



DURASI PENGGUNAAN GADGET TERHADAP MASALAH PERKEMBANGAN PERILAKU EMOSIONAL ANAK USIA PRA SEKOLAH

Ardiansyah, Riau Roslita*, Abdurrahman Hamid, Agnita Utami, Eka Wisanti

Fakultas Kesehatan, Universitas Hang Tuah Pekanbaru, Jl. Mustafa Sari No.5, Tengkerang Selatan, Bukit Raya, Pekanbaru, Riau 28281, Indonesia

*riauroslita@htp.ac.id

ABSTRAK

Gadget merupakan perangkat media yang memiliki beragam fungsi dan kegunaan, penggunaan gadget memiliki pengaruh yang negatif. Gadget bisa memengaruhi perilaku pada anak-anak. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hubungan antara durasi penggunaan gadget terhadap masalah perkembangan perilaku emosional anak usia pra sekolah. Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan desain cross sectional. Pengambilan sampel menggunakan teknik total sampling dengan menggunakan kuesioner tentang perilaku emosional anak diperoleh hasil uji validitas kuesioner pada rentang nilai r hasil 0,451 – 0,619 yang diuji pada 20 orang dengan nilai reliabilitas 0,9, sampel penelitian ini adalah anak usia pra sekolah di TK Dayyiinah Kids 1 yang berjumlah 75 orang. Hasil analisis data univariat pada data numerik disajikan dalam bentuk nilai mean diperoleh rata-rata usia anak adalah 4 tahun. Data kategorik dalam bentuk distribusi frekuensi persentase (%) diperoleh mayoritas anak perempuan (53.3%), profesi orang tua adalah sebagai ibu rumah tangga (44%) dan pendidikan orang tua lulusan perguruan tinggi (50.67%). Penggunaan gadget lebih 1 jam sebanyak 56% anak dan anak yang mengalami gangguan perilaku emosional sebanyak 69%. Hasil analisa data bivariat menggunakan uji chi square diperoleh nilai $p = 0,038$ ($< \alpha 0.05$), yang artinya terdapat hubungan antara durasi penggunaan gadget terhadap masalah perkembangan perilaku emosional anak usia pra sekolah.

Kata kunci: anak pra sekolah; durasi penggunaan gadget; perilaku emosional

THE RELATIONSHIP OF THE DURATION OF GADGET USE TO THE PROBLEMS OF THE DEVELOPMENT OF EMOTION BEHAVIOR IN PRE SCHOOL AGE CHILDREN

ABSTRACT

Gadgets are media devices that have various functions and uses, the use of gadgets has a negative influence. Gadgets can affect behavior in children. This study aims to determine the relationship between the duration of gadget use and the problem of developing emotional behavior in pre-school-age children. This research is a quantitative study with a cross sectional design. Sampling used a total sampling technique using a questionnaire about children's emotional behavior, the results of the validity test of the questionnaire were obtained in the range of r value 0.451 - 0.619 which were tested on 20 people with a reliability value of 0.9, the sample of this study were pre-school children in Dayyiinah Kids 1 which is 75 people. The results of univariate data analysis on numerical data are presented in the form of the mean value and the average age of the child is 4 years. Categorical data in the form of percentage frequency distribution (%) was obtained by the majority of girls (53.3%), the parents' profession was as a housewife (44%) and the parents' education was university (50.67%). 56% of children use gadgets for more than 1 hour and 69% of children with emotional behavior disorders. The results of bivariate data analysis using the chi square test obtained a value of $p = 0.038$ ($< \alpha 0.05$), which means that there is a relationship between the duration of using gadgets and the problem of developing emotional behavior in pre-school children.

Keywords: duration of gadget use; emotional behavior, pre school children

PENDAHULUAN

Penggunaan gadget pada anak-anak harus diberikan perhatian khusus terutama pada anak prasekolah. Menurut Afridawaty (2015) anak pra sekolah adalah rentang usia tiga sampai enam tahun. Anak usia prasekolah mengalami perkembangan pada psikis, interaksi sosial serta lebih bisa mengekspresikan emosinya seperti marah, menjerit dan menangis jika anak merasa tidak nyaman. Pada masa pra sekolah anak berada di periode yang sangat sensitif, anak pada usia ini sangat mudah menerima rangsangan dari lingkungan sekitar. Penelitian Fachriyyati (2015) menjelaskan bahwa lingkungan menjadi salah satu faktor perkembangan anak, jika anak yang dibesarkan di lingkungan penuh konflik secara verbal dan penuh tekanan mereka bisa berkembang menjadi orang-orang yang tegang, gugup, dan emosional tinggi.

Penggunaan gadget dalam waktu yang lama akan memiliki dampak tersendiri bagi anak-anak. Asosiasi dokter Amerika dan Kanada merekomendasikan kepada orang tua untuk tegas dan konsisten agar tidak memberikan gadget kepada anak usia 0 sampai 2 tahun, sementara anak 3 sampai 5 tahun dibatasi penggunaan gadget hanya 1 jam sehari dan 2 jam untuk anak-anak berusia 6 sampai 18 tahun (Pangastuti, 2017). Penggunaan gadget pada anak-anak dibawah 2 jam masih dalam batas wajar selama dalam pengawasan orang tua (Sari & Mitsalia, 2016). Anak yang menggunakan gadget lebih dari 2 jam setiap hari bisa mempengaruhi kondisi kejiwaan anak (Sulthon, 2013). Penggunaan gadget itu sendiri bisa memberikan dampak positif jika penggunaannya diperhatikan dengan baik.

Setiap orang tua memiliki cara masing-masing untuk mencegah kecanduan penggunaan gadget pada anak, bentuk pencegahan yang dilakukan orang tua harus mudah diterima oleh anak. Salah satu hal yang bisa dilakukan orang tua yaitu bersikap tegas melarang anak bermain gadget terlalu lama (Fathia, Badru, & Nur, 2019). Setianingsih (2018) mengatakan pengalihan perhatian anak bisa dilakukan dengan hal menarik seperti mengajak anak bermain diluar rumah, melakukan aktivitas lain seperti olahraga, bermain musik dan bersosialisasi dengan teman sebaya. Pengalihan ini berguna untuk mencegah dampak negatif dari gadget yang bisa mempengaruhi perkembangan pada anak-anak.

Hasil penelitian Sulyandari (2019) menjelaskan bahwa anak-anak yang sudah terbiasa menggunakan gadget dengan waktu yang lama akan sulit untuk dijauhkan dari gadget, walaupun sudah diberikan alasan yang tepat, anak-anak akan tetap meminta gadget kembali dengan menunjukkan ekspresi menangis bahkan sampai marah. Sukatin, Chofifah, Turiyana, Paradise, Azkia dan Ummah (2020) menyampaikan bahwa penyebab gangguan perilaku emosional anak berhubungan dengan aktivitasnya sehari-hari, jika emosional seorang anak berkembang baik maka itu bisa meningkatkan konsentrasi, motivasi dan psikologis anak. Hasil penelitian Setianingsih (2018) menjelaskan bahwa kecanduan gadget mempengaruhi perkembangan otak anak yang berpengaruh pada kontrol emosi, pengendalian diri, tanggung jawab, pengambilan keputusan dan nilai moral lainnya. Hal ini sesuai dengan hasil penelitian Mayenti dan Sunita (2018) dari 50 responden sekitar 29 (48,3%) orang anak yang menggunakan gadget berdampak buruk, hal ini terlihat pada anak-anak yang lebih cenderung menunjukkan perilaku mudah tersinggung, hiperaktif dan suka mengambil permainan temannya.

Berdasarkan studi pendahuluan yang dilakukan di TK RA Lillah oleh peneliti pada 5 orang anak usia prasekolah yang terdiri dari 2 orang anak berusia enam tahun, 1 orang anak berusia lima tahun, 1 orang anak berusia empat tahun dan 1 orang anak berusia tiga tahun diperoleh bahwa 4 dari 5 orang anak menghabiskan 1 sampai 2 jam waktunya dirumah untuk bermain

game dan melihat video youtube tanpa pengawasan orang tua sehingga bisa lebih lama dalam menggunakan gadget, sementara 1 orang anak yang diberikan gadget berkisar 15 sampai 30 menit, pada anak ini orang tua hanya memberikan gadget ketika anak menangis dan masih dipantau oleh orang tua. Orang tua menyampaikan dibeberapa waktu anak terlihat senang ketika menggunakan gadget karena bisa melihat gambar menarik dan mendengarkan suara yang unik, sementara itu orang tua mengatakan bahwa ketika sedang bermain gadget kemudian diganggu oleh temannya anak akan marah, bahkan, anak akan menangis ketika gadget yang sedang digunakan itu diambil oleh orang tuanya. Tujuan penelitian untuk mengetahui hubungan antara durasi penggunaan gadget terhadap masalah perkembangan perilaku emosional anak usia pra sekolah di TK Dayyinah Kids 1.

METODE

Jenis penelitian adalah penelitian kuantitatif, dilakukan di TK Dayyinah Kids 1 Pekanbaru. pada bulan April 2021 sampai Agustus 2021. Populasi pada penelitian ini adalah seluruh orang tua yang memiliki anak usia pra sekolah di TK Dayyinah Kids 1 yang berjumlah 75 responden dan memenuhi kriteria yang telah ditentukan oleh peneliti pada penelitian ini. Teknik pengambilan sampel yang digunakan pada penelitian ini yaitu non probability sampling dengan menggunakan teknik total sampling (Sugiyono, 2014). Proses pengambilan sampel dilakukan dengan menentukan kriteria tertentu. Seluruh responden yang telah memenuhi kriteria yang ditentukan oleh peneliti kemudian akan dijadikan sampel dalam penelitian. Pada penelitian ini peneliti menggunakan kuesioner untuk mengukur durasi penggunaan gadget dan masalah perkembangan perilaku emosional pada anak pra sekolah, Pada penelitian ini penulis memiliki karakteristik responden dengan data demografi sebagai yaitu umur, jenis kelamin, pendidikan, pekerjaan. Analisis univariat pada penelitian ini bertujuan untuk menggambarkan karakteristik responden, durasi penggunaan gadget dan masalah perkembangan perilaku yang disajikan dalam bentuk distribusi frekuensi. Analisa bivariat dalam penelitian ini menggunakan analisis uji statistik *chi square* yang bertujuan untuk melihat hubungan antara durasi penggunaan gadget terhadap masalah perkembangan perilaku emosional anak usia pra sekolah.

HASIL

Tabel 1.

Distribusi Frekuensi Responden Menurut Usia Anak Pra Sekolah (n=75)

Variabel	Mean	Median	SD	Min	Max
Usia	4.64	5	0.836	3	6

Tabel 1 diketahui bahwa rata-rata umur Anak Pra Sekolah di TK Dayyinah Kids 1 berada pada umur 4.64 tahun, standar deviasi 0.836 dengan umur paling kecil 3 tahun dan besar berusia 6 tahun.

Tabel 2.

Distribusi Frekuensi Responden Menurut Jenis Kelamin Anak Pra Sekolah (n=75)

Jenis Kelamin anak	f	%
Laki-laki	35	46.7
Perempuan	40	53.3

Tabel 2 dapat diketahui bahwa mayoritas anak-anak pra sekolah responden yang berada di TK Dayyinah Kids 1 adalah perempuan yang berjumlah sebanyak 40 orang (53.3%).

Tabel 3.

Distribusi Frekuensi Responden Menurut Pekerjaan dan Pendidikan Orang Tua Anak Pra Sekolah (n=75)

Karakteristik	f	%
Pekerjaan		
Guru	8	10.7
IRT	33	44.0
Nakes	2	2.6
Pedagang	8	10.7
Pegawai swasta	1	1.3
Petani	2	2.7
PNS	12	16.0
Supir	1	1.3
Wiraswasta	8	10.7
Pendidikan		
PT	38	50.67
SMA	32	42.67
SMP	3	4.00
SD	2	2.67

Tabel 3 diketahui bahwa mayoritas profesi orang tua anak pra sekolah di TK Dayyinah Kids 1 adalah sebagai ibu rumah tangga (IRT) yang berjumlah sebanyak 33 orang (44.0%). Sedangkan untuk pendidikan orang tua seperti yang sudah dijelaskan diatas diketahui bahwa sebagian besar pendidikan orang tua anak pra sekolah di TK Dayyinah Kids 1 sebanyak 38 (50.67%) diantaranya merupakan lulusan perguruan tinggi.

Tabel 4.
Distribusi Frekuensi Durasi Penggunaan Gadget Anak Usia Pra Sekolah (n=75)

Variabel	f	%
Durasi Penggunaan <i>Gadget</i>		
< 1 jam	33	44.0
> 1 jam	42	56.0

Tabel 4 diketahui bahwa mayoritas penggunaan *gadget* pada anak usia pra sekolah di TK Dayyinah Kids 1 lebih dari 1 jam sebanyak 42 orang (56.0%).

Tabel 5.
Distribusi Frekuensi Masalah Perkembangan Perilaku Emosional Anak Usia Pra Sekolah (n=75)

Variabel	f	%
Ada masalah	43	57.3
Tidak ada masalah	32	42.7

Tabel 5 diketahui bahwa mayoritas anak pra sekolah sebanyak 43 orang (57.3%) mengalami masalah perkembangan perilaku emosional di TK Dayyinah Kids1.

Tabel 6.
Hubungan Durasi Penggunaan *Gadget* Pada Anak Pra Sekolah terhadap Masalah Perkembangan Perilaku Emosional Anak (n=75)

Perilaku Emosional Anak			P value	OR CI 95%
Terganggu	Tidak Terganggu	Total		

Penggunaan Gadget	f	%	f	%	f	%	
Tidak Baik (>1 jam)	29	69.0	13	31.0	42	100,0	3.027 (1.170-7.837)
Baik (< 1 jam)	14	42.4	19	57.6	33	100,0	

Berdasarkan tabel 7 diketahui bahwa dari 42 orang responden yang penggunaan *gadget* oleh anak pada kategori tidak baik (> 1 jam), terdapat 29 orang (69.0%) diantaranya terganggu perilaku emosional. Sedangkan dari 33 orang responden yang penggunaan *gadget* oleh anak pada kategori baik (\leq 1 jam), terdapat 14 orang (42.4%) diantaranya terganggu perilaku emosional di TK Dayyinah Kids 1 Pekanbaru.

Hasil uji statistik dengan menggunakan uji *chi square* diperoleh *p value* 0,038. Secara statistik dapat disimpulkan bahwa ada hubungan yang signifikan antara durasi penggunaan *gadget* terhadap perkembangan perilaku emosional anak pra sekolah di TK Dayyinah Kids 1 Pekanbaru. Analisis keeratan hubungan antara dua variabel didapatkan nilai *Prevalensi Odds Ratio* (POR) = 3.027 (CI 95%; 1.170-7.837) artinya anak pra sekolah yang menggunakan *gadget* lebih dari 1 jam berpeluang 3.027 kali mengalami gangguan perkembangan perilaku emosional dibandingkan dengan yang menggunakan *gadget* kurang dari 1 jam pada anak pra sekolah di TK Dayyinah Kids 1 Pekanbaru.

PEMBAHASAN

Anak usia pra sekolah mengalami perkembangan pada psikis, interaksi sosial serta lebih bisa mengekspresikan emosinya seperti marah, menjerit dan menangis jika anak merasa tidak nyaman. Pada masa pra sekolah anak berada di periode yang sangat sensitif, anak pada usia ini sangat mudah menerima rangsangan dari lingkungan sekitar. Lingkungan menjadi salah satu faktor yang dapat mempengaruhi perkembangan anak. Fazrin, Saputro Chusnatayaini dan Ningrum (2017) menyampaikan bahwa pada masa pra sekolah, terjadi perkembangan kognitif, motorik, linguistik dan sosial. Pada usia ini, anak mulai mandiri, belajar, berinteraksi dan berpikir efektif. Pembentukan karakter dan kepribadian anak sangat terlihat dalam usia ini.

Menurut pendapat peneliti anak usia pra sekolah memang harus diberikan perhatian khusus terutama dari orang tua. Banyak faktor yang bisa mempengaruhi perkembangan anak pada usia ini, seperti lingkungan serta pola asuh orang tua. Lingkungan dan pola asuh bisa membentuk kepribadian anak menjadi lebih baik jika fungsi lingkungan dan pola asuh orang tua berjalan sesuai fungsinya. Ini menjadi salah satu hal yang sangat penting agar perkembangan pada anak-anak tidak mengalami masalah dan bisa berkembang dengan baik. Hasil penelitian yang telah didapatkan menunjukkan bahwa jenis kelamin merupakan salah satu karakteristik yang mempengaruhi perkembangan perilaku anak yang sering dihubungkan dengan peran, tingkah laku, preferensi, dan atribut lain. Penelitian yang dilakukan oleh Oktafiani (2019) menunjukkan perkembangan yang meragukan dari penggunaan *gadget* terdapat pada anak laki-laki. Mayoritas anak laki-laki lebih sering bermain dan menggunakan *gadget* mereka untuk bermain game. Sementara itu penelitian yang dilakukan oleh Putri (2019) menyatakan bahwa mayoritas jenis kelamin yang menggunakan *gadget* adalah perempuan sebesar (53.1%). Hal ini berbeda dengan penelitian di TK Dayyinah Kids 1 yang menunjukkan bahwa penggunaan *gadget* lebih banyak digunakan oleh laki-laki sebanyak (57,1%). Menurut pendapat peneliti, anak laki-laki lebih memiliki banyak menghabiskan waktu untuk menggunakan *gadget* daripada anak perempuan, hal ini dimungkinkan karena lebih banyak anak laki-laki yang menggunakan *gadget* untuk bermain game bersama teman-temannya daripada perempuan dan bisa menghabiskan waktu yang cukup lama.

Pendidikan orang tua sangat diperlukan untuk anak usia ini, orang tua memiliki peran penting terhadap segala sesuatu yang dibutuhkan anak baik itu dari segi perkembangan maupun pertumbuhan anak. Penelitian lain yang terkait dan mendukung penelitian ini adalah penelitian yang dilakukan oleh Putri (2019) yang menjelaskan bahwa semakin tinggi tingkat pendidikan orang tua maka akan lebih mudah dalam menerima informasi sehingga semakin banyak pula informasi yang dimiliki. Sebagian besar anak berperilaku baik karena mayoritas pendidikan orang tua adalah berpendidikan tinggi sehingga orang tua mempunyai waktu untuk membimbing dan membatasi penggunaan gadget pada anak.

Menurut pendapat peneliti, tingkat pendidikan orang tua berpengaruh besar kepada durasi dan perilaku emosional anak. Orang tua yang berpendidikan tinggi lebih mudah dalam menerima informasi. Orang tua akan menganalisis informasi yang ada serta menerapkan pola asuh yang diberikan anak dengan cara yang berbeda agar informasi tersebut tidak memberikan pengaruh negatif pada anak. Penelitian Putri, Kundre dan Bataha (2019) menyampaikan bahwa orang tua yang bekerja berpengaruh besar dalam pertumbuhan dan perkembangan anak. Orang tua yang bekerja memiliki waktu yang relatif sedikit untuk anak, karena kurangnya waktu yang diberikan kepada anak maka kesempatan memberikan motivasi untuk stimulasi perkembangan anak juga sangat terbatas. Hal ini sejalan dengan penelitian yang telah dilakukan karena dari data yang didapatkan bahwa mayoritas orang tua anak di TK Dayyinah Kids 1 adalah bekerja, orang tua yang sibuk bekerja memiliki waktu yang sedikit untuk memberi pengawasan pada anak-anak dalam penggunaan gadget. Meskipun orang tua bekerja dalam kesehariannya sangatlah penting untuk tetap membangun kebersamaan dengan anak dan meningkatkan perkembangan anak. Orang tua yang sibuk bekerja akan mengakibatkan kurangnya waktu dan pengawasan yang diberikan kepada anak karena orang tua sibuk bekerja terutama dalam durasi penggunaan gadget.

Durasi adalah suatu alat ukur yang digunakan untuk memperlihatkan lamanya waktu yang telah digunakan. Putri dan Hazizah (2019) menjelaskan bahwa penggunaan gadget bisa menambah pengetahuan dan kreatifitas anak, dengan gadget anak bisa mencari informasi yang baru di internet sehingga kreatifitas meningkat dan anak bisa berfikir kreatif. Berdasarkan penelitian di TK dayyinah Kids 1 mayoritas orang anak yang menggunakan gadget lebih dari 1 jam sebanyak 42 responden. Penelitian ini sejalan dengan penelitian Putri (2019) yang mengatakan sebagian besar anak bermain gadget lebih dari 1 jam, hal tersebut dapat dilihat dari persentase hasil penelitian yang menunjukkan bahwa sebanyak 35 (46,1%) anak memiliki kebiasaan bermain gadget lebih dari 1 jam setiap harinya. Chusna (2017) menyampaikan bahwa penggunaan gadget yang berlebihan pada anak-anak akan memberikan dampak negatif karena bisa menurunkan konsentrasi serta meningkatkan ketergantungan anak untuk mengerjakan suatu hal yang harusnya mereka bisa lakukan sendiri. Salah satu faktor yang mempengaruhi penggunaan gadget pada anak-anak adalah pekerjaan orang tua, orang tua yang bekerja memiliki waktu yang singkat dalam memperhatikan perkembangan serta pertumbuhan anak.

Penelitian Gunawan (2017) menyampaikan bahwa pekerjaan menyebabkan kurangnya waktu orang tua dalam pengalihan anak terhadap gadget, semakin sibuk pekerjaan orang tua maka akan lebih sedikit pula waktu yang diberikan untuk mendidik dan menemani anak, jika hal itu terus dilakukan maka anak akan menjadi kecanduan dalam penggunaan gadget. Menurut peneliti penggunaan gadget pada anak-anak dengan durasi yang cukup lama dipengaruhi oleh banyak faktor, peran orang tua sangatlah penting dalam mengontrol durasi penggunaan gadget pada anak sehingga dampak negatif gadget bisa dihindari.

Hasil analisis jawaban kuesioner yang diberikan diketahui masalah perilaku emosional pada anak pra sekolah paling banyak ditemui adalah anak-anak sulit berkonsentrasi, perhatian mudah teralihkan, banyak bergerak sebanyak 29 (38.7%) orang anak. Masalah lain yang terlihat yaitu anak bereaksi negative, marah tanpa sebab yang jelas sebanyak 25 (33.3%) orang anak. Ashary, Rahamma, dan Fatimah, (2015) dalam penelitiannya menyampaikan bahwa dari 84 responden yang telah teliti ditemukan adanya masalah perilaku emosional pada anak berupa marah sebesar 80.36%, menangis sebesar 48.2%, dan gelisah sebesar 12.50%. Hal ini sejalan dengan penelitian ini yang dilakukan di TK Dayyinah Kids 1 bahwa, anak mengalami masalah perilaku emosional yaitu mudah teralihkan, tidak bisa duduk dengan tenang, anak menjadi rewel bahkan anak menangis, gangguan ini bisa disebabkan oleh beberapa faktor salah satunya pekerjaan orang tua. Menurut peneliti dalam hal ini peran orang tua sangatlah penting, ketika orang tua sibuk dengan pekerjaannya maka waktu yang diberikan kepada anakpun semakin sedikit. Hal inilah yang bisa menyebabkan beberapa masalah pada perilaku emosional anak. Oleh karena itu diharapkan kepada orang tua tetap bisa memberikan waktunya untuk mengontrol perkembangan yang ada pada anak terutama pada perkembangan perilaku emosional anak sehingga masalah-masalah tadi bisa segera dihindari.

Berdasarkan hasil penelitian diketahui bahwa mayoritas penggunaan gadget pada anak usia pra sekolah di TK Dayyinah Kids 1 lebih dari 1 jam sebanyak 42 orang (56.0%). 42 orang responden yang penggunaan gadget oleh anak pada kategori tidak baik (> 1 jam), terdapat 29 orang (69.0%) diantaranya mengalami masalah perilaku emosional. Sedangkan dari 33 orang responden yang menggunakan gadget pada kategori baik (< 1 jam), terdapat 14 orang (42.4%) responden diantaranya mengalami masalah perilaku emosional di TK Dayyinah Kids 1 Pekanbaru. Hasil analisa data dengan menggunakan uji chi square diperoleh p value 0,038 (< 0.05). Secara statistik dapat disimpulkan bahwa ada hubungan yang signifikan antara durasi penggunaan gadget terhadap perkembangan perilaku emosional anak pra sekolah di TK Dayyinah Kids 1 Pekanbaru. Analisis keeratan hubungan antara dua variabel didapatkan nilai Prevalensi Odds Ratio (POR) = 3.027 (CI 95%; 1.170-7.837) artinya anak pra sekolah yang menggunakan gadget lebih dari 1 jam berpeluang 3.027 kali mengalami gangguan perkembangan perilaku emosional dibandingkan dengan yang menggunakan gadget kurang dari 1 jam pada anak pra sekolah di TK Dayyinah Kids 1 Pekanbaru. Penggunaan gadget lebih dari 1 jam akan berdampak negatif terhadap perkembangan perilaku emosional anak, anak akan mudah dialihkan serta tidak fokus, anak juga akan memperlihatkan perilaku yang agresif seperti marah.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan gadget mempengaruhi perilaku emosional anak, bisa dilihat dari hasil data yang didapatkan bahwa dari 42 responden yang menggunakan gadget lebih dari 1 jam terdapat 29 (69%) responden yang mengalami masalah perilaku emosional. Sedangkan dari 33 responden yang menggunakan gadget kurang dari 1 jam terdapat 14 (42.4%) responden yang mengalami masalah perilaku emosional. Berdasarkan hasil penelitian ini dapat dilihat bahwa penggunaan gadget pada anak-anak memang memberikan pengaruh yang cukup signifikan pada perkembangan perilaku emosional anak.

Hasil penelitian menunjukkan sebagian besar pendidikan orang tua sebanyak 38 (50.67%) responden diantaranya merupakan tamatan perguruan tinggi. Putri (2019) menjelaskan bahwa semakin tinggi tingkat pendidikan orang tua maka akan lebih mudah dalam menerima informasi sehingga semakin banyak pula informasi yang dimiliki. Mayoritas orang tua yang bekerja di TK Dayyinah Kids 1 sebanyak 42 (56%) responden. Putri, Kundre dan Bataha (2019) menyampaikan bahwa orang tua yang bekerja berpengaruh besar dalam pertumbuhan

dan perkembangan anak. Pendidikan dan pekerjaan orang tua menjadi hal penting dalam perkembangan anak. Orang tua yang memiliki pendidikan tinggi akan lebih bisa menerima informasi serta bisa membatasi penggunaan gadget pada anak-anak.

Alia dan irwansyah (2018) menyampaikan bahwa teknologi seperti televisi, laptop, komputer, smartphone, ipad, itu tumbuh begitu cepat sehingga keluarga tidak menyadari pengaruh yang akan ditimbulkannya. Peran orang tua dalam memberi gadget perlu lebih diperkuat pada pengawasan terkait penggunaan gadget agar tidak mempengaruhi perkembangan anak. Mukarromah, (2019) menyampaikan pada penelitiannya bahwa pada masa ini anak-anak jangan terlalu sering diberikan kesempatan bermain gadget. Orang tua harus lebih memperhatikan serta mengawasi mengenai hal-hal yang diakses oleh anak, karena gadget hanyalah salah satu sarana atau cara untuk mengedukasi anak.

Ashary, Rahamma, dan Fatimah, (2015) dalam penelitiannya menyampaikan bahwa dari 84 responden yang telah diteliti ditemukan adanya masalah perilaku emosional pada anak berupa marah sebesar 80.36%, menangis sebesar 48.2%, dan gelisah sebesar 12.50%. Gunawan (2017) mengatakan sebagai orang tua harus bisa membatasi anak dalam penggunaan gadget agar tidak menjadi kecanduan yang bisa membuat perilaku anak menyimpang. Orang tua memiliki peran yang signifikan dalam membimbing dan mencegah dampak negatif teknologi gadget pada anak-anak. Penelitian ini sejalan dengan penelitian Imron (2017) yang menyampaikan bahwa penggunaan gadget memang memiliki pengaruh positif dan negatif. Penggunaan gadget berpengaruh terhadap kemampuan perhatian anak seperti peningkatan hiperaktivitas dan kesulitan dalam berkonsentrasi serta mereka juga lebih banyak merasa sedih dan bosan dengan teman-temannya. Penelitian lain dan terkait yang mendukung dalam penelitian ini adalah penelitian oleh Mayenti dan Sunita (2018) yang menyampaikan bahwa dari 50 responden sekitar 29 (48.3%) orang-anak yang menggunakan gadget berdampak buruk pada perilaku emosionalnya, hal ini terlihat pada anak-anak yang lebih cenderung menunjukkan perilaku mudah tersinggung, hiperaktif seperti berlari, berteriak dan suka mengambil permainan temannya.

Sukatin, Chofifah, Turiyana, Paradise, Azkia dan Ummah (2020) menyampaikan bahwa penyebab gangguan perilaku emosional anak berhubungan dengan aktivitasnya sehari-hari, jika emosional seorang anak berkembang baik maka itu bisa meningkatkan konsentrasi, motivasi dan psikologis anak. Hasil penelitian Setianingsih (2018) menjelaskan bahwa kecanduan gadget mempengaruhi perkembangan otak anak yang berpengaruh pada kontrol emosi, pengendalian diri, tanggung jawab, pengambilan keputusan dan nilai moral lainnya. Orang tua harus mempunyai motivasi serta pengetahuan tentang penggunaan gadget pada anak usia pra-sekolah. Anak harus diberi batasan waktu 1 jam dalam sehari untuk bermain gadget.

Orang tua seharusnya bisa mengontrol durasi yang digunakan anak dalam penggunaan gadget sehingga masalah perkembangan perilaku emosional bisa dihindari. Pada anak usia pra-sekolah anak harusnya bisa belajar untuk fokus pada satu hal, anak juga bisa mengekspresikan emosinya sesuai dengan keadaan, tidak menyendiri dan tidak mudah cemas berlebihan. Namun berdasarkan data yang didapatkan dari TK Dayyinah Kids 1 terdapat beberapa masalah perilaku emosional anak usia pra-sekolah seperti anak tidak bisa bertahan dengan satu permainan, anak tidak sabaran, menjadi rewel, anak banyak menangis dan mudah tersinggung serta bereaksi berlebihan.

SIMPULAN

Penggunaan gadget pada anak pra sekolah seperti smartphone, laptop, dan televisi bisa memberikan dampak yang sangat buruk pada perkembangan anak salah satunya pada perilaku emosional. Penggunaan gadget pada anak-anak hanya diberikan 1 jam dalam sehari. Jika penggunaan gadget dilakukan secara berlebihan atau lebih dari satu jam anak akan sangat mudah dialihkan, kehilangan fokus, cemas, gelisah bahkan bisa menangis maupun marah. Hasil data yang didapatkan dari TK Dayyinah Kids 1 menunjukkan hasil p value 0.038 (< 0.05) yang artinya adanya hubungan antara durasi penggunaan gadget terhadap masalah perkembangan perilaku emosional anak usia pra sekolah. Dari 42 orang responden yang menggunakan gadget pada kategori tidak baik (> 1 jam) terdapat 29 orang (69.0%), diantaranya mengalami gangguan perilaku emosional, sedangkan dari 33 orang responden yang menggunakan gadget pada kategori baik (< 1 jam), terdapat 14 orang (42.4%) diantaranya mengalami gangguan perilaku emosional.

DAFTAR PUSTAKA

- Alia, T., & irwansyah. (2018). Pendampingan orang tua pada anak usia dini dalam penggunaan teknologi digital. *A journal of language, literature, culture and education*, 14(1), 65–78. <https://ojs.uph.edu/index.php/PJI/article/view/639/0>
- Ashary, Y., Rahamma, T., & Maria Fatimah, J. (2015). Pengendalian perilaku emosional anak tk melalui komunikasi antara guru dengan orang tua di kec. Biringkanaya kota makassar. *Jurnal Komunikasi KAREBA*, 4(4), 415–434. <https://doi.org/10.31947/kjik.v4i4.64>
- Fazrin, I., Saputro, H., Chusnatayaini, A., & Ningrum, A. N. (2017). Mengembangkan intelegensi quotient (iq) pada anak prasekolah dengan stimulasi keluarga dan pendidikan anak usia dini. Surabaya : Forum ilmiah kesehatan (FORIKES).
- Gunawan, M. A. A. (2017). Hubungan Durasi Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Sosial Anak Prasekolah di TK PGRI 33 Sumurboto Banyumanik. Semarang: Universitas Diponegoro
- Mayenti, N. F., & Sunita, I. (2018). Dampak penggunaan gadget terhadap perkembangan anak usia dini di paud dan tk taruna islam pekanbaru. *Photon: Jurnal sains dan kesehatan*, 9(1), 208–213. <https://doi.org/10.37859/jp.v9i1.1092>
- Notoatmodjo, S. (2018). Metodologi penelitian kesehatan. Jakarta: Rineka Cipta. Pangastuti, R. (2017). Fenomena gadget dan perkembangan sosial bagi anak usia dini. 2(2), 165–174. <https://doi.org/10.51529/ijiece.v2i2.69>.
- Putri, R. Y., & Hazizah, N. (2019). Pengaruh bermain gadget terhadap perkembangan emosional anak usia dini. <https://doi.org/10.31227/osf.io/7bck2>
- Sari, I. Y. (2019). Hubungan durasi penggunaan gadget dengan interaksi sosial anak usia prasekolah di kelurahan terban wilayah kerja puskesmas gondokusuman. *Jurnal kesehatan*, 7(1), 9–17. <https://doi.org/10.35913/jk.v7i1.128>
- Sari, T. P., & Mitsalia, A. A. (2016). Pengaruh penggunaan gadget terhadap personal sosial anak usia pra sekolah di tk al mukmin. *Profesi*, 13 (Maret), 72 – 78. <https://ejournal.stikespku.ac.id/index.php/mpp/article/view/124>

Setianingsih, S. (2018). Dampak penggunaan gadget pada anak usia prasekolah dapat meningkatkan resiko gangguan pemusatan perhatian dan hiperaktivitas. *Gaster*, 16(2), 191. <https://doi.org/10.30787/gaster.v16i2.297>

Sugiyono, (2016). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan r&d*. Bandung: Alfabeta.

Sukatin, S., Chofifah, N., Turiyana, T., Paradise, M. R., Azkia, M., & Ummah, S. N. (2020). Analisis perkembangan emosi anak usia dini. *Golden age: Jurnal ilmiah tumbuh kembang anak usia dini*, 5(2), 77–90. <https://doi.org/10.14421/jga.2020.52-05>

Sulyandari, A. K. (2019). Pengaruh gadget pada perkembangan anak usia dini. *THUFULI: Jurnal pendidikan islam anak usia dini*, I. <http://riset.unisma.ac.id/index.php/thufuli/article/view/2712/2591>.