

HUBUNGAN INTENSITAS PENGGUNAAN GADGET DENGAN RISIKO MASALAH PERILAKU EMOSIONAL ANAK

Seif Firinda^{1*}, Ahmad Suryawan², Linda Dewanti³, Astika Gita Ningrum⁴

¹⁻⁴Fakultas Kedokteran, Universitas Airlangga

Email Korespondensi: seiffirinda01@@gmail.com

Disubmit: 22 Desember 2023

Diterima: 21 Agustus 2024

Diterbitkan: 01 September 2024

Doi: <https://doi.org/10.33024/mnj.v6i9.13509>

ABSTRACT

Gadgets are technological developments that can make users dependent, including preschool children. Gadgets are a type of technology that is in great demand among various groups, from adults to teenagers and even young children who use gadgets. Excessive use of gadgets can cause health problems for users, including impaired concentration in learning, impaired child development, sleep disturbances, impaired vision, hearing and disruption of social interaction with the surrounding environment. When using gadgets, children become less interactive and communicate less. The child's development period is very sensitive when the child is 1-5 years old, because at this time the child experiences the golden age. Social emotional processes involve changes in relationships with other people, namely changes in emotions and personality. To identify the intensity of gadget use and children's emotional behavior and analyze the relationship between the two. This research is an observational analytic with a cross sectional study. The total sample was 112 children with the sampling technique being total sampling. The independent variable is the intensity of gadget use which is measured using a questionnaire. The dependent variable is the risk of children's emotional behavior problems as measured by the Emotional Behavior Problems Questionnaire (KMPE). Data analysis used the Spearman test. Almost half of the respondents had a high category of gadget usage intensity, and most of the respondents had emotional behavior problems in the high category. The Spearman test results obtained a p value of 0.001 with a coefficient value of 0.312. There is a sufficient and unidirectional relationship between the intensity of gadget use and the risk of children's emotional behavior problems at Aisyiyah Bustanul Athfal 10 Gresik Kindergarten. It can be interpreted that the higher the intensity of gadget use, the greater the chance that a child will have a risk of emotional behavior problems in the reconciliation category.

Keywords: Gadgets, Children Emotional Behavior, Preschoolers

ABSTRAK

Gadget merupakan perkembangan teknologi yang dapat membuat penggunanya menjadi ketergantungan, termasuk anak prasekolah. Gadget salah satu teknologi yang banyak diminati di berbagai kalangan, mulai dari kalangan dewasa remaja bahkan anak usia dini sudah menggunakan gadget. Penggunaan gadget secara

berlebihan dapat menimbulkan masalah kesehatan bagi penggunanya diantaranya gangguan konsentrasi belajar, gangguan perkembangan anak, gangguan tidur, gangguan penglihatan, pendengaran dan gangguan terhadap interaksi sosial dengan lingkungan sekitar. Ketika menggunakan gadget, anak menjadi kurang berinteraksi dan kurang berkomunikasi. Periode perkembangan anak sangat sensitif saat anak berusia 1-5 tahun, karena pada masa ini anak mengalami masa golden age atau masa emas. Proses sosial emosi melibatkan perubahan dalam hubungan orang lain, yaitu perubahan emosi dan kepribadian. Untuk mengidentifikasi intensitas penggunaan gadget dan perilaku emosional anak serta menganalisis hubungan diantara keduanya. Penelitian ini merupakan analitik observasional dengan studi cross sectional. Jumlah sample sebanyak 112 anak dengan teknik pengambilan sampel adalah total sampling. Variabel bebas adalah intensitas penggunaan gadget yang diukur menggunakan kuesioner. Variabel terikatnya adalah risiko masalah perilaku emosional anak yang diukur dengan Kuesioner Masalah Perilaku Emosional (KMPE). Analisis data menggunakan uji Spearman. Hampir separuh responden memiliki intensitas penggunaan gadget kategori tinggi, dan sebagian besar responden memiliki masalah perilaku emosional dalam kategori tinggi. Hasil uji Spearman didapatkan nilai p value 0,001 dengan nilai koefisiensi 0,312. Terdapat hubungan yang cukup dan searah antara intensitas penggunaan gadget dengan risiko masalah perilaku emosional anak di TK Aisyiyah Bustanul Athfal 10 Gresik. Dapat diartikan bahwa semakin tinggi intensitas penggunaan gadget semakin meningkatkan peluang anak memiliki risiko masalah perilaku emosional dengan kategori rujuk

Kata Kunci: Gadget, Perilaku Emosional Anak, Anak Prasekolah

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi saat ini semakin pesat dan canggih yang hampir setiap hari digunakan dengan tujuan mempermudah ruang gerak dan ruang lingkup manusia. Sebagai contoh teknologi yang banyak berkembang pesat saat ini adalah gadget. Gadget adalah salah satu teknologi yang banyak diminati di berbagai kalangan, mulai dari kalangan dewasa remaja bahkan anak usia dini sudah menggunakan gadget. Sebanyak 88,2% anak berusia 18-24 bulan menghabiskan waktu dengan menggunakan gadget (Canadian Pediatric Society, 2016). Berdasarkan penelitian di Indonesia sebanyak 19% pengguna gadget berusia 3-6 tahun (Sapardi, 2020) dan sekitar 27,5% anak-anak dapat menghabiskan waktu 4 jam sehari dengan gadgetnya.

Masalah perilaku emosional adalah kondisi yang menandakan

individu sedang mengalami perubahan emosi yang dapat menghambat, dan menyulitkan seseorang untuk menyesuaikan diri dengan lingkungan, jika masalah tersebut tidak ditangani dengan baik akan berdampak negatif pada kesehatan mentalnya di masa depan (Witular 2021). WHO menyebutkan 1 dari 5 anak usia <16 tahun mengalami masalah emosional, sekitar 104 dari 1000 anak lainnya yang berusia 4-15 tahun juga mengalami masalah emosional.

(Dhamayanti, Deliana, dan Bukkar 2018). Sasaran dalam penelitian ini adalah anak usia 3-6 tahun, dikarenakan pada usia tersebut anak mulai bersosialisasi secara berkelompok, membangun karakter atau kepribadian masing-masing serta mulai memahami dan mengikuti aturan yang ada di lingkungan, pada usia tersebut

perkembangan emosional anak menjadi penting karena untuk menyiapkan anak menghadapi jenjang sekolah atau lingkungan yang lebih tinggi.

Pengaruh penggunaan gadget terhadap perkembangan anak memiliki dampak positif dan dampak negatif. Adapun dampak positifnya antara lain, membantu perkembangan fungsi adaptif seorang anak, menambah pengetahuan anak, mempermudah komunikasi, dan membangun kreatifitas anak. Kemudahan informasi dan teknologi serta fitur-fitur yang menarik menyebabkan pengguna malas untuk beraktifitas. Penggunaan gadget secara berlebihan dapat menimbulkan masalah kesehatan bagi penggunanya diantaranya gangguan konsentrasi belajar, gangguan perkembangan anak, gangguan tidur, gangguan penglihatan, pendengaran dan gangguan terhadap interaksi sosial dengan lingkungan sekitar (Bozzola, Spina, 2018).

Hasil Riset Kesehatan Dasar (Riskesmas) pada tahun 2018 menunjukkan bahwa indeks perkembangan emosional anak di Indonesia adalah 69,9%. Dapat diartikan bahwa perkembangan emosional anak di Indonesia tergolong masih rendah. Prevalensi gangguan emosional pada anak usia 3-6 tahun sebesar 74,2 % dan untuk prevalensi gangguan emosional anak di Kabupaten Gresik pada tahun 2018 di Kecamatan Dukun Kabupaten Gresik sebesar 10,21%. Perkembangan emosi yang tidak tercapai secara optimal dapat menimbulkan gangguan emosi pada anak. Sekitar 8-9 % anak pra sekolah mengalami gangguan emosi seperti cemas, berperilaku tidak taat, kurangnya ketrampilan sosial dan depresi. (Hanifah dan Nigrum, 2012).

Dalam Peraturan Pemerintah Nomor 27 Tahun 1990 tentang

Pendidikan Prasekolah Bab I Pasal 1 Ayat (2) dinyatakan bahwa "Taman Kanak-kanak adalah salah satu bentuk pendidikan prasekolah yang menyediakan program pendidikan dini bagi anak usia empat tahun sampai memasuki pendidikan dasar (Indonesia, 1990). Tugas utama TK adalah untuk mempersiapkan anak dengan memperkenalkan berbagai pengetahuan, sikap, perilaku, dengan cara yang menyenangkan melalui kegiatan bermain. Selain itu TK juga merupakan wahana bagi anak-anak untuk mendapatkan stimulasi yang tepat guna menemukan dan memperkuat potensinya sejak dini termasuk dalam kemampuan bersosialisasi dan kemampuannya dalam mengendalikan emosinya.

KAJIAN PUSTAKA

Perkembangan Emosional Anak

Perkembangan emosional adalah suatu proses yang berkaitan dengan perasaan anak (Hapsari 2016). Perkembangan emosi pada anak ditandai dengan munculnya emosi yang didasari oleh rasa bangga, malu dan rasa bersalah, dimana kemunculan emosi ini menunjukkan bahwa anak sudah mulai memahami dan menggunakan norma sosial untuk menilai perilaku mereka (Nurmalitasari 2015).

Faktor yang memengaruhi perilaku emosional anak diantaranya yaitu faktor genetik. Faktor genetik/keturunan berhubungan dengan hal-hal yang diturunkan dari orang tua kepada anak cucunya yang merupakan pemberian biologisnya sejak lahir. Faktor genetik/keturunan ini merupakan salah satu faktor penting yang memberikan pengaruh terhadap perkembangan anak usia dini. Menurut hasil riset, faktor genetik mempengaruhi kemampuan intelektual yang salah satunya dapat

menentukan perkembangan emosi seorang anak (Kabali, Mohanty, and Irigoyen 2015).

Faktor keluarga, Keluarga merupakan lingkungan pertama yang memberikan pengaruh terhadap berbagai aspek perkembangan individu, termasuk perkembangan emosional. Kondisi, tata cara kehidupan, pola pengasuhan keluarga dan pendidikan orang tua memiliki pengaruh terhadap perkembangan emosional anak. Dalam keluarga terjadi proses pendidikan yang bertujuan untuk mengembangkan kepribadian anak (Santrock 2012).

Faktor lingkungan, Menurut Wiyani (2012) faktor lingkungan diartikan sebagai kekuatan yang kompleks dari dunia fisik dan sosial yang memiliki pengaruh terhadap susunan biologis serta pengalaman psikologis, termasuk pengalaman emosi anak sejak sebelum ada dan sesudah ia lahir. Faktor lingkungan meliputi semua pengaruh lingkungan yang ada di sekitar anak selain keluarga anak, yaitu lingkungan rumah, lingkungan sekolah serta lingkungan pertemanan anak. Serta faktor stimulasi, Perkembangan emosional memerlukan rangsangan atau stimulasi khususnya dalam keluarga, misalnya mengajak anak berkomunikasi, mengajak anak bersosialisasi dengan sekitar, mengajari anak untuk mengontrol emosinya, keterlibatan ibu dan anggota keluarga lain terhadap segala bentuk kegiatan anak (Kemenkes RI, 2016).

Konsep Intensitas Penggunaan Gadget

Secara istilah gadget berasal dari bahasa Inggris yang artinya perangkat elektronik kecil yang memiliki fungsi khusus. Gadget juga diartikan sebagai perangkat atau instrumen elektronik yang memiliki fungsi praktis terutama untuk

membantu pekerjaan manusia (Iswidharmanjaya, 2014). Gadget merupakan barang canggih yang diciptakan dengan berbagai aplikasi yang dapat menyajikan berbagai media berita, jejaring sosial, hobi, bahkan hiburan (Widiawati and Sugiman 2014).

Intensitas adalah suatu keadaan tingkatan yang dapat diukur berdasarkan lamanya (durasi) dan seringnya (frekuensi) seseorang dalam melakukan sesuatu kegiatan secara berulang (Sari, 2016). Berdasarkan penelitian dari (Rideout, 2017), mengemukakan bahwa intensitas rata-rata penggunaan gadget pada anak usia dibawah 2 tahun adalah 1 jam 25 menit, usia 2-4 tahun adalah 3 jam 30 menit dan usia 5-8 tahun adalah 3 jam 36 menit.

Pada tahun 2016, American Academy of Pediatrics (AAP) mengeluarkan rekomendasi penggunaan gadget pada anak. AAP merekomendasikan bahwa usia minimal menggunakan gadget pada anak yaitu usia 18 bulan. Untuk orang tua yang memiliki anak usia 18- 24 bulan direkomendasikan untuk memilih program atau aplikasi dengan kualitas tinggi serta selalu dampingi anak saat menggunakan gadget. Untuk anak usia 2-5 tahun batas penggunaan gadget adalah selama 1 jam per hari dan selalu dampingi anak dalam memilih program atau aplikasi saat menggunakan gadget. Akan tetapi, penggunaan gadget pada anak di Indonesia belum menerapkan rekomendasi tersebut. Menurut penelitian yang dilakukan (Rina Septi Andriani 2018) terhadap anak usia 2-5 tahun, frekuensi minimal anak menggunakan gadget yaitu 1 hari/minggu dan frekuensi maksimalnya adalah setiap hari menggunakan gadget. Untuk durasi minimal anak menggunakan gadget adalah 15 menit/hari dan durasi

maksimalnya mencapai 630 menit/hari.

Adapun dampak penggunaan gadget diantaranya dampak negatif yaitu anak menjadi pribadi yang susah diajak berkomunikasi, tidak peduli dan kurang empati dengan orang sekitarnya (Anggraini, 2013). Penggunaan gadget pada anak akan berdampak pada perkembangan anak (Kabali, Mohanty, and Irigoyen 2015). Terlalu lama dalam penggunaan gadget dalam seluruh aktivitas sehari-hari akan mengganggu perkembangan otak. Sehingga menimbulkan hambatan dalam kemampuan berbicara (Suwarsi, 2016).

METODOLOGI PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan adalah crosssectional.

Penelitian dilaksanakan di TK Aisyiyah Bustanul Athfal 10 Gresik pada bulan November 2022-Oktober 2023. Populasi penelitian adalah seluruh objek penelitian (total sampling) sebanyak 112 anak usia 3-6 tahun.

Data yang dikumpulkan merupakan data primer dengan teknik observasi menggunakan 2 angket yaitu angket intensitas penggunaan gadget dan angket masalah perilaku emosional anak.

Analisis data pada penelitian ini menggunakan analisis univariat berupa frekuensi dan persentase, serta analisis bivariat dengan menggunakan uji spearman rho untuk menganalisis hubungan variabel penggunaan gadget dengan risiko masalah perilaku emosional anak.

HASIL PENELITIAN

Tabel 1. Distribusi Frekuensi Responden Berdasarkan Intensitas Penggunaan Gadget

Variable	Category	F	%
Intensity of using gadget	Low	11	9,8
	Medium	53	47,3
	High	48	42,9
Total		112	100,0

Berdasarkan tabel di atas terlihat bahwa hampir separuh responden memiliki intensitas penggunaan gadget sedang. Untuk durasi mempunyai nilai median 60 menit/hari dengan nilai minimal 0

menit dan nilai maksimal 360 menit/hari. Sedangkan frekuensi mempunyai nilai medis 4 hari/minggu dengan nilai minimal 0 hari/minggu dan nilai maksimal setiap hari.

Tabel 2. Distribusi Frekuensi Responden Berdasarkan Risiko Masalah Perilaku Emosional

Risk of children emotional behavior problems	F	%
Normal	21	18,8
Counseling	22	19,6
Refer	69	61,6
Total	112	100,0

Berdasarkan Tabel diatas menunjukkan bahwa terdapat hubungan yang cukup dan searah

antara masalah perilaku emosional anak dengan usia anak.

Tabel 3. Hubungan Antara Intensitas Penggunaan Gadget dengan Risiko Masalah Perilaku Emosional Anak

Intensity of using gadget	The risk of children emotional behaviour problems						p value
	Normal		Counseling		Refer		
	F	%	F	%	F	%	
Low	5	45,5	2	18,2	4	36,4	0,001
Medium	12	22,6	13	24,5	28	52,8	
High	4	8,3	7	14,6	37	77,1	
Total	21	18,8	22	19,6	69	61,6	

Berdasarkan Tabel diatas menunjukkan bahwa terdapat hubungan yang cukup dan sejalan antara intensitas penggunaan gadget dengan risiko terjadinya masalah perilaku emosional anak di TK Aisyiyah Bustanul Athfal 10 Gresik. Dapat diartikan bahwa semakin tinggi intensitas penggunaan gadget

semakin meningkatkan peluang anak untuk mempunyai risiko masalah perilaku emosional dengan kategori rujukan. Hasil uji statistik diperoleh $p\text{-value} = 0,001 < \alpha (0,05)$ artinya H_0 ditolak sehingga dapat disimpulkan ada hubungan antara penggunaan gadget dengan masalah perilaku emosional anak.

PEMBAHASAN

Penggunaan Gadget

Hasil penelitian yang dilakukan terhadap 112 responden menunjukkan bahwa 112 anak (100%) pernah menggunakan gadget. Hal tersebut menunjukkan bahwa seluruh anak usia 3-6 tahun di TK Aisyiyah Bustanul Athfal sudah terpapar gadget. Hasil penelitian menunjukkan hal itu. Hampir seluruh responden (88,4%) menggunakan gadget lama milik orang lain. Hal ini sejalan dengan hasil penelitian Andriani (2018) yang dilakukan di Kelurahan Kapasan Surabaya bahwa mayoritas responden (73,6%) tidak memiliki gadget sendiri melainkan milik orang lain.

Hasil paralel tersebut mungkin dipengaruhi oleh tingkat sosial ekonomi yang hampir sama. Pada penelitian ini mayoritas (75,9%) pekerjaan ayah responden adalah wiraswasta, sama halnya dengan

hasil penelitian Andriani (2018) menyatakan bahwa pekerjaan ayah responden sebagian besar (69,8%) adalah wiraswasta. Sebagian besar responden (83,0%) menggunakan gadget jenis smartphone. Hal ini sejalan dengan penelitian Nabila (2020) di TK Al-Furqon dan TK Bunda Ghifari di Surabaya menunjukkan bahwa sebagian besar responden menggunakan smartphone. Penggunaan Smartphone di Gresik sudah menjadi hal yang lumrah. Selain karena lingkungan sekitar sudah terbiasa menggunakan smartphone, kini smartphone sudah bisa diakses oleh semua kalangan. Hampir separuh aplikasi responden (71,4%) yang mengakses setiap kali menggunakan gadget dalam penelitian ini adalah game. Hasil tersebut sejalan dengan penelitian Rideout (2017) yang menyatakan bahwa mayoritas (70%) anak

menggunakan gadget untuk bermain game. Melalui smartphone, anak-anak dapat dengan mudah mengakses dan memilih permainan/game yang dimainkannya. Tentu saja hal ini lebih menarik perhatian anak dibandingkan harus bermain dengan lingkungan sekitar. Orang tua harus bisa memilih permainan yang bersifat mendidik. Jika anak mengakses jenis permainan yang mengandung kekerasan dan perkelahian ini dapat menurunkan kepekaan anak dan menjadikan anak mudah terpengaruh untuk melakukan kekerasan dan perkelahian juga dengan lingkungan sekitarnya (Nawaby, 2016).

Akademi Amerika Pediatrics (AAP) merekomendasikan agar anak usia 4-6 tahun diawasi dalam hal waktu penggunaan gadget, kualitas aplikasi yang diakses anak, dan interaksi orang tua dengan anak saat anak menggunakan gadget. Pada penelitian ini sebagian besar orang tua responden (80,4%) mengaku sering mengawasi waktu anak menggunakan gadget dan orang tua responden (67%) juga berinteraksi dengan anak ketika anak menggunakan gadget. Hasil penelitian mengenai intensitas penggunaan gadget menunjukkan bahwa 11 anak (9,8%) menggunakan gadget dalam kategori rendah, 53 anak (47,3%) menggunakan gadget dalam kategori sedang, dan 48 anak (42,9%) menggunakan gadget dalam kategori tinggi. Sehingga hampir separuh responden menggunakan gadget dengan intensitas sedang. Kategori durasi sendiri artinya penggunaan selama 31-60 menit/hari dan frekuensi 4 hari/minggu, nilai ini masuk dalam kategori sedang. Durasi penggunaan gadget tertinggi adalah 360 menit/hari dan frekuensinya setiap hari.

Hasil tersebut sejalan dengan yang dikemukakan Champman dan Pellicine (2014) bahwa jika anak dibiarkan terlalu lama menggunakan gadget tanpa pengawasan orang tua, akan menyebabkan anak menjadi kecanduan gadget dan berdampak negatif bagi anak. Hal ini dibuktikan dengan hasil uji Spearman diperoleh signifikansi $0,001 < 0,05$. Kemungkinan tingginya intensitas penggunaan gadget pada responden dipengaruhi oleh pengawasan dan interaksi orang tua semasa kecil menggunakan gadget. Dalam penelitian ini menunjukkan bahwa jika orang tua sering mengawasi anak dalam menggunakan gadget, dapat mengurangi intensitas penggunaan gadget. Begitu pula sebaliknya, jika orang tua tidak pernah mengawasi anaknya saat bermain gadget dapat meningkatkan intensitas penggunaan gadget pada anak.

Risiko Masalah Perilaku Emosional Anak

Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa sebagian besar (61,6%) responden mempunyai masalah perilaku emosional pada kategori rekonsiliasi, sebagian kecil (19,6%) responden pada kategori memerlukan konseling, dan sebagian kecil (18,8%) responden pada kategori membutuhkan konseling. kategori biasa. Kategori normal artinya perkembangan emosi anak sudah sesuai, orang tua berharap meneruskan stimulasi dan memeriksa kembali pada usia 6 bulan kemudian. Kategori membutuhkan konseling artinya orang tua membutuhkan konseling dengan petugas kesehatan atau guru yang dilatih dan diperiksa ulang 3 bulan kemudian. Bila tidak ada perubahan positif, maka akan dirujuk ke rumah sakit pemberi layanan rujukan tumbuh kembang, sedangkan kategori rujukan artinya

anak dirujuk ke rumah sakit yang memberikan layanan rujukan tumbuh kembang atau memiliki fasilitas layanan kesehatan jiwa.

Masalah perilaku emosional sebagian besar berada pada kategori normal (41,4%) Pada usia 3 tahun, separuh (42,9%) anak mengalami masalah perilaku emosional kategori memerlukan konseling pada usia 4 tahun dan hampir separuh (72,7%) anak mengalami masalah perilaku emosional yang memerlukan konseling pada usia 4 tahun. anak dengan kategori masalah perilaku emosional rujuk pada usia 5 tahun. Semakin tua usia Anda, semakin besar risiko masalah perilaku emosional dalam kategori rujukan. Hal ini dibuktikan dengan hasil uji Spearman dengan signifikansi $0,000 < 0,05$. Perkembangan emosi merupakan proses anak dalam mengendalikan perasaan dan emosinya terhadap lingkungan sekitarnya (Hapsari, 2016). Pada usia 3-6 tahun anak mulai bersosialisasi dalam kelompok, saling membangun karakter atau kepribadian serta mulai memahami dan mengikuti aturan-aturan yang ada di lingkungannya. Pada usia ini perkembangan sosial emosional anak menjadi penting karena berkaitan dengan kesiapan anak dalam menghadapi sekolah dasar atau lingkungan yang lebih tinggi dan lebih luas. Oleh karena itu, penelitian ini menggunakan rentang usia tersebut sebagai responden.

Berdasarkan penelitian terkait, tidak ada hubungan signifikan antara durasi penggunaan gadget usia 36-72 bulan dengan Gangguan Pemusatan Perhatian Hiperaktivitas (GPPH) serta Masalah mental Emosional (MME) dengan p value $> 0,05$ dengan Uji Pearson chi Square (tabel lebih 2×2). Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa durasi penggunaan gadget anak usia 36-72

bulan dalam berbagai kategori menunjukkan anak tidak mengalami GPPH. Durasi penggunaan gadget kategori sedang menunjukkan anak lebih beresiko kemungkinan MME namun kategori durasi penggunaan gadget rendah maupun tinggi anak menunjukkan normal dari MME. Hal ini menurut peneliti bahwa durasi penggunaan gadget anak kategori tinggi tidak melebihi dari 4 jam (Jayadi, 2021).

Organisasi Kesehatan Dunia maupun Kementerian Kesehatan (2016) menekankan bahwa anak usia lebih dari 5 tahun dibatasi dalam menatap layar atau menggunakan gadget hanya 2 jam dan anak usia 2 tahun -4 tahun hanya satu jam sehari dalam menggunakan gadget. Anak usia tersebut sedang dalam masa perkembangan ketajaman penglihatan, pendengaran, perkembangan motorik, sensorik, bahasa maupun sosialisasi (Kemenkes, 2019) sehingga anak usia tersebut hendaknya mengoptimalkan stimulasi untuk aktif bergerak, merasakan benda-benda disekitarnya bersosialisasi ataupun membaca. Apabila anak pasif hanya di depan layar atau menggunakan gadget maka akan berisiko terhadap perkembangan-perkembangan penting baginya. Banyaknya durasi menatap layar atau menggunakan gadget melebihi batas ketentuan dapat mengakibatkan anak semakin terbiasa bahkan dapat berakibat kecanduan/ adiksi. Orangtua hendaknya turut berperan aktif dalam menstimulasi perkembangan yang penting bagi anak dan juga mencegah termasuk membatasi anak dari kegiatan pasif seperti menatap layar (Armina, 2024).

Analisis Hubungan antara Intensitas Penggunaan Gadget dengan Risiko Masalah Perilaku Emosional

Hasil penelitian menunjukkan bahwa sebagian besar (45,5%) responden dengan intensitas penggunaan gadget rendah memiliki masalah perilaku emosional kategori normal, sebagian kecil (22,6%) responden memiliki kategori perlu konseling dan sebagian kecil (8,3%) responden memiliki kategori rujuk. Responden dengan intensitas penggunaan gadget sedang sebagian kecil (24,5%) memiliki risiko masalah perilaku emosional kategori normal, sebagian kecil (14,6%) memiliki kategori perlu konseling, dan sebagian kecil (19,6%) memiliki kategori rujuk. Hampir seluruh responden (77,1%) dengan intensitas penggunaan gadget tinggi memiliki masalah perilaku emosional kategori rujuk, sebagian kecil (52,8%) dengan kategori perlu konseling, dan sebagian kecil (36,4%) dengan kategori normal. Hasil uji statistik Spearman didapatkan signifikansi ($0,001$) $< 0,05$ sehingga dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_1 diterima. Sehingga terdapat hubungan antara intensitas penggunaan gadget dengan risiko masalah perilaku emosional anak di TK Aisyiyah Butanul Athfal Gresik. Didapatkan hasil kekuatan hubungan antara kedua variabel dengan koefisien korelasi sebesar 0,312 yang artinya memiliki hubungan cukup

Dampak Penggunaan Gadget pada Anak GPPH pada remaja, mendapatkan adanya peningkatan yang signifikan pada inattentive ($p = 0,0001$), oppositional ($p = 0,0242$), hiperaktivitas dan total GPPH ($p = 0,0001$) berdasarkan nilai Conner's Parents Rating Scale - Revised (CPRS-R) pada remaja yang menggunakan gadget > 1 jam. Anak yang kecanduan teknologi seperti games online, otaknya akan memproduksi hormon dopamine secara berlebihan yang

mengakibatkan penurunan kematangan Pre Frontal Cortex (PFC). PFC adalah bagian didalam otak yang mengontrol emosi, kontrol diri, tanggung jawab, pengambilan keputusan dan nilai-nilai moral lainnya (Setianingsih, 2018).

Pengangkut dopaminergik yang menurun dalam kecanduan game internet dapat menjelaskan kejadian yang sering terjadi dengan depresi, gangguan bipolar, dan gangguan kepribadian borderline dan gejala disosiatif. Sehubungan dengan sirkuit saraf, saat bermain game, area otak yang terkait dengan kecanduan sering digunakan dan oleh karena itu aktivitas di daerah seperti korteks orbitofrontal dan cingulate gyrus tinggi, yang dari waktu ke waktu dapat menyebabkan perubahan signifikan pada konektivitas neuron dan struktur otak. Game internet menjadi semakin menonjol dan individu kehilangan kendali atas game mereka. Dari segi perilaku, game internet yang berlebihan dapat mengakibatkan masalah dengan control impuls, penghambatan perilaku, fungsi eksekutif, perhatian, dan fungsi kognitif umum.

KESIMPULAN

Penelitian ini menyimpulkan bahwa terdapat hubungan antara penggunaan gadget dengan masalah perilaku emosional anak prasekolah. Berdasarkan kesimpulan yang diperoleh dalam penelitian maka penulis menyarankan agar para pendidik prasekolah agar lebih memperhatikan proses tumbuh kembang anak khususnya perkembangan emosi dengan cara pihak sekolah dapat mengirimkan tenaga pendidiknya untuk mengikuti kegiatan seminar terbaru mengenai penggunaan gadget anak prasekolah

DAFTAR PUSTAKA

- American Academy Of Pediatrics. (2016) American Academy Of Pediatrics Announces New Recommendations For Children's Media Use
- Armina, A. (2024). Hubungan Penggunaan Gadget Dengan Risiko Gangguan Pemusatan Perhatian Hiperaktivitas Dan Masalah Perilaku Emosional Pada Anak Usia Dini. *Jurnal Akademika Baiturrahim Jambi*, 13(1), 139-144.
- Dhamayanti, M., Deliana, P.H., And Bukkar, F. (2018) 'Association Of Stature And Mental Problems Among Adolescents In Jatinangor District, West Java'. *Medical Journal Of Indonesia*
- Ebbeck, M., Yim, H.Y.B., Chan, Y., And Goh, M. (2016) 'Singaporean Parents' Views Of Their Young Children's Access And Use Of Technological Devices'. *Early Childhood Education Journal* 44 (2), 127-134
- Fajariyah, S.N., Suryawan, A., And Atika, A. (2018) 'Dampak Penggunaan Gawai Terhadap Perkembangan Anak'. *Sari Pediatri*
- Hanifah, L. And Ningrum (2013) 'Gambaran Hasil Deteksi Dini Masalah Mental Emosional Pada Anak Prasekolah Usia 36 Sampai 72 Bulan Di Playgroup Dan Tk Cherry Kids Club Islamic School Grogol Sukoharjo Tahun 2012'. *Jurnal Masyarakat Mandiri* 4 (6), 3201-3209
- Hurlock (1999). *Psikologi Perkembangan Suatu Pendekatan Sepanjang Ruang Kehidupan* (5th Ed). Jakarta Erlangga
- Hurlock, Eb (2010). *Perkembangan Anak Jilid I* 6th Ed.A. Dharma, Ed., Jakarta: Erlangga
- Ilma, N., Suryawan, A., And Dewanti, L. (2020) Hubungan Antara Intensitas Penggunaan Gadget Dengan Perkembangan Sosial Dan Emosional Anak Usia 48-72 Bulan Di Tk Al-Furqon Dan Tk Bunda Ghifari Surabaya.
- Jayadi, Y. I., & Rakhman, A. (2021). Evaluasi Program Pemberian Makanan Tambahan (Mt) Anak Balita Pada Masa Pandemi Covid 19. *Poltekita: Jurnal Ilmu Kesehatan*, 15(2), 105-117.
- Kabali, H., Mohanty, S., And Irigoyen, M. (2015) Exposure And Use Of Mobile Media Devices By Young Children | *Pediatrics | American Academy Of Pediatrics*
- Kemenkes Ri. (2016) *Pedoman Pelaksanaan Stimulasi, Deteksi Dan Intervensi Dini Tumbuh Kembang Anak*. Jakarta: Kemenkes Ri. Pp. 4-7,25,71
- Lani, Tiara. (2019) *Perilaku Orang Tua Terhadap Penggunaan Gawai Anak Prasekolah Serta Dampak Pada Tajam Penglihatan Anak*. Skripsi. Universitas Airlangga
- Nurfadhillah, F. (2012) *Upaya Orang Tua Untuk Mencegah Ketergantungan Anak Terhadap Penggunaan Gadget* | Nurfadilah | *Edukids: Jurnal Pertumbuhan, Perkembangan, Dan Pendidikan Anak Usia Dini*
- Nurmalitasari, Femmi (2015) *Perkembangan Sosial Emosi Pada Anak Usia Prasekolah* | Nurmalitasari | *Buletin Psikologi*
- Pratama, H.C. (2012) *Cyber Smart Parenting: Kiat Sukses Menghadapi Dan Mengasuh Generus Digital* / Hellen Chou Pratama; Penyunting, James

- Yanuar | Opac Perpustakaan Nasional Ri.
- Rideout, V. (2017) *The Common Sense Census: Media Use By Kids Age Zero To Eight, 2017* | Common Sense Media
- Rina Septi Andriani, N. (2018) *Hubungan Antara Intensitas Penggunaan Gawai Terhadap Keterlambatan Perkembangan Bicara Dan Bahasa Pada Anak Usia 24-60 Bulan Di Kelurahan Kapasan, Kecamatan Tambaksari, Kota Surabaya*
- Setianingsih, S. (2018). *Dampak Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Prasekolah Dapat Meningkatkan Resiko Gangguan Pemusatan Perhatian Dan Hiperaktivitas. Gaster, 16(2), 191-205.*
- Sudarno. 2017. *Data Analysis*. Semarang: Departemen Statistika Fakultas Sains Dan Matematika Undip
- Sugianto, V.J., Wh, P., And Yudani, H.D. (2015) 'Perancangan Board Game Mengenai Bahaya Radiasi Gadget Terhadap Anak'. *Jurnal Dkv Adiwarna*
- Suyadi (2010) *Psikologi Belajar Paud: Pendidikan Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Pt Pustaka Insan Mandiri
- Syahyudin, D. (2019) *Pengaruh Gadget Terhadap Pola Interaksi Sosial Dan Komunikasi Siswa*. Waruwu, F.E. (2010) *Membangun Budaya Berbasis Nilai: Panduan Pelatihan Bagi Trainer / Fidelis E.*
- Waruwu ; Editor, Gunawan Mc, Chris Subagya. | Dinas Perpustakaan Dan Arsip Daerah Diy
- Widiawati And Sugiman (2014) *Pengaruh Penggunaan Kembang Anak Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Daya Kembang Anak Gadget Terhadap Daya*
- Witular, R. (2021) 'Pengaruh Keberfungsian Keluarga Terhadap Regulasi Emosi Pada Remaja Delinkuen'. Skripsi Universitas Muhammadiyah Malang Yusuf, S. (2012) *Psikologi Perkembangan Anak Dan Remaja*. Bandung: Remaja Rosda Karya