

Hubungan Adiksi Bermain Gadget Pada Anak Pra-Sekolah Dengan Tingkat Emosional Anak

Rozhabbi Dwi Cahyono¹

¹Pendidikan Ners, Sekolah Tinggi Ilmu Kesehatan Patria Husada Blitar

Email : rozhabbidwigmail.com

ABSTRAK

Masalah perkembangan emosional tidak optimal pada anak pra-sekolah ditandai dengan emosi yang tidak stabil dan penuh gejolak, dengan faktor tidak percaya diri, tidak mau bersosialisasi dengan teman sebaya. Salah satu faktor penyebab masalah emosional ini adalah kecanduan *gadget*. *Gadget* jika penggunaannya sesuai maka akan berdampak positif dengan kecanggihan sumber perangkat untuk mempermudah anak mengasah kreativitas dan kecerdasan anak. Dampak negatif penggunaan *gadget* pada anak yaitu mengganggu kesehatan, dapat mengganggu perkembangan anak. Tujuan penelitian adalah untuk mengetahui hubungan adiksi bermain *gadget* pada anak pra-sekolah dengan tingkat emosional anak di TKN Pembina Kepanjenkidul Kota Blitar. Desain penelitian adalah *Cross Sectional*. Populasi sejumlah 45 orang tua. Pengambilan sampel menggunakan teknik *total populasi*. Instrumen yang digunakan pada penelitian ini adalah kuesioner adiksi bermain *gadget* dan tingkat emosional anak. Penelitian ini dilakukan pada tanggal 18-20 Maret 2024. Hasil penelitian diketahui 1 responden (2,2%) adiksi ringan, 44 responden (97,8%) adiksi sedang. 1 responden (2,2%) tingkat emosional abnormal, 7 responden (15,6%) tingkat emosional normal, dan 37 responden (82,2%) tingkat emosional borderline. Hasil analisis statistik menggunakan uji *Spearman Rank Test* didapatkan nilai $p = 0,026 < \alpha = 0,05$ yang berarti ada hubungan adiksi bermain *gadget* pada anak pra-sekolah dengan tingkat emosional anak dengan nilai korelasi sebesar 0,332 yang berarti mempunyai kekuatan hubungan moderat antara dua variabel pada TKN Pembina Kepanjenkidul. Orang tua agar lebih bijak dalam menerapkan aturan penggunaan *gadget* di rumah dan melakukan pendampingan pada saat anak bermain *gadget*, serta memberikan role model yang tepat dalam penggunaan *gadget*.

Kata Kunci : Adiksi *Gadget*, Anak Pra-Sekolah, Tingkat Emosional

ABSTRACT

The problem of suboptimal emotional development in pre-school children is characterized by unstable and turbulent emotions, with factors of lack of self-confidence, unwillingness to socialize with peers. One of the factors causing this emotional problem is *gadget* addiction. *Gadgets*, if used appropriately, will have a positive impact on the sophistication of device sources to facilitate children's creativity and intelligence. The negative impact of using *gadgets* on children is that they disrupt health and can disrupt children's development. The aim of the research was to determine the relationship between addiction to playing *gadgets* in pre-school children and the emotional level of children at Kindergarten Pembina Kepanjenkidul, Blitar City. The research design was *cross sectional*. The population numbered 45 parents. Sampling used *total population* techniques. The instruments used in this research were *gadget* addiction questionnaires and children's emotional levels. This research was conducted on March 18-20 2024. The research results showed that 1 respondent (2.2%) had mild addiction, 44 respondents (97.8%) had moderate addiction. 1 respondent (2.2%) had an abnormal emotional level, 7 respondents (15.6%) had a normal emotional level, and 37 respondents (82.2%) had a borderline emotional level. The results of statistical analysis using the *Spearman Rank Test* obtained a value of $p = 0.026 < \alpha = 0.05$, which means there is a relationship between addiction to playing *gadgets* in pre-school children and the emotional level of children with a correlation value of 0.332, which means there is a moderate strength of relationship between the two variables. TKN Pembina Kepanjenkidul. Parents should be wiser in implementing the rules for using *gadgets* at home and providing assistance when their children play with gadgets, as well as providing appropriate role models in using gadgets.

Keywords: *Gadget* Addiction, Pre-School Children, Emotional Level

PENDAHULUAN

Gadget sudah tidak dapat dipisahkan lagi dari kehidupan manusia, mulai dari anak-anak sampai dengan dewasa menggunakan *gadget* dalam kesehariannya, bahkan anak usia dini pun sudah diberikan *gadget* sendiri. Kecanduan *gadget* tidak hanya dialami oleh orang tua tetapi banyak juga dari kalangan anak-anak di usia pra-sekolah 3-6 tahun. *Gadget* menjadikan hal yang menarik bagi anak pra sekolah dikarenakan banyak menyediakan dimensi gerak, warna, suara, dan lagu sekaligus dalam perangkat untuk berbagai tujuan seperti bermain game, menonton video, mendengarkan music (Hidayat & Maesyaroh, 2022).

Emosional merupakan aspek psikologis individu yang menjadi dasar dalam emosional anak secara lengkap, bagaimana emosi mampu meningkatkan prestasi, atau menggapai kesuksesan dalam hidup anak. Perkembangan emosional semakin dipahami sebagai suatu krisis dalam perkembangan anak. Hal ini disebabkan karena anak terbentuk dalam proses belajar. Perkembangan emosional anak termasuk mengenali apa perasaan dan emosi yang mereka alami, mengerti bagaimana dan mengapa hal itu terjadi, mengenali perasaan sendiri atau orang lain, dan mengembangkan cara yang efektif dalam mengelolanya. Seiring dengan pertumbuhan anak, perkembangan emosionalnya juga akan menjadi kompleks tergantung dengan pengalaman yang didapatkan (Syuhrotut, 2023).

Kecanduan *gadget* biasanya terjadi karena orang tua tidak mengontrol penggunaannya saat anak masih kecil. Maka sampai remaja pun ia akan melakukan cara pembelajaran yang sama. Akan susah mengubah karena kebiasaan ini sudah terbentuk. Ini sebabnya, orang tua harus ketat menerapkan aturan ke anak, tanpa harus bersikap otoriter. Anak usia pra-sekolah 3-6 tahun, boleh-boleh saja diberi *gadget*. Tapi harus diperhatikan durasi pemakaiannya. Misalnya, boleh bermain tapi hanya setengah jam dan hanya pada saat senggang. Aplikasi yang boleh dibuka pun sebaiknya aplikasi yang lebih ke fitur pengenalan warna, bentuk, dan suara. Sejalan pertambahan usia, ketika anak masuk usia pra remaja, orang tua bisa memberi kebebasan yang lebih, karena anak usia ini juga perlu *gadget* untuk fungsi jaringan sosial mereka (Fadilah, 2022).

Emosional anak prasekolah adalah problem yang mendalam sifatnya dari perubahan perilaku pada usia 3-6 tahun. Individu anak tidak hanya di tuntut mampu berinteraksi dengan orang lain, tetapi mampu mengendalikan dirinya secara baik terhadap keluarga, lingkungan, sekolah, maupun teman sebaya. Hal ini harus dilakukan sejak usia dini terutama saat usia taman kanak-kanan 3-6 tahun. Karena pada masa itu anak mulai mengembangkan pergaulan dengan teman sebaya. Banyak anak pra-sekolah yang mulai kecanduan *gadget* dan lupa bersosialisasi dengan lingkungan sekitarnya yang berdampak pada mental, khususnya emosional dan gangguan kepercayaan diri, selain pada perkembangan fisik anak. Berdasarkan *official journal of the american academy of pediatrics* Direkomendasikan bahwa jangka waktu penggunaan *gadget* atau media berbasis layar untuk anak-anak tidak ≥ 1 hingga 2 jam/hari. Menurut Wijanarko (2016)

perilaku menyimpang yang terjadi adalah apabila jika *gadget* diambil, anak itu mungkin akan sangat marah, menangis berlebihan, berteriak, atau mengamuk. Dari dampak *gadget* terhadap perilaku anak, akan menimbulkan rasa kecemasan tersendiri bagi orang tua dalam proses tumbuh kembang anaknya (Imron, 2017).

Hasil penelitian yang dilakukan oleh Djoko Suprianto (2017) dapat disimpulkan bahwa ada hubungan adiksi bermain *gadget* dengan tingkat emosional anak. Orang tua memiliki tanggung jawab untuk membatasi dampak negatif penggunaan *gadget* pada anak karena mereka adalah guru, fasilitator anak-anak mereka dalam hal penggunaan kecanggihan teknologi. Efek negatif penggunaan *gadget* dapat dikurangi dengan menghindari pemberian terlalu banyak bermain atau menonton video animasi dan tetap memperhatikan jumlah waktu atau durasi yang akan dihabiskan oleh anak-anak saat menggunakan *gadget*.

Studi pendahuluan pada November 2023 di TKN Kepanjenkidul Kota Blitar yang dilakukan pada orang tua anak usia pra-sekolah dengan memberikan kuesioner tingkat emosional pada anak dan wawancara secara langsung mendapatkan dari 10 responden, 3 anak yang bermain *gadget* < 1 jam/hari, 3 anak yang bermain *gadget* 1-2 jam/hari, 2 anak yang bermain *gadget* > 2 jam/hari, 2 anak yang bermain *gadget* hanya untuk mendengarkan musik, atau menonton video animasi setelah makan siang selama 30 menit. Pada 2 anak yang bermain *gadget* selama 30 menit memiliki tingkat emosional ringan, anak yang bermain *gadget* antara 30-1 jam dan 1-2 jam memiliki tingkat emosional sedang, sedangkan pada 2 anak bermain *gadget* selama > 2 jam/hari dengan tingkat

emosional berat yang ditunjukkan seperti anak menjadi marah ketika *gadget* diambil orang tua, menangis berlebihan, berteriak, atau mengamuk.

BAHAN DAN METODE

Peneliti ini adalah pendekatan *cross sectional*. Metode pendekatan *cross sectional* adalah semua pengukuran variabel dependen dan independen yang akan diteliti dilakukan pada satu waktu. Dalam penelitian ini populasi yang digunakan adalah semua orang tua di TKN Pembina Kepanjenkidul Kota Blitar dengan jumlah sampel sebanyak 45 orang tua. Variabel independen dalam penelitian ini adalah adiksi bermain *gadget* pada anak pra-sekolah. Variabel dependen dalam penelitian ini adalah tingkat emosional anak. Data yang dikumpulkan pada penelitian ini adalah data demografi meliputi nama anak, usia anak, jenis kelamin anak, nama orang tua ayah/ibu, usia orang tua ayah/ibu, pekerjaan orang tua ayah/ibu, Pendidikan ayah/ibu.

HASIL PENELITIAN

Tabel 4.2 Distribusi Responden Berdasarkan Adiksi Bermain *Gadget* Anak Di TKN Pembina Kepanjenkidul Kota Blitar.

No.	Adiksi Bermain <i>Gadget</i>	Frekuensi	Presentasi (%)
1	Adiksi Ringan	1	2,2
2	Adiksi Sedang	44	97,8
Total		45	100,0

Tabel 4.3 Distribusi Responden Berdasarkan Tingkat Emosional Anak Di TKN Pembina Kepanjen Kidul Kota Blitar.

No	Tingkat Emosional Anak	Frekuensi	Presentase (%)
1	Normal	7	15,6
2	Borderline	37	82,2
3	Abnormal	1	2,2
Total		45	100,0

Tabel 4.4 Hubungan Adiksi Bermain *Gadget* Pada Anak Pra-Sekolah Dengan Tingkat Emosional Anak di TKN Pembina Kepanjenkidul Kota Blitar, 20 Maret 2024.

Tingkat Emosional Anak	Adiksi Bermain Gadget				Total	
	Ringan		Sedang		F	Presentase (%)
	F	Presentase (%)	F	Presentase (%)		
Normal	1	2,2	6	13,4	7	15,6
Borderline	0	0	37	82,2	37	82,2
Abnormal	0	0	1	2,2	1	2,2
Total	1	2,2	44	97,8	45	100,0

Uji Korelasi Spearmen Rank Test p = 0,026, (r_s) = 0,332

Berdasarkan tabel 4.4 diketahui bahwa mayoritas responden anak dengan adiksi bermain *gadget* sedang sebanyak 6 anak (13,4%) dengan tingkat emosional borderline sebanyak 37 anak (82,2%) pada adiksi bermain *gadget* ringan ada 1 anak (2,2%), sedangkan pada tingkat emosional abnormal ada 1 anak (2,2%). Di dapatkan dari hasil penelitian diatas ini dengan total anak 45 pada TKN Pembina Kepanjenkidul.

Uji statistik yang digunakan adalah *Spearman Rank Test* di dapatkan hasil nilai $p = 0,026 < \alpha = 0,05$ sehingga didapatkan ada hubungan adiksi bermain *gadget* pada anak pra-sekolah dengan tingkat emosional anak, dengan nilai korelasi sebesar 0,332 yang berarti mempunyai kekuatan hubungan moderat antara dua variabel pada TKN Pembina Kepanjenkidul.

PEMBAHASAN

1. Adiksi Bermain Gadget Pada Anak

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan kepada 45 responden orang tua anak usia pra-sekolah dengan adiksi bermain *gadget* sedang sebanyak 44 anak (97,8%), adiksi bermain *gadget* ringan ada 1 anak (2,2%). Menurut (Hidayati et al., 2024) ini menunjukkan bahwa orang tua berdiskusi, mencari, memilih, dan menjelaskan konten yang dapat diakses dalam mediasi aktif. Kemudian, dalam mediasi pembatasan, orang tua memberikan pembatasan waktu, konten, aplikasi, dan jarak. Mediasi co-viewing adalah cara meningkatkan kedekatan dengan anak dan menghindari berlebihan penggunaan *gadget*. Dengan demikian, orang tua berkolaborasi dalam mediasi aktif, mediasi pembatasan, dan mediasi co-viewing untuk mengatur dan mengatur penggunaan *gadget* pada anak-anaknya. Pendapat ini didukung oleh fenomena yang ditemukan pada

penelitian lain, yang menyatakan bahwa ketika orang tua yang menggunakan ponsel cerdas secara berlebihan untuk menghilangkan stres dalam mengasuh anak, anak-anak juga cenderung melakukan hal yang sama (Lee & Kim, 2022). Anak-anak prasekolah berada pada tahap perkembangan awal, dan perilaku mereka sering kali meniru perilaku orang tua mereka (Konok et al., 2020). Pada tahap usia ini, anak merupakan imitator yang sangat baik, sehingga peran orang tua sangat penting sebagai role model dalam berperilaku.

Penelitian lain (Farizal, 2018) orang tua harus mampu memahami akan penggunaan *gadget* yang baik dan tepat untuk anak-anaknya. Setelah orang tua memahami dapat menerapkan penggunaan *gadget* kepada anak tentu dengan pengawasan dan pendampingan yang tepat dan konsisten saat menggunakan *gadget*. Orang tua harus mampu mengontrol dirinya dalam penggunaan *gadget*, jangan sampai penerapan penggunaan *gadget* yang baik dan tepat hanya berlaku untuk anaknya saja, tanpa mereka sendiri yang mempraktekan karena perilaku orang tua sangat mempengaruhi perilaku anak.

Banyak anak usia pra-sekolah dalam penelitian ini mengalami kecanduan bermain *gadget* dalam kategori sedang sebanyak 44 anak (97,8%) ditunjukkan dengan perilaku saat anak sudah di rumah anak pasti akan meminta bermain *gadget* pada orang tua, jika tidak nanti akan menagis dan orang tua lebih memilih untuk menuruti keinginan anaknya. Anak juga lebih memilih bermain *gadget* daripada bermain dengan teman-temannya di luar rumah seperti sepak bola, petak umpet, bermain lego karena hampir semua temannya juga lebih suka bermain *gadget*.

Berdasarkan hasil penelitian, anak dengan adiksi bermain *gadget* sedang sebanyak 44 anak (97,8%) mempunyai orangtua dengan pekerjaan sebagai IRT sebanyak 25 orang tua (55,6%). Penggunaan *gadget* oleh anak pra-sekolah adalah dipengaruhi oleh beberapa faktor antara lain faktor budaya, faktor sosial, dan faktor pribadi. Selain itu, menurut Fadilah, (2015) faktor yang mempengaruhi pra-sekolah anak-anak terpapar iklan di televisi dan media sosial. *Gadget* ini juga menampilkan tampilan yang menarik fitur dan kecanggihan gadget. Jika faktor-faktor ini tidak ditangani, maka tidak akan terjadi perubahan di masa depan, hal ini pada akhirnya akan berdampak besar pada anak-anak pra-sekolah. Pada dasarnya jika orang tua pekerjaan sebagai IRT terlalu memberi kebebasan bermain *gadget* saat anak dirumah, sehingga orang tua akan susah membujuk jika anak terlalu sering menggunakan gadget, dan anak akan marah, rewel, menangis, tidak mau makan jika tidak sambil bermain *gadget*. Seharusnya orang tua saat dirumah juga membatasi durasi anak saat bermain *gadget* agar tidak kecanduan yang akhirnya jika orang tua akan menyuruh anak makan, anak akan fokus bermain *gadget* daripada makan lebih dulu, dan nantinya jika gadget di ambil akan menangis, rewel. Dikarenakan pada saat sudah dirumah orang tua biasanya memberikan akses bermain *gadget* pada anak, sehingga anak menjadi leluasa untuk bermain dan tidak mau lepas dari *gadget* hanya sekedar untuk makan siang ataupun tidur siang.

Berdasarkan hasil penelitian anak dengan adiksi ringan ada 1 orang anak (2,2%) dengan tingkat pendidikan orang tua D3-D4 ada 1 orang tua (2,2%). Penelitian lain mengidentifikasi hubungan yang kuat antara perilaku pengasuhan negatif ibu (misalnya, sikap terlalu protektif, permisif, penolakan, dan

pengabaian) dan ketergantungan anak prasekolah yang berlebihan pada perangkat pintar (Lee & Kim, 2022). Selain itu, tingkat pendidikan orang tua, pendapatan keluarga, dan status pekerjaan juga merupakan faktor penting (Cho & Lee, 2017; Livingstone et al., 2015; Park & Park, 2021). Sebuah penelitian bahkan menunjukkan bahwa sebagian besar orang tua dari anak-anak yang kecanduan ponsel cerdas (1–6 tahun) berasal dari latar belakang pendidikan yang lebih rendah dan pekerjaan yang tidak stabil (Cho & Lee, 2017). Pada fase ini anak harus banyak bermain dengan kemampuan yang mengembangkan gerak motoriknya (Tafrihah & Utanto, 2022). Peran orang tua dalam pendampingan dialogis sangat diperlukan dalam meminimalisir dampak negatif penggunaan *gadget*. Sebaiknya orang tua mendampingi dan mengawasi penggunaan *gadget*, memberikan arahan fitur-fitur yang disesuaikan dengan tahap perkembangannya. Hal ini bertujuan agar orang tua dapat melihat anaknya saat sedang bermain *gadget*. Misalnya saja anak bisa diberikan interaksi dengan lingkungannya agar anak tidak terlalu fokus pada *gadget* yang dimainkannya. Namun, apabila kecanduan *gadget* sudah terlanjur terjadi, dapat dilakukan interaksi pembiasaan yang positif dan stimulasi yang tepat. Pada masa ini, anak harus banyak berinteraksi dengan lingkungan sekitar agar panca inderanya lebih terstimulasi. Mengeksplorasi keingintahuannya, yang dibutuhkan adalah fasilitas orang tua yang penuh kasih sayang dan suasana hangat serta kerabat dan teman yang kooperatif.

2. Tingkat Emosional Anak

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan kepada 45 responden orang tua anak usia prasekolah dengan tingkat emosional anak borderline

sebanyak 37 anak (82,2%) pada tingkat emosional anak normal ada 7 anak (15,6%) sedangkan pada tingkat emosional anak abnormal ada 1 anak (2,2%). Perkembangan sosial dan emosional dipengaruhi oleh berbagai faktor, seperti keluarga, budaya, temperamen, dan lingkungan. Anak-anak pra-sekolah berada pada tahap kritis dalam mengembangkan keterampilan sosial dan emosional mereka. Perkembangan emosi pada anak pra-sekolah dipengaruhi oleh beberapa faktor. Anak-anak pra-sekolah saat ini adalah sering terpapar *gadget*. Sebuah penelitian menunjukkan bahwa intensitas penggunaan *gadget* pada anak pra-sekolah sebagian besar ditemukan mengalami pada kategori sedang. Perkembangan emosional adalah sebagian besar berada pada kategori ambang batas (Agustin et al., 2019).

Menurut (Fauziah et al., 2022) peran orang tua dalam pengembangan emosi anak usia dini sangat penting untuk diperhatikan karena tidak semua orang tua memahami pentingnya perkembangan emosi pada anak usia dini. Ketika anak sedang dalam keadaan emosi dapat dengan cepat berubah berupa rasa kebahagiaan, kesedihan, keamarahan, serta keadaan dan reaksi psikologis dan fisiologis. Lingkungan keluarga menjadi tempat utama seseorang anak untuk mengembangkan emosinya. Menurut (Agustina et al., 2022) emosi itu penting karena manusia memiliki kebutuhan untuk mempertahankan diri, membuat keputusan, menciptakan batasan dan menciptakan kesatuan. Rasa cinta dan kasih sayang, rasa saling memiliki, rasa diterima apa adanya diberi kesempatan untuk mandiri dan membuat keputusan sendiri, rasa aman peran ayah dan ibu terutama dalam mendidik dalam proses perkembangan dan pertumbuhan emosi pada anak. Perlu diingat, tugas utama sebuah keluarga adalah menciptakan suasana

pendidikan keluarga yang baik sehingga dapat melahirkan generasi yang cerdas dan berakhlak mulia untuk menjadi pijakan yang kokoh dalam memulai kehidupan dan perjalanan anak di kemudian hari.

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan mayoritas responden anak perempuan sebanyak 26 anak (57,8%) sedangkan laki-laki terdapat 19 anak (42,2%). Menurut (Heryanto et al., 2023) dengan adanya *gadget* bisa mempermudah untuk mengakses semua informasi dan kebutuhan materi untuk sekolah. Kemudahan ini mengakibatkan anak menjadi malas untuk berusaha lebih banyak lagi terutama malas untuk bergerak dan beraktifitas. Sehingga anak lebih memilih untuk diam dengan memegang *gadget* dan menonton tayangan video-video yang ada di internet. Kondisi anak pada jaman sekarang memang harus berbeda cara menghadapinya. Dan jika keadaan dimana seorang anak kecanduan *gadget* akan sangat berpengaruh pada tumbuh kembangnya terutama pada kondisi psikis dan emosionalnya. Anak-anak jika dibiarkan kecanduan *gadget* akan lebih tidak tertarik pada kehidupan sekitarnya dan tidak tertarik bermain dengan teman sebayanya. Karena adanya faktor penunjang seperti wifi di rumah akan mempermudah mengakses kapanpun saat anak sudah memegang *gadget*. Anak perempuan lebih sering bermain *gadget* dan menghabiskan waktunya di rumah menonton video dari tiktok dari pada bermain keluar bersama temanya dikarenakan bisa sambil tiduran di rumah daripada sedikit beraktivitas seperti berlari, petak umpet. Sedangkan anak laki-laki lebih sering bermain di luar bersama temannya seperti sepak bola, berlarian, petak umpet jika lelah juga akan bermain *gadget*.

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan mayoritas responden berusia 6 tahun sebanyak 22 anak (48,9%). Menurut (Irfan et al., 2023) anak pra-sekolah usia 3-6 tahun, pada masa ini anak-anak senang berimajinasi. Dimana orang tua memberikan *gadget* kepada anak usia pra-sekolah karena beberapa alasan, seperti menenangkan anak saat rewel, membuat anak mudah makan, dan memberikan waktu luang bagi orang tua agar dapat melakukan pekerjaan rumah tangga. Oleh karena itu, sangat penting untuk memberitahukan kepada semua orang tua perlu diingatkan bahwa pentingnya perhatian dalam pemanfaatan bermain *gadget* anak yang tepat, serta orang tua sebaiknya mendampingi anak dan memberikan arahan, pengawasan dalam menggunakan *gadget* bagi anak supaya anak dapat bijak dalam menggunakan *gadget*. Pengaruh keluarga terutama orang tua dalam pembentukan dan perkembangan kepribadian anak sangat besar, banyak faktor dalam keluarga yang ikut berpengaruh dalam perkembangan anak. Pengaruh pekerjaan orang tua terhadap proses belajar dapat dilihat bahwa pekerjaan mempengaruhi orang tua bisa memfasilitasi anak secara materi untuk menunjang belajar dan membimbing saat dirumah. Hal ini sesuai penelitian berikut, bahwa alasan orang tua memberikan perangkat seluler kepada anak ketika orang tua sedang melakukan pekerjaan (70%), untuk menjaga ketenangan anak (65%), dan waktu sebelum tidur (25%) (Kabali et al.,2015).

3. Hubungan Adiksi Bermain Gadget Anak Pra-Sekolah Dengan Tingkat Emosional Anak

Berdasarkan hasil penelitian adiksi sedang dengan tingkat emosional normal terdapat 6 anak (13,4%), sedangkan adiksi sedang dengan tingkat emosional borderline sebanyak 37 anak (82,2%). Menurut (Ismohandoyo, 2022) menyatakan bahwa penggunaan *gadget* dapat menyebabkan kecanduan dan

dapat berpengaruh terhadap perilaku anak. Hal ini dibuktikan dengan adanya anak yang sering menggunakan *gadget*. Penggunaan *gadget* sangatlah tinggi mencapai 3-6 jam perhari. Aplikasi yang sering dibuka oleh anak yaitu YouTube, tiktok, dan game online. Penggunaan ini berdampak positif mendapatkan pengetahuan yang luas, mempermudah anak dalam berkomunikasi dan melatih aktivitas anak. Adapun juga dampak negatif diantaranya yaitu mata menjadi mudah lelah, jam tidur dan jam belajar kurang serta gangguan emosional pada anak. Perilaku anak menunjukkan perilaku yang kurang baik terhadap cara menghormati orangtua, rasa tolong menolong, sopan santun, namun anak juga kurang peka dan peduli terhadap lingkungan sekitarnya. Oleh karena itu anak lebih suka bermain di dalam rumah dari pada bermain bersama teman diluar, dan menjadikan anak tidak mudah beradaptasi dengan baik karena seringnya menagis, rewel, marah. Uji statistik yang digunakan adalah *Spearman Rank Test* di dapatkan hasil nilai $p = 0,026 < \alpha = 0,05$, sehingga didapatkan ada hubungan adiksi bermain *gadget* pada anak pra-sekolah dengan tingkat emosional anak, dengan nilai korelasi sebesar 0,332 yang berarti mempunyai kekuatan hubungan moderat antara dua variabel pada TKN Pembina Kepanjenkidul.

Berdasarkan hasil penelitian adiksi sedang dengan tingkat emosional abnormal ada 1 anak (2,2%). Menurut (Hidayatuladkia et al., 2021) penggunaan *gadget* tidak pernah terlepas dari pengaruh positif dan negatif, orang tua berperan penting dalam pendidikan anak untuk menjadikan generasi muda yang dapat meraih keberhasilan di masa yang akan mendatang. Orang tua juga mempunyai tanggung jawab yang besar dalam memberikan bimbingan kepada anak-anaknya.

Peran orang tua sendiri juga penting dalam memberikan pendidikan belajar agar anak tidak kecanduan bermain *gadget*, orang tua menjadi contoh yang baik bagi anak, membatasi bermain *gadget*, tetapkan aturan waktu bermain *gadget*, tetapkan apa saja yang diperbolehkan dan tidak saat anak mengaksesnya. Jadi anak lebih mudah terkendali saat anak bermain *gadget* dirumah, dan bisa dialihkan seperti bermain puzzle, lego, dan mewarnai.

Menurut (Filtri, 2017)) emosi adalah perasaan yang banyak berdampak terhadap perilaku. Biasanya emosi merupakan reaksi terhadap dorongan dari luar dan dalam diri individu. Emosi berkaitan dengan perubahan fisiologis dan berbagai pikiran. Emosi anak bersifat sementara dan lekas berubah, misalnya anak marah mudah beralih ke senyum, tertawa ke menangis atau dari cemburu kerasa sayang. Reaksi yang kuat terhadap situasi yang menimbulkan rasa senang atau tidak senang sangat kuat. Emosi itu sering timbul dan nampak pada tingkah lakunya, misalnya menangis, gelisah, gugup dan sebagainya. Reaksi emosional bersifat individual, emosi berubah kekuatannya.

Penggunaan gadget yang berlebihan dapat mengganggu perkembangan anak perkembangannya, khususnya pada anak prasekolah. Pada anak prasekolah, perkembangan emosi merupakan salah satunya faktor terpenting dalam tumbuh kembang anak karena kemampuan anak dalam mengelola emosi dan mengenali emosi harus dikembangkan ketika anak masuk ke dalam lingkungan yang mempunyai pengaruh terhadap perilaku anak. Emosi dapat berupa perasaan senang, takut, kemarahan dan sebagainya. Perkembangan emosi sejak dini masa kanak-kanak ditandai dengan munculnya sikap evaluatif emosi dalam arti bangga, malu, dan bersalah, dimana munculnya emosi pada anak menunjukkan hal itu

anak sudah mulai paham tentang menilai dirinya perilaku (Nurmalitasari, 2015). Penelitian lain menemukan bahwa semakin tinggi penggunaan gadget maka semakin besar pula permasalahan mental dan emosional pada anak prasekolah (Cahyani et al., 2024).

KESIMPULAN

Kesimpulan pada penelitian ini adalah adanya hubungan dengan kekuatan moderat antara adiksi bermain *gadget* dengan tingkat emosional pada anak pra-sekolah di TKN Pembina Kepanjenkidul Kota Blitar didapatkan uji statistik menggunakan *spearman rank test* dengan nilai $p = 0,026$ dan $r \leq 0,332$.

SARAN

Hasil penelitian ini diharapkan bisa memberikan gambaran dan sumber informasi untuk menambah wawasan belajar tentang bermain gadget yang terlalu lama tidak baik untuk kesehatan dan sosialisasi pada anak, terhadap adiksi bermain *gadget* pada anak pra-sekolah dengan tingkat emosional anak.

DAFTAR PUSTAKA

- Agustin, R. P., Saidah, Q. I., Anggoro, S. D., Huda, N., Widayanti, D. M., Priyantini, D., Nurhayati, C., & Nurlela, L. (2019). the Relationship Between the Use of Gadget and Emotional Development of Preschool Children. *Malaysian Journal of Nursing*, *11*(2), 97–102. <https://doi.org/10.31674/mjn.2019.v11i02.011>
- Agustina, S., Nurlaili, & Nirwana, E. S. (2022). Pengaruh Pekerjaan Orang Tua Terhadap Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia 5-6 Tahun Di PAUD Islam Ummu Fathimah Kota Bengkulu. *Journal Of Early Childhood Islamic Education*, *5*(2), 208–218.
- Cahyani, D. D., Oktalinda, R. P., Kostania, G., Sunaeni, S., Yulifah, R., Fajar, I., & Suhermi, S. (2024). The relationship of gadget use with the mental and emotional of preschool children in KB TK Negeri Pembina 1 Malang, Indonesia. *Multidisciplinary Science Journal*, *6*(9).
- Cho, K.-S., & Lee, J.-M. (2017). Influence of smartphone addiction proneness of young children on problematic behaviors and emotional intelligence: Mediating self-assessment effects of parents using smartphones. *Computers in Human Behavior*, *66*, 303–311.
- Fadilah, F. (2022). Pendampingan Orang Tua Dalam Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Sosial Anak Pra Sekolah.

- Repository.Stikes-Adc.Ac.Id.*
<https://repository.stikes-adc.ac.id/file/mahasiswa/2013704179.pdf>
- Farizal, binti ekry. (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. *Menara Ilmu*, 12(9), 140–147.
[file:///C:/Users/sarip/Downloads/1377-3242-1-SM \(1\).pdf](file:///C:/Users/sarip/Downloads/1377-3242-1-SM%20(1).pdf)
- Fauziah, A., Keisha, A. Y., Wangsa, M. N. K., Khairunnisa, N. D., Izzah, N. N., & Taqwa, Q. H. A. (2022). Keterlibatan Orang Tua dalam Memberikan Stimulasi Emosi pada Anak. *Journal For Gender Mainstreaming*, 16(2), 89–98. <https://doi.org/10.20414/qawwam.v16i2.6566>
- Filtri, H. (2017). Perkembangan Emosional Anak Usia Dini Usia 5-6 Tahun Ditinjau Dari Ibu Yang Bekerja. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(1), 32–37. <http://journal.unilak.ac.id/index.php/paud-lectura/article/view/501>
- Heryanto, M. L., Saprudin, A., Yanti, S. D., & Moonti, M. A. (2023). Lama Penggunaan Gadget Dengan Perkembangan Pada Anak Prasekolah. *Journal of Midwifery Care*, 3(02), 136–144. <https://doi.org/10.34305/jmc.v3i02.740>
- Hidayat, A., & Maesyaroh, S. S. (2022). Penggunaan Gadget pada Anak Usia Dini. *JURNAL SYNTAX IMPERATIF : Jurnal Ilmu Sosial Dan Pendidikan*, 1(5), 356. <https://doi.org/10.36418/syntax-imperatif.v1i5.159>
- Hidayati, N., Djoehani, H., & Zaman, B. (2024). The role of parents on the use of gadgets in early children. *International Journal of Early Childhood Education & Parenting*, 1(1), 39–49.
- Hidayatuladkia, S. T., Kanzunudin, M., & Ardianti, S. D. (2021). Peran Orang Tua dalam Mengontrol Penggunaan Gadget pada Anak Usia 11 Tahun. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 5(3), 363. <https://doi.org/10.23887/jppp.v5i3.38996>
- Imron, R. (2017). Hubungan Penggunaan Gadget dengan Perkembangan Sos. *Jurnal Keperawatan*, XIII(2), 150–153.
- Irfan, I., Rahmasandi, R., Azhar, A., & Azmin, N. (2023). Peran Orang Tua Dalam Menanggulangi Kecanduan Gadget Pada Anak Di Kelurahan Nitu Kota Bima. *Edu Sociata: Jurnal Pendidikan Sosiologi*, 6(1), 1–7.
- Ismohandoyo, A. (2022). Analisis Dampak Penggunaan Gadget Pada Perilaku Anak. 8.5.2017, 2003–2005.
- Konok, V., Bunford, N., & Miklósi, Á. (2020). Associations between child mobile use and digital parenting style in Hungarian families. *Journal of Children and Media*, 14(1), 91–109.
- Lee, G., & Kim, S. (2022). Relationship between Mother’s emotional intelligence, negative parenting behaviour, Preschooler’s attachment instability, and smart device overdependence. *BMC Public Health*, 22(1), 752.
- Livingstone, S., Mascheroni, G., Dreier, M., Chaudron, S., & Lagae, K. (2015). *How parents of young children manage digital devices at home: The role of income, education and parental style*. EU Kids Online; EU Kids Online, The London School of Economics and Political Science.
- Nurmalitasari, F. (2015). Perkembangan Sosial Emosi Pada Anak Usia Prasekolah. *Buletin Psikolog*, 23(2), 103–111.
- Park, J. H., & Park, M. (2021). Smartphone use patterns and problematic smartphone use among preschool children. *PloS One*, 16(3), e0244276.

- Syuhrotut, T. (2023). Hubungan Pola Asuh Orang Tua Dengan Perkembangan Emosional Anak Prasekolah Usia 3-6 Tahun. *Jurnal Keperawatan Fik Um Surabaya*, 5(2), 52–62.
- Tafrihah, & Utanto, Y. (2022). The Role of Parents in Preventing Impact Gadget Addiction in Early Childhood. *ISET: International Conference on Science, Education and Technology*, 29–32.