakan *gadget* kategori buruk sejumlah 56 orang (75,7%) dengan perkembangan emosi abnormal yakni sejumlah 72 orang (97,3%). Hasil uji statistik bivariat memakai uji korelasi *rank spearman* didapat nilai $p=0,000$ ($<0,05$) dan didapat nilai $r = 0747$ maka bisa diambil kesimpulan terdapat hubungan penggunaan *gadget* dengan perkembangan emosi pada anak usia sekolah di SDN 01 Sambiroto Kota Semarang, artinya semakin buruk penggunaan *gadget* maka kekuatan dan kesulitan emosi (*Strength and Difficulties Questionnaire*) menjadi abnormal.

Hasil penelitian ini selaras dengan penelitian yang dilakukan oleh (Mursidah et al., 2024) yang menunjukkan terdapat hubungan signifikan antara durasi penggunaan *gadget* dengan perkembangan emosi pada skor kesulitan ($p=0,000$) dan skor kekuatan ($p=0,004$). Disarankan agar orang tua mengontrol durasi penggunaan *gadget* anak dengan membatasi penggunaannya di bawah

mendukung perkembangan emosional yang baik. Perkembangan emosional akan terganggu apabila anak mengalami penarikan diri terhadap lingkungan sosialnya (Astarani et al., 2023). Salah satu dampak negatif yang paling umum adalah kecanduan *game* online (Mola et al., 2021) Namun, *gadget* dapat memengaruhi penggunaannya dengan cara yang baik dan buruk. Manfaat baiknya adalah membuat koneksi internet lebih mudah melalui *gadget*, dapat memudahkan akses ke sumber belajar seperti berbagai film pembelajaran yang diunggah ke saluran YouTube (Setyaningsih, 2023).

Penelitian ini juga sejalan dengan Arifin Hidayat (2022) anak yang menggunakan *gadget* secara berlebihan akan menderita akibatnya. Anak yang menghabiskan terlalu banyak waktu pada *gadget* akan menjadi lebih emosional dan cenderung memberontak karena kecanduan mereka, yang bahkan lebih memprihatinkan jika mereka mulai kehilangan perhatian kepada orang disekitarnya. Anak akan tumbuh menjadi orang yang menyendiri, memiliki masalah kesehatan mata,

mengalami kesulitan tidur, dan lebih suka menyendiri (Arifin, 2022).

Terdapat pula penelitian yang tidak sejalan, telah dilakukan oleh Banatul Khomsah (2023) hasil dari penelitian yang telah dilakukan tidak terdapat pengaruh penggunaan *gadget* terhadap perkembangan emosional pada siswa di Madrasah Ibtidaiyah Ma'arif NU Kedungrandu Kabupaten Banyumas. Karakteristik pada sampel ini merupakan siswa kelas IV dan V, berdasarkan skrining awal sebagian besar siswa masih menggunakan *gadget* milik orang tuanya. Menunjukkan bahwa frekuensi penggunaan *gadget* tidak terlalu sering (Khomsah, 2023)

Berdasarkan hasil penelitian ini, didapatkan bahwa mayoritas usia orangtua 30-40 tahun dengan tingkat penggunaan *gadget* buruk. Hasil uji bivariat hubungan usia orangtua dengan penggunaan *gadget* pada anak usia sekolah didapatkan hasil $p=0,027$ ($<0,005$), dapat disimpulkan bahwa terdapat bukti yang cukup kuat untuk menyatakan adanya hubungan antara usia orangtua dengan penggunaan *gadget*. Semakin matang usia orang tua, maka gaya asuhan mengenai penggunaan *gadget* akan lebih ketat dikarenakan kebanyakan orangtua dengan usia yang matang ketika masih memiliki anak usia sekolah akan memakai pola asuh yang keras sesuai dengan zamannya dahulu, begitupun sebaliknya semakin muda usia orangtua maka pola asuhan mengenai penggunaan *gadget* akan lebih dipermudah dengan alasan kebutuhan zaman, tetapi tentu membatasi *screen time* secara disiplin.

Berdasarkan hasil analisis penelitian ini, hubungan usia orangtua dengan perkembangan emosi menunjukkan bahwa tidak terdapat hubungan yang nyata antara usia orangtua dengan perkembangan emosi dengan nilai $p=0,243$ ($>0,005$). Hal ini menunjukkan bahwa usia orangtua tidak berpengaruh terhadap perkembangan emosi anak, akan tetapi penting bagi orangtua agar memiliki pemahaman mengenai penggunaan *gadget* yang baik untuk anaknya, orang tua juga dapat

melakukan pengawasan dan pendampingan kepada anak saat menggunakan *gadget* agar tidak menjadi kecanduan dan tidak mempengaruhi perkembangan emosi anak (Farizal, 2018).

Manfaat atau dampak positif dari penggunaan *gadget* dapat dirasakan apabila digunakan dengan kontrol yang baik, tidak berlebihan, dan memilih konten yang bersifat positif. Konten yang dipilih sebaiknya berisi informasi yang dapat menambah wawasan. Untuk anak-anak, konten yang ditonton dapat berupa materi pembelajaran menarik, seperti cara berhitung, membaca, atau cerita-cerita edukatif lainnya (Irma, 2022). Penelitian yang dilakukan oleh Latifatus (2021) sejalan dengan teori manfaat penggunaan *gadget* yang baik. Contohnya, anak-anak di desa Jekulo dapat memanfaatkan *gadget*nya untuk membantu mereka dalam mencari informasi, menambah wawasan, maupun membantu menyelesaikan tugas mereka dengan membuka *google* (Latifatus et al., 2021)

Berdasarkan pembahasan di atas memperlihatkan pentingnya pengelolaan penggunaan *gadget* untuk mendukung perkembangan emosional anak. Orang tua dan pendidik perlu bekerja sama untuk memberi batasan dan pendampingan mengenai konten apa saja yang dilihat pada anak serta memberi pendampingan untuk menciptakan lingkungan yang seimbang penggunaan *gadget* dan interaksi sosial secara langsung.

KESIMPULAN

Mayoritas frekuensi penggunaan *gadget* yang buruk sejumlah 56 responden (75,7%) dan mayoritas memiliki tingkat kekuatan dan kesulitan abnormal sejumlah 72 responden (97,3%). Pada analisis uji Rank Spearman menunjukkan terdapat hubungan penggunaan *gadget* dengan perkembangan emosional ($p=0,000$) dan ($r=0,747$). Menunjukkan Hubungan penggunaan *gadget* dengan kekuatan dan kesulitan anak memperlihatkan koefisien korelasi senilai 0.000. Ini menandakan adanya arah hubungan

yang positif dan kuat kedua variabel tersebut.

DAFTAR PUSTAKA

- Agustin R, Saidah Q, et all. (2019). The Relationship Between The Use of *Gadget* and Emotional Development of Preschool Children. *The Malaysian Journal of Nursing*; 11(2): 97-102.
- Amelia AH, Barat J. (2022). Dampak Penggunaan *Gadget* Terhadap Perkembangan Emosional Anak Usia 5-6 Tahun (Studi Kasus di SPS Taam Annuur Kota Tasikmalaya). *Jurnal Kewarganegaraan*; 6(2).
- Asiah SN, Pranoto BA, Sunarsih D, Triputra DR. (2022) Faktor Kecanduan *Gadget* Terhadap Perilaku Sosial Peserta Didik Kelas V. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan [Internet]*.;8(17):465–74.
- Astarani K, Taviyanda D, Tabita A, et all. (2023). Edukasi Pengaruh *Gadget* Terhadap Perkembangan Emosional Anak Pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pengabdian Masyarakat*; 3(1):116-126.
- Elsi R, Marlin S, Ravika R. (2022). Dampak Penggunaan *Gadget* Dengan Perkembangan Emosional Pada Anak Usia Prasekolah. *Sehat Rakyat: Jurnal Kesehatan Masyarakat*. 29;1(4):448–54.
- Farizal E. (2018). Hubungan Pengetahuan Orang Tua Tentang Penggunaan *Gadget* Pada Anak Usia 2-5 Tahun Terhadap Dampak Penggunaan *Gadget* di Wilayah Kerja Puskesmas Berseri Pangkalan Kerinci Kabupaten Pelalawan Tahun 2018. 7(12). *Jurnal Menara Ilmu*; 12(12):140-147.
- Hidayat A. (2023). Pengaruh *Gadget* Terhadap Perkembangan Emosional Anak Usia Dini di Desa Ujunggurap Kecamatan Padangsidempuan Batunadua. *Jurnal Al-Irsyad: Jurnal Bimbingan Konseling Islam*; 4(2):317-334
- Irma SS. (2022). Dampak Penggunaan *Gadget* Pada Anak Usia Dini. Studi Kasus Pada Anak Usia Dini Desa Siolip. *Jurnal Pendidikan Islam*. Vol.2, Nomor 1.
- Khomsah, B. (2023) *Pengaruh penggunaan gadget terhadap perkembangan emosional dan akhlak siswa MI Ma'arif NU Kedungrandu Kabupaten Banyumas*. Skripsi. Universitas Islam Negeri Prof. K.H. Saifuddin Zuhri Purwokerto.
- Latifatus S, Deka S, Erik AI. (2021). Dampak Penggunaan *Gadget* Terhadap Perilaku Sosial Anak di Desa Jekulo Kudus. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(4); 2132-2140
- Maola P, Lestari T. (2021). Pengaruh *Gadget* Terhadap Perkembangan Sosial Anak Sekolah Dasar. *Journal of education* 3(15)
- Mursidah, U., Sari, Y.P., Bachri, Y., 2024. Hubungan Durasi Penggunaan *Gadget* terhadap Emosional Anak Usia Sekolah di TK Harapan Bundo. *Jurnal Keperawatan Suaka Insan (JKSI)*; 9, 179–187.
- Maola P, Lestari T. (2021) Pengaruh *Gadget* Terhadap Perkembangan Sosial Anak Sekolah Dasar. *Journal of education*; 3(15)
- Masganti S. (2012). *Perkembangan Peserta Didik*. Penerbit: Perdana Publishing.
- Nabila SIIA, Arum M, Endang S. (2024) *Faktor yang Mempengaruhi Sosial-Emosional Anak Usia Dini: Literature Review*. Media Publikasi Promosi Kesehatan Indonesia (MPPKI). 1;7(4):768–77.
- Puput OD, Yunida TN, Suryani RL. (2021). Durasi Penggunaan *Gadget* Terhadap Personal Sosial Pada Anak Usia Prasekolah: Literatur Review [Internet]. *Borneo Nursing Journal (BNJ)*. Vol 4.
- Prayito S, Rusdianah E, Yuliana F. (2024). Hubungan Penggunaan *Gadget* Dengan Perkembangan Sosial-Emosional Pada Anak Usia Prasekolah (4-6 TAHUN). *Jurnal Penelitian Perawat Profesional*; 6(5):2229-2238.
- Rahmadyanti R, Jamilah J. (2023) Hubungan Penggunaan *Gadget*

- Dengan Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia Prasekolah di Desa Cikulur Tahun 2022. *Health Information: Jurnal Penelitian*; 15(2):1-12.
- Setyaningsih, E., Setyowatie D. (2023). Sosialisasi Dampak Positif dan Negatif Penggunaan *Gadget* Serta Media Sosial di Kalangan Anak-Anak dan Remaja. *IJCOSIN: Indonesian Journal of Community Service and Innovation*; 3(1):64-71.
- Zuhra H, Husnaini N, Khaerani Saputri Imran. (2022). Dampak Penggunaan *Gadget* Terhadap Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia 2-3 Tahun di Dusun Oi Saja Kabupaten Bima Nusa Tenggara Barat. *Kiddo: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*; 3(2): 1-15