

THE RELATIONSHIP BETWEEN GADGET USE DURATION AND SOCIAL-EMOTIONAL DEVELOPMENT IN PRE-SCHOOL AGE CHILDREN AT TK NEGERI PEMBINA 02 BATAM CENTER IN 2020

Yasinta^{1*}, Angga Putri²

^{1,2}Department of Nursing Science, Faculty of Medicines
University of Batam, Batam, Riau Islands, Indonesia.
Yasinta1352@gmail.com; angg.putri@univbatam.ac.id

***Correspondence:**

Yasinta
Email: yasinta1352@gmail.com

ABSTRACT

World Health Organization (WHO) reports that 5-25% of pre-school children have experienced social and emotional development disorders. It is recorded that 8 to 9% of pre-school children have experienced social-emotional development disorders such as anxiety, difficulty in adapting, difficulty in socializing, always wanting to be close to parents, children are difficult to control and behave aggressively. Various stimulations can affect children's development, including gadgets. According to pre-survey data, some parents said that their children lost track of time when operating gadgets. So, they frequently ignore their parents' orders to take a bath, eat, and study. The population in this research were 30 students aged 3-5 years old at TK Negeri Pembina 02 Batam Center. The type and design of this research used observational survey with direct observation to the object of research to see closely the activities undertaken, as well as applying questionnaire and checklist sheet as the research instruments. The sampling technique used was purposive sampling with a sample size of 30 respondents. This research aims to identify the relationship between the duration of gadget use and the social and emotional development of pre-school age children at TK Negeri Pembina 02 Batam Center in 2020. The research results indicated that 16 (53.3%) respondents had an abnormal duration of operating gadgets and 17 (56.7%) respondents had inappropriate social-emotional development. The results of chi square correlation test obtained p value 0.000 ($p < 0.05$), meaning that there was a significant relationship between the duration of gadget use and social-emotional development in pre-school age children at TK Negeri Pembina 02 Batam Center in 2020. Based on the research results, it is suggested that parents and teachers at school should be more selective in giving toys to children and should be assertive in reminding the children about the limit for operating gadgets.

Keywords : *Gadgets, Emotional Social Development, Pre-School Children*

Cite this Article Yasinta, Angga Putri, *The Relationship Between Gadget Use Duration And Social-Emotional Development In Pre-School Age Children At Tk Negeri Pembina 02 Batam Center In 2020*, Zona Keperawatan: Program Studi Keperawatan Universitas Batam, 9(2), 2019, pp. 1-15. <http://ejurnal.univbatam.ac.id/index.php/Keperawatan>.

HUBUNGAN DURASI PENGGUNAAN *GADGET* DENGAN PERKEMBANGAN SOSIAL EMOSIONAL PADA ANAK USIA PRA-SEKOLAH DI TK NEGERI PEMBINA 02 BATAM CENTER TAHUN 2020

Yasinta^{1*}, Angga Putri²

^{1,2}Departemen Ilmu Keperawatan, Fakultas Kedokteran
Universitas Batam, Batam, Kepulauan Riau, Indonesia
Yasinta1352@gmail.com; angga.putri@univbatam.ac.id

*Korespondensi:

Yasinta

Email: yasinta1352@gmail.com

ABSTRAK

World Health Organization (WHO) melaporkan bahwa 5-25% anak usia pra-sekolah mengalami gangguan perkembangan sosial emosional. Tercatat 8 sampai 9% anak pra-sekolah mengalami gangguan perkembangan sosial emosional seperti kecemasan, susah beradaptasi, susah bersosialisasi, susah berpisah dari orangtua, anak sulit diatur dan perilaku agresif. Berbagai stimulasi mampu mempengaruhi perkembangan anak, diantaranya yaitu *gadget*. Menurut data *pre-survey*, beberapa orangtua mengatakan bahwa anaknya ketika bermain *gadget* menjadi lupa waktu sehingga sering mengabaikan perintah orangtuanya untuk mandi, makan dan belajar. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa/i di Tk Negeri Pembina 02 Batam Center sebanyak 30 siswa/i yang berusia 3-5 tahun. Jenis dan rancangan penelitian ini menggunakan survey observasi dengan pengamatan langsung ke objek penelitian untuk melihat dari dekat kegiatan yang dilakukan, serta menggunakan kuesioner dan lembar ceklis sebagai instrument. Teknik pengambilan sampel yang digunakan yaitu *purposive sampling* dengan jumlah sampel 30 responden. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengidentifikasi hubungan durasi penggunaan *gadget* dengan perkembangan sosial emosional pada anak usia pra-sekolah di Tk Negeri Pembina 02 Batam Center Tahun 2020. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa sebanyak 16 (53,3%) responden yang memiliki durasi penggunaan *gadget* tidak normal dan 17 (56,7%) responden yang memiliki perkembangan sosial emosional yang tidak sesuai. Hasil uji korelasi *chi square* di dapatkan *p value* 0,000 ($p < 0,05$) yang artinya ada hubungan yang signifikan antara durasi penggunaan *gadget* dengan perkembangan sosial emosional pada anak usia pra-sekolah di Tk Negeri Pembina 02 Batam Center Tahun 2020. Berdasarkan hasil penelitian, di sarankan bagi orangtua maupun guru di sekolah untuk lebih selektif lagi dalam memberikan mainan pada anak dan perlu ketegasan dalam memberikan batasan kepada anak dalam bermain *gadget*.

Kata Kunci : *Gadget*, Perkembangan Sosial Emosional, Anak Pra-Sekolah

PENDAHULUAN

Masa pra-sekolah merupakan periode penting dalam proses tumbuh kembang manusia. Periode penting dalam proses tumbuh kembang anak terjadi pada usia 5 tahun pertama. Masa ini merupakan masa keemasan anak atau sering disebut the golden age. Pada masa ini anak lebih terbuka untuk pembelajaran dalam menyerap berbagai informasi. Dimana anak berada dalam kesempatan mengasah seluruh aspek perkembangannya di masa the golden age ini (Yulisetyaningrum, 2019).

Perkembangan anak terdiri dari sejumlah aspek yang perlu ditingkatkan. Seluruh aspek perkembangan pada anak pra-sekolah di masa the golden age ini meliputi perkembangan pada proses-proses Biologis (Biological Process), Kognitif (Cognitive Process), dan Sosioemosional (Socioemotional Process). Ketiga proses ini saling berkaitan dan mempengaruhi satu sama lain (Soetjiningsih, 2018).

Menurut teori Erikson tentang perkembangan sosial emosional pada anak usia prasekolah terdiri dari basic trust dan mistrust, industry dan inferiority, initiative dan guilt. Masing-masing tahapan terdiri dari tugas perkembangan yang berbeda yang menghadapkan individu dengan suatu krisis yang harus dihadapi, krisis disini bukan suatu bencana melainkan titik balik peningkatan kerentanan dan peningkatan potensi pada anak (Ndari, 2018).

Perkembangan sosial emosional pada anak pra-sekolah adalah fondasi bagi perkembangan anak berinteraksi

dengan lingkungan secara lebih luas, hal ini disebabkan karena anak terbentuk melalui proses belajar. Proses belajar inilah yang akan mempengaruhi perkembangan pada tahapan selanjutnya (Yulisetyaningrum, 2019).

Banyak faktor yang mempengaruhi perkembangan sosial emosional pada anak pra-sekolah, baik yang berasal dari anak itu sendiri maupun berasal dari luar dirinya. Berbagai faktor tersebut antara lain, keadaan didalam individu, konflik-konflik dalam proses perkembangan, lingkungan dan pemberian stimulasi terhadap anak pra-sekolah (Gunawan, 2017).

Perkembangan teknologi dan informasi mengalami kemajuan yang sangat pesat yang ditandai dengan kemajuan pada bidang teknologi dan informasi. Salah satunya adalah *gadget* yang terdiri dari smartphone, laptop, tablet PC dan video game (Farizal, 2018).

Penggunaan *gadget* merupakan salah satu dampak berkembangnya teknologi yang berpengaruh bagi anak (Yulisetyaningrum, 2019). Menurut hasil penelitian yang dilakukan oleh Novitasari dan Khotimah, salah satu faktor atau stimulus yang dapat mempengaruhi perkembangan anak yaitu kebiasaan anak dalam bermain *gadget* (Gunawan, 2017). Hampir semua individu baik anak-anak hingga orang dewasa kini sudah memiliki *gadget*, pada anak usia pra-sekolah boleh-boleh saja diberikan *gadget* tapi harus diperhatikan durasi penggunaannya karena jika berlebihan dampak negatif didalam perkembangan sosial emosional

anak, dampak negatif nya yaitu, jika penggunaan yang berlebihan dapat membuat anak bersikap kurang peduli terhadap lingkungan baik didalam keluarga maupun masyarakat dan anak melupakan waktu bermain dengan teman-temannya dan anggota keluarga yang lain dan jika anak masih terpaku dengan *gadget* anak akan mengalami kesulitan dalam berinteraksi dengan masyarakat sekitarnya (Farizal, 2018).

Starburger berpendapat bahwa anak hanya boleh berada di depan layar \leq 1 jam setiap harinya. Sedangkan menurut Asosiasi dokter anak Amerika dan Canada yang berpendapat bahwa waktu ideal anak usia 0-2 tahun sebaiknya tidak terpapar *gadget*, sedangkan untuk anak usia 3-5 tahun diberikan batasan dalam durasi penggunaan *gadget* yaitu 1 jam per-hari, dan untuk anak usia 6-18 tahun 2 jam per-hari. Tetapi, faktanya di Indonesia masih banyak anak-anak yang menggunakan *gadget* 4-5 jam per-hari dari jumlah yang direkomendasikan. Jika anak terlalu lama terpapar oleh *gadget* akan memberikan dampak buruk bagi perkembangan pengetahuan dan kesehatan bagi anak, selain radiasinya yang berbahaya, penggunaan yang berlebihan dalam mempengaruhi tingkat agresif pada anak. Selain itu, anak menjadi tidak peka terhadap lingkungan di sekelilingnya (Gunawan, 2017).

World Health Organization (WHO) melaporkan bahwa 5-25% anak usia pra-sekolah mengalami gangguan perkembangan. Berbagai masalah perkembangan anak seperti

keterlambatan motorik, bahasa, dan sosial emosional dalam beberapa tahun terakhir semakin meningkat. Angka kejadian masalah perkembangan pada anak di Indonesia antara 13-18%, tercatat 8 sampai 9% anak pra-sekolah mengalami gangguan perkembangan sosial emosional seperti kecemasan, susah beradaptasi, susah bersosialisasi, susah berpisah dari orangtua, anak sulit diatur dan perilaku agresif (Gunawan, 2017).

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Rideout (2013) diketahui bahwa terjadi peningkatan penggunaan media dan *gadget* pada anak yaitu 38% pada tahun 2011 dan meningkat menjadi 72% pada tahun 2013. Penyebab meningkatnya persentase anak pra-sekolah dalam menggunakan *gadget* yaitu karena semakin berkembangnya teknologi, maka *gadget* tampil dengan system touch screen yang membuat siapa saja menjadi lebih mudah untuk menggunakannya, terutama anak kecil yang belum bisa membaca sekalipun (Gunawan, 2017).

Dari hasil penelitian yang dilakukan oleh Imron diperoleh data bahwa anak yang penggunaan *gadget* nya rendah, 67% menunjukkan perkembangan sosial emosional yang baik. Anak yang penggunaan *gadget* nya tinggi, 71% mengalami hambatan perkembangan sosial emosional. Dari hasil analisis univariat menunjukkan penggunaan *gadget* rendah sebanyak 63% dan perkembangan sosial emosional baik sebanyak 50,6%. Hasil analisis bivariat dengan uji chi square menunjukkan nilai $p=0,001$ ($p < 0,05$), nilai ini menyatakan bahwa

ada hubungan penggunaan *gadget* dengan perkembangan sosial emosional pada anak pra-sekolah (Imron, 2017).

Departemen Kesehatan RI dalam Widati 2012, melaporkan bahwa 0.4 juta (16%) balita di Indonesia mengalami gangguan perkembangan, baik perkembangan motorik halus dan kasar, pendengaran, sosial emosional dan keterlambatan bicara (Imron, 2017). Berdasarkan data dari profil pengguna internet di Indonesia tahun 2017, wilayah sumatra yang didalamnya termasuk kota Batam Kepulauan Riau yang merupakan wilayah dengan pengguna internet terbanyak yaitu 19,09% dibandingkan dengan Kalimantan yang hanya 7,97%, Maluku dan Papua 2,49% (Imron, 2017).

Di Kota Batam TK Negeri Pembina 02 Batam Center merupakan TK dengan jumlah siswa/i terbanyak dari keseluruhan TK di Kota Batam Kepulauan Riau, pada tahun 2019 sebanyak 124 siswa/i dan tahun 2020 sebanyak 143 siswa/i. Siswa/i yang bersekolah di TK tersebut tidak hanya berasal dari daerah sekitaran sekolah, tetapi juga berasal dari berbagai kecamatan yang ada di kota Batam. Mereka yang bersekolah di sini juga dari berbagai kalangan, mulai dari ekonomi menengah ke bawah hingga ekonomi menengah ke atas. Sehingga bisa dikatakan siswa/i yang bersekolah di TK pembina 02 sudah mewakili karakteristik siswa/i prasekolah yang ada di kota Batam. Menurut survey pendahuluan yang dilakukan di TK tersebut pada tanggal 6 Maret 2020, aktifitas pembelajaran dimulai pada pukul 07.30 s/d 10.00 WIB dan selebihnya

anak berada dirumah. Menurut hasil wawancara yang dilakukan dengan orangtua, bahwa dari 10 orangtua mengatakan anaknya sudah mengenal *gadget* dan aktif menggunakannya walaupun orangtua tau dampak buruk dari penggunaan *gadget* tetapi orangtua tetap memberikan *gadget* pada anaknya dengan batasan waktu tertentu. Akan tetapi, 7 dari 10 orangtua mengatakan bahwa anaknya ketika bermain *gadget* menjadi lupa waktu sehingga sering mengabaikan perintah dari orangtuanya untuk mandi, makan dan belajar. Anak juga lebih suka bermain *gadget* dirumah dari pada bermain diluar rumah bersama temannya.

METODOLOGI PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah survey observasi dengan pengamatan langsung ke objek penelitian untuk melihat dari dekat kegiatan yang dilakukan, serta menggunakan kuesioner dan lembar ceklis sebagai instrument. Penelitian ini dilakukan di TK Negeri Pembina 02 Kota Batam. Populasi dalam penelitian ini adalah semua siswa/i di TK Pembina 02 Batam Center sebanyak 30 siswa/i yang berusia 3-5 tahun. Teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini menggunakan metode *purposive sampling*. Jumlah sampel penelitian ini sebanyak 30 responden yang berusia 3-5 tahun.

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuesioner dan lembar ceklis. Lembar kuesioner, dengan melalui guru kelas dan meminta izin kepada kepala sekolah. Lalu melalui guru kelas meminta nomor orangtua atau wali murid, kemudian guru kelas mengumumkan

tujuan peneliti ke grup kelas. Setelah itu peneliti menghubungi orangtua atau wali murid untuk kesediaan dalam pengisian lembar durasi penggunaan *gadget* dan perkembangan sosial emosional melalui google form. Alat ukur ini terdiri dari 2 kategori yang masing-masing kelompok dirinci dan diberi penilaian angka (*score*) 1 dan 0. Untuk lembar ceklis, masing-masing nilai angka (*score*) dari ke 2 kelompok tersebut dikategorikan sebagai berikut: 1= normal \leq 1 jam dan 0= tidak normal $>$ 1 jam. Selanjutnya kuesioner yang digunakan untuk mengukur perkembangan sosial emosional terdiri dari 14 pertanyaan yang di evaluasi dengan menggunakan penilaian sebagai berikut: 90-100%= baik sekali, 80-89%= baik, 70-79%= cukup, $<$ 70%=kurang

Setelah semua data telah dikumpulkan, peneliti melakukan

pengolahan dan analisis data dan maka uji chi-square dilakukan. Keputusan didasarkan pada jumlah nilai, jika $p\text{-Value} < 0,05$ yang artinya terdapat hubungan antara variabel independen dengan dependen, sedangkan $p\text{ value} > 0,05$ yang artinya tidak terdapat hubungan antara variabel independen dengan variabel dependen.

HASIL PENELITIAN

Analisa Univariat

Hasil penelitian ini menjelaskan distribusi frekuensi dari variabel-variabel independen dan analisa bivariate menjelaskan hubungan durasi penggunaan *gadget* dengan perkembangan sosial emosional pada anak usia pra-sekolah di Tk Negeri Pembina 02 batam center tahun 2020. Berdasarkan penelitian yang dilakukan pada tanggal 13-30 Juli 2020 dengan jumlah siswa 30 orang.

1. Durasi Penggunaan *Gadget*

Tabel 1.
Frekuensi dan Persentasi Durasi Penggunaan *Gadget* Pada Anak Usia Pra-Sekolah Di Tk Negeri Pembina 02 Batam Center Tahun 2020

Durasi Penggunaan <i>Gadget</i>	Frekuensi	Persentase %
Tidak Normal	16	53,3
Normal	14	46,7
Jumlah	30	100,0

Berdasarkan tabel 1 dapat dijelaskan bahwa dari 30 responden, terdapat 16

(53,3%) responden yang memainkan *gadget* $>$ 1 jam per-hari. Sedangkan

14 (46,7%) responden yang memainkan *gadget* \leq 1 jam per-hari.

2. Perkembangan Sosial Emosional

Tabel 2.
Frekuensi dan Persentasi Perkembangan Sosial Emosional Pada Anak Usia Pra-Sekolah Di Tk Negeri Pembina 02 Batam Center Tahun 2020

Perkembangan Sosial Emosional	Frekuensi	Persentase %
Tidak sesuai	17	56,7
Sesuai	13	43,3
Jumlah	30	100,0

Berdasarkan tabel 2 di atas dijelaskan bahwa dari 30 responden, dapat dilihat bahwa lebih dari setengah yaitu 17 (56,7%) responden memiliki perkembangan sosial emosional yang tidak sesuai, dan terdapat 13 (43,3%) responden

dengan perkembangan sosial emosional yang sesuai di Tk Negeri Pembina 02 Batam Center Tahun 2020. maladaptif sebanyak 96 orang (55,8%) dan siswa dengan mekanisme koping adaptif sebanyak 76 orang (44,62%).

Analisa Bivariat

Tabel 3.
Hubungan Durasi Penggunaan *Gadget* Dengan Perkembangan Sosial Emosional Pada Anak Usia Pra-Sekolah Di Tk Negeri Pembina 02 Batam Center Tahun 2020

Durasi Penggunaan <i>Gadget</i>	Perkembangan Sosial Emosional		Total	%	P value		
	Tidak Sesuai	%				Sesuai	%
Tidak Normal	14	87,5	2	12,5	16	100	0,000
Normal	3	21,4	11	78,6	14	100	
Jumlah	17	56,7	13	43,3	30	100	

Berdasarkan data tabel 3 di atas menunjukkan bahwa durasi penggunaan *gadget* yang tidak normal dengan perkembangan sosial emosional yang tidak sesuai sebanyak 14 (87,5%) responden.

Durasi penggunaan *gadget* yang tidak normal dengan perkembangan sosial emosional yang sesuai sebanyak 2 (12,5%) responden. Sedangkan durasi penggunaan *gadget* yang normal dengan

perkembangan sosial emosional yang tidak sesuai sebanyak 3 (21,4%) responden dan perkembangan sosial emosional yang sesuai dengan durasi penggunaan *gadget* yang normal sebanyak 11 (78,6%) responden.

Dari hasil perhitungan uji chi square didapatkan p value sebesar 0,000, karena p value < 0,05 berarti H_0 diterima, dan dapat disimpulkan bahwa ada hubungan yang signifikan antara durasi penggunaan *gadget* dengan perkembangan sosial emosional pada anak usia pra-sekolah di Tk Negeri Pembina 02 Batam Center Tahun 2020.

PEMBAHASAN

Durasi Penggunaan *Gadget*

Gadget merupakan sebuah perangkat lunak atau instrumen elektronik yang memiliki tujuan dan fungsi praktis untuk membantu pekerjaan manusia. *Gadget* terdiri dari smartphone, laptop, tablet PC dan video game. *Gadget* yang semakin canggih menyajikan bermacam-macam media berita, jejaring sosial, informasi gaya hidup, hobi dan hiburan yang membuat perhatian semua masyarakat (Farizal, 2018). Salah satu faktor yang berperan dalam pemberian dampak *gadget* yaitu durasi penggunaannya. Menurut Starburger anak hanya boleh berada di depan layar ≤ 1 jam setiap harinya. Dan pendapat tersebut didukung oleh Sigman yang mengemukakan bahwa waktu ideal anak usia pra-sekolah dalam bermain *gadget* yaitu 30 menit hingga 1 jam setiap harinya.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan seperti terlihat pada tabel 4.1 menunjukkan sebagian besar anak-anak di Tk Negeri Pembina 02 Batam Center memiliki

kebiasaan bermain *gadget* dengan rentang waktu lebih dari 1 jam setiap harinya. Hal tersebut dapat dilihat dari persentase hasil penelitian yang menunjukkan bahwa sebanyak 16 (53,3%) dari 30 responden menjawab bahwa anak mereka memiliki kebiasaan bermain *gadget* lebih dari 1 jam setiap harinya.

Berdasarkan teori dan hasil penelitian diatas. Menurut peneliti, penggunaan *gadget* pada anak pra-sekolah dalam penelitian ini dengan teori dan hasil penelitian saling mendukung, sehingga peneliti mengambil kesimpulan bahwa anak pra-sekolah sudah menggunakan *gadget* dengan penggunaan yang normal dan tidak normal. Hal ini terjadi karena perkembangan teknologi yang semakin pesat sehingga berpengaruh pada beberapa aspek kehidupan salah satunya pola dan cara pengasuhan anak yang dilakukan orangtua. Kebanyakan *gadget* yang diberikan oleh orangtua kepada anaknya untuk tujuan tertentu seperti untuk mengenalkan teknologi lebih dini, untuk membuat anaknya tidak bosan dan terkadang juga *gadget* dijadikan para orangtua untuk mengalihkan perhatian anak agar tidak mengganggu pekerjaan orangtuanya. Padahal, pengaruh *gadget* dalam masa tumbuh kembang anak tidak terlalu signifikan karena hanya bersifat satu arah. Sedangkan tumbuh kembang anak yang optimal membutuhkan interaksi dua arah antara anak dan ibunya.

Penelitian ini sejalan dengan penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Anandita (2019) tentang Hubungan Durasi Penggunaan Alat Elektronik

(Gadget) Dengan Aktivitas Fisik Dan Pola Makan Dengan Status Gizi, yang mana diperoleh hasil dari 61 responden, terdapat 44 (72,1%) responden yang menggunakan gadget lebih dari 1 jam setiap harinya. Dan menurut penelitian yang dilakukan oleh Gunawan (2017) tentang Hubungan Durasi Penggunaan Gadget Dengan Perkembangan Sosial Anak Pra-Sekolah, yang mana diperoleh hasil dari 82 responden, terdapat 42 (51,2%) responden yang memiliki kebiasaan bermain gadget lebih dari 1 jam setiap harinya.

Perkembangan Sosial Emosional Pada Anak Usia Pra-Sekolah

Perkembangan sosial emosional adalah fondasi bagi perkembangan anak berinteraksi dengan lingkungan secara lebih luas, anak tidak hanya dituntut untuk mampu berinteraksi secara baik dengan orang lain tetapi terkait juga didalamnya bagaimana ia mampu mengendalikan dirinya dengan baik. Hal ini disebabkan karena anak terbentuk melalui proses belajar. Proses belajar inilah yang akan mempengaruhi perkembangan pada tahapan selanjutnya (Yulisetyaningrum, 2019).

Menurut Erikson, anak dalam perkembangannya selalu dipengaruhi oleh lingkungan sosial untuk mencapai kematangan kepribadian. Mengembangkan sosial emosional harus dilakukan sejak dini terutama pada anak usia taman kanak-kanak. Hal ini disebabkan karena pada masa tersebut anak mulai mengembangkan pergaulan dengan teman sebaya di lingkungan rumah dan diluar rumah, bahkan anak-anak yang berbeda wilayah dengan mereka yang

tentunya memiliki ciri khas budaya yang berbeda (Ndari,2018).

World Health Organization (WHO) sebelumnya juga pernah melaporkan bahwa 5-25% anak usia pra-sekolah mengalami gangguan perkembangan. Berbagai masalah perkembangan anak seperti keterlambatan motorik, bahasa, dan sosial emosional dalam beberapa tahun terakhir semakin meningkat. Angka kejadian masalah perkembangan pada anak di Indonesia antara 13-18% (Gunawan, 2017). Menurut Velderman (2010), dalam penelitiannya menjelaskan bahwa sekitar 8 hingga 9% anak pra-sekolah mengalami masalah psikososial khususnya masalah sosial emosional seperti kecemasan, susah beradaptasi, susah bersosialisasi, susah berpisah dar orangtua, sulit diatur, dan perilaku agresif merupakan masalah yang paling sering muncul pada anak usia pra-sekolah.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan seperti terlihat pada tabel 4.2 menunjukkan perkembangan sosial emosional anak usia pra-sekolah di Tk Negeri Pembina 02 Batam Center Tahun 2020 yang cenderung banyak dibawah rata-rata dengan persentase 56,7% atau sebanyak 17 dari 30 responden. Hal tersebut dapat dilihat dari hasil jawaban kuesioner yang (70%) responden menyatakan (Ya) bahwa anak tidak menjawab saat ditanya perasaan temannya, (70%) anak tidak mau berbagi mainan dengan temannya, (76%) anak tidak mau mematuhi aturan atau kesepakatan, (76%) anak tidak melepaskan perasaan stress dengan cara yang sesuai, (82%) anak tidak mengungkapkan kemarahannya

dengan kata-kata, (82%) anak tidak bisa tenang dalam situasi sulit atau berbahaya, (76%) anak tidak menunjukkan kasih sayang dan cinta pada temannya, (70%) anak jarang tersenyum.

Berdasarkan teori dan hasil penelitian diatas, menurut peneliti perkembangan sosial emosional pada anak pra-sekolah dalam penelitian ini dengan teori dan hasil penelitian saling mendukung, sehingga peneliti mengambil kesimpulan bahwa anak pra-sekolah memiliki perkembangan sosial emosional yang sesuai dan tidak sesuai. Periode penting dalam proses tumbuh kembang anak adalah usia lima tahun pertama. Kegagalan pada masa the golden age dalam pola pengasuhan dan pendidikan akan berpengaruh kepada masa kedewasaannya. Sehingga orangtua, pendidik dan masyarakat harus membimbing anak agar terhindar dari pengaruh negatif *gadget*.

Perkembangan anak juga tidak terlepas dari adanya faktor-faktor yang dapat mempengaruhi. Keluarga mempunyai peran penting dalam tahapan tumbuh kembang anak yakni memberikan stimulasi bagi tumbuh kembang anak. Pemberian stimulasi sangat dibutuhkan sebagai rangsangan mencapai kematangan yang optimal. Anak yang berada pada lingkungan yang kondusif dipastikan tumbuh kembang anak akan optimal, jika tidak anak akan mengalami berbagai masalah atau keterlambatan dalam tumbuh kembang.

Penelitian ini sejalan dengan penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Delima, Ariati dan

Pramudyawardani (2015), yang mana hasil penelitiannya hampir semua orangtua (94%) menyatakan bahwa anak mereka biasa menggunakan perangkat teknologi (*gadget*) untuk bermain game. Dan menurut penelitian Yulisetyaningrum (2019) tentang Hubungan Antara Variabel Bebas (jenis kelamin, jumlah saudara, pendidikan orangtua, pendapatan orangtua, tipe keluarga dan pola asuh orangtua) dengan Perkembangan Sosial Emosional Pada Anak Usia Pra-Sekolah, yang mana diperoleh hasil dari 84 responden, terdapat 50 (59,5%) responden yang memiliki masalah dalam perkembangan sosial emosionalnya. Teori lain yang mendukung hasil penelitian ini, yaitu Karman (2013) menunjukkan bahwa anak-anak usia 6 tahun kebawah sudah terlibat dalam penggunaan media dan teknologi baru semenjak lahir.

Hubungan Durasi Penggunaan Gadget Dengan Perkembangan Sosial Emosional Pada Anak Usia Pra-Sekolah

Masa pra-sekolah merupakan periode penting dalam proses tumbuh kembang manusia. Periode penting dalam proses tumbuh kembang anak terjadi pada usia 5 tahun pertama. Masa ini merupakan masa keemasan anak atau sering disebut the golden age. Pada masa ini anak lebih terbuka untuk pembelajaran dalam menyerap berbagai informasi. Dimana anak berada dalam kesempatan mengasah seluruh aspek perkembangannya di masa the golden age ini (Yulisetyaningrum, 2019).

Perkembangan anak terdiri dari sejumlah aspek yang perlu

ditingkatkan. Seluruh aspek perkembangan pada anak pra-sekolah di masa the golden age ini meliputi perkembangan pada proses-proses Biologis (*Biological Process*), Kognitif (*Cognitive Process*), dan Sosioemosional (*Socioemotional Process*). Ketiga proses ini saling berkaitan dan mempengaruhi satu sama lain (Soetjiningsih, 2018).

Menurut teori Erikson tentang perkembangan sosial emosional pada anak usia prasekolah terdiri dari *basic trust* dan *mistrust*, *industry* dan *inferiority*, *initiative* dan *guilt*. Masing-masing tahapan terdiri dari tugas perkembangan yang berbeda yang menghadapkan individu dengan suatu krisis yang harus dihadapi, krisis disini bukan suatu bencana melainkan titik balik peningkatan kerentanan dan peningkatan potensi pada anak (Ndari, 2018).

Perkembangan sosial emosional pada anak pra-sekolah adalah fondasi bagi perkembangan anak berinteraksi dengan lingkungan secara lebih luas, hal ini disebabkan karena anak terbentuk melalui proses belajar. Proses belajar inilah yang akan mempengaruhi perkembangan pada tahapan selanjutnya (Yulisetyaningrum, 2019).

Banyak faktor yang mempengaruhi perkembangan sosial emosional pada anak pra-sekolah, baik yang berasal dari anak itu sendiri maupun berasal dari luar dirinya. Berbagai faktor tersebut antara lain, keadaan didalam individu, konflik-konflik dalam proses perkembangan, lingkungan dan pemberian stimulasi terhadap anak pra-sekolah (Gunawan, 2017). Perkembangan teknologi dan

informasi mengalami kemajuan yang sangat pesat yang ditandai dengan kemajuan pada bidang teknologi dan informasi. Salah satunya adalah *gadget* yang terdiri dari *smartphone*, *laptop*, *tablet PC* dan *video game* (Farizal, 2018).

Penggunaan *gadget* merupakan salah satu dampak berkembangnya teknologi yang berpengaruh bagi anak (Yulisetyaningrum, 2019). Hampir semua individu baik anak-anak hingga orang dewasa kini sudah memiliki *gadget*, pada anak usia prasekolah boleh-boleh saja diberikan *gadget* tapi harus diperhatikan durasi penggunaannya karena jika berlebihan dampak negatif didalam perkembangan sosial emosional anak, dampak negatif nya yaitu, jika penggunaan yang berlebihan dapat membuat anak bersikap kurang peduli terhadap lingkungan baik didalam keluarga maupun masyarakat dan anak melupakan waktu bermain dengan teman-temannya dan anggota keluarga yang lain dan jika anak masih terpaku dengan *gadget* anak akan mengalami kesulitan dalam berinteraksi dengan masyarakat sekitarnya (Farizal, 2018).

Hasil analisa penelitian ini menggunakan uji *chi square* pada tabel 2x2 dengan tingkat kesalahan (α) 5% atau 0,05. Setelah dilakukan perhitungan, didapatkan nilai *chi square* ($p= 0,000$) yang berarti $p\ value < 0,05$. Maka dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima, artinya ada hubungan yang signifikan antara durasi penggunaan *gadget* dengan perkembangan sosial emosional pada anak usia pra-sekolah di Tk Negeri

Pembina 02 Batam Center Tahun 2020.

Hasil penelitian ini sesuai dengan penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Imron (2017), tentang Hubungan Penggunaan *Gadget* Dengan Perkembangan Sosial Emosional Pada Anak Pra-Sekolah, yang mana diperoleh hasil dari 81 responden diketahui bahwa responden dengan penggunaan *gadget* rendah dengan perkembangan sosial emosional baik sebanyak 33 (64,7%) responden, sedangkan responden dengan penggunaan *gadget* tinggi dan perkembangan sosial emosional baik sebanyak 8 (26,7%). Responden dengan penggunaan *gadget* rendah dan perkembangan sosial emosional sedang sebanyak 13 (25,5%) responden, sedangkan responden dengan penggunaan *gadget* rendah dan perkembangan sosial emosional buruk sebanyak 11 (36,7%). Dari hasil uji chi square menunjukkan nilai p value = 0,000 ($p < 0,05$), yang menyatakan bahwa ada hubungan penggunaan *gadget* dengan perkembangan sosial emosional pada anak pra-sekolah.

Pada penelitian tersebut dijelaskan bahwa kebiasaan bermain *gadget* yang terlalu sering pada anak dapat mempengaruhi perkembangan sosial emosionalnya. Hasil dari penelitian tersebut dapat diperkirakan bahwa semakin sering anak bermain *gadget* maka semakin tinggi pula resiko terkena gangguan perkembangan sosial emosional. Dampak dari gangguan perkembangan tidak hanya terlihat dalam jangka pendek, akan tetapi semakin terlihat pada jangka panjang selama proses

perkembangan anak. Karena bagaimanapun juga, masa kanak-kanak merupakan periode awal dari perkembangannya manusia.

Berdasarkan hasil penelitian ini menunjukkan bahwa sebagian besar anak yang mengalami durasi penggunaan *gadget* yang tidak normal dengan perkembangan sosial emosional yang tidak sesuai sebanyak 14 (87,5%) responden. Hal ini dikarenakan maraknya penggunaan *gadget* disebabkan oleh banyak faktor. Faktor dominan penyebab pemakaian *gadget* yang tidak normal di kalangan anak usia pra-sekolah yaitu karena mayoritas orangtua berpikir dengan memberikan anaknya sebuah *gadget* anak menjadi penurut, tidak menangis dan tidak mengganggu pekerjaan orang tuanya. Akan tetapi orangtua tidak memikirkan dampak *gadget* bagi anaknya. Pengasuhan yang tepat dari orangtua sangatlah penting diberikan kepada anak, karena anak masih terlalu muda dan belum memiliki pengalaman untuk membimbing perkembangannya sendiri ke arah kematangan. Arahan serta bimbingan orangtua menjadi kunci keberhasilan anak untuk dapat membentuk kepribadian yang mandiri dan kompeten secara sosial emosional. Anak yang terlalu fokus pada *gadget* akan mempengaruhi perkembangan sosial emosional anak untuk beradaptasi dengan oranglain.

Perkembangan sosial emosional anak akan berkembang dengan baik jika lingkungan di sekitarnya seperti di sekolah, di rumah maupun lingkungan bermainnya mendukung untuk tetap beraktifitas fisik. Sehingga dengan demikian aktifitas

dengan menggunakan *gadget* dapat terlupakan. Hal ini bisa dicapai jika komponen yang terkait dengan anak seperti orangtua dan teman-teman mampu untuk membuat kegiatan fisik dilingkungan anak tersebut.

Sedangkan durasi penggunaan *gadget* yang tidak normal dengan perkembangan sosial emosional yang sesuai sebanyak 2 (12,5%) responden. Masing-masing orangtua memiliki cara tersendiri dalam mendidik dan membimbing anaknya. Selain pengalaman yang dimiliki, faktor lain yang mempengaruhi seseorang dalam menentukan cara mendidik anak adalah pendidikan terakhir. Orangtua yang pendidikan terakhir nya SMA dan pekerjaannya ibu rumah tangga memiliki pengetahuan yang cukup dan waktu yang cukup dalam mengawasi anak-anaknya dalam menggunakan *gadget*. Sehingga dampak yang ditimbulkan dari *gadget* tersebut dapat dicegah. Orangtua juga harus lebih cerdas dalam memilih-milih aplikasi yang terdapat di *gadget* anak mereka dan selalu mendampingi anak ketika menggunakan *gadget*. Maka dari itu dampak negatif dari *gadget* terhadap perkembangan sosial emosional anak tidak terlalu besar.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah diteliti, durasi penggunaan *gadget* yang normal dengan perkembangan sosial emosional yang tidak sesuai sebanyak 3 (21,4%) responden. Hal tersebut dikarenakan perkembangan sosial emosional anak selamanya tidak stabil. Banyak faktor yang mempengaruhi stabilitas emosi dan kesiapan sosial anak, baik yang berasal dari anak itu

sendiri maupun berasal dari luar dirinya. Berbagai faktor yang mempengaruhi perkembangan anak antara lain. Keadaan didalam individu, konflik-konflik dalam proses perkembangan, lingkungan dan pemberian stimulasi (*gadget*). Keadaan didalam individu yang mempengaruhi perkembangan sosial emosional anak antara lain keadaan fisik dan intelegensi. Hal yang cukup menonjol terutama berupa cacat tubuh atau apapun yang di anggap oleh diri anak sebagai kekurangan akan sangat mempengaruhi perkembangan emosinya. Konflik-konflik dalam proses perkembangan juga menjadi faktor yang mempengaruhi perkembangan anak, di dalam fase perkembangan tiap anak harus melalui beberapa macam konflik yang pada umumnya dapat dilalui dengan sukses, tetapi ada juga anak yang mengalami gangguan atau hambatan dalam menghadapi konflik-konflik ini. Anak yang tidak bisa mengatasi konflik-konflik tersebut biasanya mengalami gangguan emosi.

Faktor lingkungan yang berpengaruh antara lain lingkungan keluarga dan faktor dari luar rumah. Di antara faktor yang terkait dengan lingkungan keluarga dan banyak berpengaruh terhadap perkembangan sosial anak adalah status ekonomi keluarga serta sikap kebiasaan orangtua. Faktor luar rumah bisa lingkungan sekolah antara lain hubungan yang kurang antara anak dan guru dan hubungan yang kurang harmonis dengan teman-temannya. Faktor lingkungan rumah yang berpengaruh antara lain hubungan anak dengan teman sebaya dan orang

dewasa di luar rumah (Ricmawati, 2010).

Sedangkan durasi penggunaan *gadget* yang normal dengan perkembangan sosial emosional yang sesuai sebanyak 11 (78,6%) responden. Idealnya seorang anak usia pra-sekolah yang berada pada masa pra-sekolah memerlukan kemampuan sosial emosional yang baik agar dapat menyesuaikan diri dan mengembangkan diri secara optimal. Tidak semua anak mampu berinteraksi sosial dengan baik, karena setiap anak memiliki kesiapan fisik dan mental yang berbeda untuk menyesuaikan diri dengan lingkungannya, salah satu faktor yang mempengaruhi perkembangan sosial emosional anak adalah pola asuh orangtua. Dalam bermain *gadget* perlu batasan-batasan dalam mengakses fitur-fitur tertentu serta pengawasan dari orangtua. Orangtua harus lebih cerdas dari anaknya.

Perlu adanya strategi khusus dalam mengurangi dan menghindari anak dalam pemakaian *gadget*, pola kedisiplinan yang konsisten perlu diterapkan oleh para orangtua, apa saja yang boleh dan tidak boleh diakses anak agar terhindar dari pengaruh negatif penggunaan *gadget*. Penggunaan *gadget* yang bijaksana akan memberikan dampak positif bagi perkembangan sosial emosional anak usia pra-sekolah dalam perkembangannya. Orangtua sangat berperan penting dalam mendampingi buah hati saat memainkan *gadget*. Bila orangtua telah berhasil membuat kesepakatan dengan anak tentang peraturan bermain *gadget*, kemudian bisa membuat jadwal harian, menentukan

jam boleh bermain *gadget*, maka inilah saat yang aman untuk anak menggunakan *gadget*.

Berdasarkan hasil penelitian didapatkan bahwa durasi penggunaan *gadget* yang dilakukan di Tk Negeri Pembina 02 Batam Center Tahun 2020 memiliki peran yang sangat penting dalam perkembangan sosial emosional pada anak usia pra-sekolah usia (3-5) tahun.

Sesuai teori dan hasil penelitian di atas, dapat dikatakan sejalan dengan teori yang mengatakan bahwa durasi penggunaan *gadget* memiliki hubungan signifikan terhadap perkembangan sosial emosional pada anak usia pra-sekolah. Dapat dilihat bahwa durasi penggunaan *gadget* dengan perkembangan sosial emosional pada anak usia pra-sekolah di Tk Negeri Pembina 02 Batam Center menunjukkan hubungan yang erat, sehingga ada hubungan antara durasi penggunaan *gadget* dengan perkembangan sosial emosional pada anak usia pra-sekolah di Tk Negeri Pembina 02 Batam Center Tahun 2020.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan tentang “Hubungan Durasi Penggunaan *Gadget* Dengan Perkembangan Sosial Emosional Pada Anak Usia Pra-Sekolah Di Tk Negeri Pembina 02 Batam Center Tahun 2020” dapat disimpulkan bahwa:

- a. Lebih dari setengah responden memiliki durasi penggunaan *gadget* tidak normal pada anak usia pra-sekolah di Tk Negeri Pembina 02 Batam Center Tahun 2020.
- b. Lebih dari setengah responden memiliki perkembangan sosial

emosional tidak sesuai pada anak usia pra-sekolah di Tk Negeri Pembina 02 Batam Center Tahun 2020.

c. Ada hubungan signifikan antara durasi penggunaan *gadget* dengan perkembangan sosial emosional pada anak usia pra-sekolah di Tk Negeri Pembina 02 Batam Center Tahun 2020 dengan *p value* 0,000.

SARAN

Berdasarkan hasil penelitian maka peneliti memberikan saran sebagai berikut:

a. Bagi Orang Tua

Diharapkan orangtua/ wali lebih selektif dalam memberikan mainan kepada anak, terutama pemberian izin bermain *gadget*. Perlu ketegasan dan pendampingan dari orangtua dalam memberikan batasan durasi penggunaan *gadget* oleh anak, agar nantinya tidak memberikan dampak negatif yang dapat mengganggu proses tumbuh kembang anak, terutama perkembangan sosial emosionalnya.

b. Bagi Tempat Penelitian

Untuk guru yang mengajar di sekolah diharapkan agar bisa memberikan pengetahuan tentang dampak durasi penggunaan *gadget* yang berlebihan agar siswa/i dapat mengetahui dan mengatur waktu dalam memainkan *gadget*.

c. Bagi Peneliti selanjutnya

Diharapkan kepada peneliti selanjutnya agar dapat meneliti masalah ini dengan sampel yang lebih luas dan waktu penelitian yang lebih lama, dan diharapkan kepada peneliti selanjutnya untuk dapat melanjutkan penelitian durasi penggunaan *gadget* dengan perkembangan fisik, motorik dan kesehatan

REFERENSI

Anandita dkk. (2019). Hubungan Antara Durasi Penggunaan Alat Elektronik (*Gadget*), Aktivitas Fisik Dan Pola Makan Dengan Status Gizi Pada Anak Usia Pra-Sekolah.

Anggraini, Eka. (2019). Mengatasi Kecanduan *Gadget* Pada Anak

Delima, R., Arianti, N. K., & Pramudyawardani, B. (2015). Identifikasi Kebutuhan Penggunaan Untuk Aplikasi Permainan Edukasi Bagi Anak Usia 4 Sampai 6 Tahun. *Jurnal Teknik Informatika Dan System Informasi*.

Farizal, Ekky. (2018). Hubungan Pengetahuan Orangtua Tentang Penggunaan *Gadget* Pada Anak Usia 2-5 Tahun Terhadap Dampak Penggunaan *Gadget*

Gunawan, Meta Anindya Aryanti. (2017). Hubungan Durasi Penggunaan *Gadget* Terhadap Perkembangan Sosial Anak Pra-Sekolah

Imron, Royanti. (2017). Hubungan Penggunaan *Gadget* Dengan Perkembangan Sosial Dan Emosional Pada Anak Pra-Sekolah

Iswidharmanjaya, Derry. (2014). Bila Si Kecil Bermain *Gadget*

Karman. (2013). Riset Penggunaan Media Dan Perkembangannya Kini. *Jurnal Studi Komunikasi Dan Media*, Vol.17, No.1

Lapau, Buchari. (2012). Metode Penelitian Kesehatan, Skripsi, Tesis, Disertasi

- Ndari, Susanty Selaras. (2018). *Metode Perkembangan Sosial Emosi Anak Usia Dini*. Jawa Barat: Edu publisher
- Notoatmojo, Soekidjo. (2010). *Metodologi Penelitian Kesehatan*. Jakarta: Rineka Cipta
- Notoatmojo, Soekidjo. (2018). *Metodologi Penelitian Kesehatan*. Jakarta: Rineka Cipta
- Nurmalitasari, Femmi. (2015). *Perkembangan Sosial Emosi Anak Usia Pra-sekolah*
- Nursalam. (2015). *Metodologi Penelitian Ilmu Keperawatan: Pendekatan Praktis*
- Parenting, Of School. (2019). *Parenting No Drama*
- Soetjningsih, Christiana Hari. (2018). *Perkembangan Anak Sejak Pembuahan Sampai Kanak-Kanan Akhir*. Jakarta
- Velderman M., Crone M., Wiefferink C & Reijneveld S. (2010). Identification and management of psychosocial problems among toddlers by preventive child health care professionals. *European Journal of Public Health*. 20(3): 332-338
- Wijinarko, Jarot. (2016). *Ayah Ibu Baik – Parenting Era Digital: Happy Holy Kids*
- Yulisetyaningrum, Indanah. (2019). *Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia Pra*