HUBUNGAN DURASI PENGGUNAAN GADGET PADA ANAK DENGAN PERKEMBANGAN EMOSIONAL ANAK USIA SEKOLAH DI KELURAHAN AEK TAMPANG TAHUN 2025

SKRIPSI

Oleh :

ALFIAH NUR
NIM. 22060107

PROGRAM STUDI KEBIDANAN PROGRAM SARJANA
FAKULTAS KESEHATAN UNIVERSITAS AUFA ROYHAN
DI KOTA PADANGSIDIMPUAN
2025

HUBUNGAN DURASI PENGGUNAAN GADGET PADA ANAK DENGAN PERKEMBANGAN EMOSIONAL ANAK USIA SEKOLAH DI KELURAHANAEK TAMPANG TAHUN 2025

SKRIPSI

Oleh :

ALFIAH NUR
NIM. 22060107

Sebagai Salah Satu Syarat
untuk Memperoleh Gelar Sarjana Kebidanan
pada Program Studi Kebidanan Program Sarjana Fakultas Kesehatan
Universitas AufaRoyhan di Kota Padangsdimpuan

PROGRAM STUDI KEBIDANAN PROGRAM SARJANA
FAKULTAS KESEHATAN UNIVERSITAS AUFA ROYHAN
DI KOTA PADANGSIDEMPUAN
2025

1

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI

Judul Penelitian	:	Hubungan Durasi Penggunaan Gadget Pada Anak Dengan Perkembangan Emosional Anak Usia Sekolah di Kelurahan Aek Tampang Tahun 2025
Nama Mahasiswa	:	Alfiah Nur
NIM	:	22060107
Program Studi	:	Kebidanan Program Sarjana

Skripsi ini telah diuji dan dipertahankan dihadapan Komisi Pembimbing, Komisi Penguji dan Ketua Sidang pada Ujian Akhir (Skripsi) Program Studi Kebidanan Sarjana Fakultas Kesehatan Universitas Aufa Royhan di Kota Padangsidimpuan dan dinyatakan LULUS pada tanggal 30 Januari 2026

Menyetujui,

Komisi Pembimbing

Pembimbing Utama	Pembimbing Pendamping
Bd. Nurelilasari Siregar, M.Keb	**Dr. Sri Sartika Sari Dewi, M.Keb**
NUPTK. 1854767668230292	**NUPTK. 8742767668230352**

Mengetahui,

Ketua Program Studi Kebidanan Program Sarjana	Dekan Fakultas Kesehatan Universitas Aufa Royhan
Bd. Nurelilasari Siregar, M.Keb	**Arini Hidayah, SKM.M.Kes**
NUPTK. 1854767668230292	**NUPTK. : 8350765666230243**

Dipindai dengan CamScanner

IDENTITAS PENULIS

Nama Mahasiswa	:	Alfiah Nur
Nim	:	22060107
Tempat/Tanggal Lahir	:	Sihepeng, 10 September 2003
Jenis Kelamin	:	Perempuan
Alamat	:	Sihepeng

Riwayat Pendidikan :

1. SD Negeri 004 Sihepeng : Lulusan Tahun 2016
2. Madrasah Tsanawiyah Negeri 4 Mandailing Natal : Lulusan Tahun 2019
3. Madrasah Aliyah Negeri 3 Mandailing Natal : Lulusan Tahun 2022

PERNYATAAN KEASLIAN PENELITIAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama Mahasiswa	:	Alfiah Nur
Nim	:	22060107
Program Studi	:	Kebidanan Program Sarjana

Menyatakan bahwa :

1. Skripsi dengan judul"Hubungan Durasi Penggunaan Gadget Pada Anak Dengan Perkembangan Emosional Anak Usia Sekolah di Kelurahan Aek Tampang Tahun 2025". adalah asli dan bebas dari plagiat
2. Skripsi ini adalah murni gagasan, rumusan dan penelitian saya sendiri, tanpa bantuan tidak sah dari pihak lain, kecuali arah dari Komisi Pembimbing dan masukan dari Komisi Penguji
3. Skripsi ini merupakan tulisan ilmiah yang di buat dan di tulis sesuai dengn pedoman penulisan serta tidak terdapat karya atau pendapat yang telah di tulis atau di publikasikan oleh orang lain, kecuali dikutip secara tertulis dengan jelas dan di cantumkan sebagai acuan dalam tulisan saya dengan di sebutkan nama pengarang dan di cantumkan dalam daftar pustaka.
4. Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan apabila di kemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran dalam pernyataan ini, maka saya bersedia menerima sanksi akademik serta sanksi lainnya sesuai dengan norma yang berlaku .

Demikian pernyataan ini di buat, untuk dapat dipergunakan semestinya.

Padangsidimpuan, Januari 2026
Pembuat pernyataan



Alfiah Nur

Dipindai dengan CamScanner

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis ucapkan kehadirat Allah SWT, yang telah melimpahkan hidayahnya hingga penulis dapat menyusun skripsi dengan judul "Hubugan durasi penggunaan gadget pada anak dengan perkembangan emsional anak usia sekolah di Kelurahan Aek Tampang tahun 2025".

Skripsi ini ditulis dalam rangka penelitiaan skripsi yang menjadi salah satu syarat memperoleh gelar sarjana kebidanan di Program Studi Kebidanan Program Sarjana Fakultas Kesehatan Universitas Aufa Royhan di Kota Padangsidimpuan.

Pada kesempatan ini penulis menyampaikan ucapan terimakasih dan penghargaan yang setinggi-tingginya kepada yang terhormat:

1. Ibu Arinil Hidayah, SKM, M.Kes selaku Dekan Fakultas Kesehatan Universitas Aufa Royhan di Kota Padangsidimpuan.
2. Ibu Bd. Nurelilasari Siregar, M.Keb selaku Ketua Program Studi Kebidanan Program Sarjana Fakultas Kesehatan Universitas AufaRoyhan di Kota Padangsidimpuan sekaligus pembimbing Utama yang telah memberikan dukungan dan perhatian selama studi dan telah meluangkan waktu untuk membimbing dalam menyelesaikan skripsi ini.
3. Ibu Sri Sartika Sari Dewi, SST, M.Keb selaku pembimbing pendamping yang telah meluangkan waktu untuk membimbing dalam menyelesaikan skripsi ini.
4. Hoirunnisa Tanjung, S.Tr, Keb, M.Keb, selaku ketua penguji yang telah meluangkan waktu untuk menguji dalam menyelesaikan skripsi ini.
5. FatmaMutia, SST. M.KM, selaku anggota penguji yang telah meluangkan waktu untuk menguji dalam menyelesaikan skripsi ini.

6. Seluruh Dosen dan Staf Bagian Akademik Prodi Kebidanan Program Sarjana Universitas Aufa Royhan di Kota Padangsidimpuan, yang telah membantu dalam segala urusan perkuliahan dan administrasi.
7. Teristimewa buat kedua orang tua, terima kasih atas kepercayaan yang telah diberikan kepada anaknya untuk melanjutkan kuliah serta cinta yang tulus, doa, dukungan, dan motivasi terutama dalam penyusunan skripsi ini.
8. Rekan-rekan mahasiswa terutama dari Program Studi Kebidanan Program Sarjana Universitas Aufa Royhan di Kota Padangsidimpuan, terimakasih dukungan dan kerjasamanya selama menempuh pendidikan serta penyelesaian penyusunan skripsi ini.

Kritik dan saran yang bersifat membangun penulis harapkan guna perbaikan dimasa mendatang. Semoga penelitian ini bermanfaat bagi peningkatan kualiatas kesehatan. Amin.

Padangsidmpuan, Januari 2026

Peneliti

PROGRAM STUDI KEBIDANAN PROGRAM SARJANA
FAKULTAS KESEHATAN UNIVERSITAS AUFA ROYHAN
DI KOTA PADANGSIDIMPUAN

Laporan penelitian, Januari 2026
Alfiah Nur

HUBUNGAN DURASI PENGGUNAAN GADGET PADA ANAK DENGAN PERKEMBANGAN EMOSIONAL ANAK USIA SEKOLAH DI KELURAHAN AEK TAMPANG TAHUN 2025

Abstrak

Gadget mempunyai daya tarik pada anak-anak dimana gadget dapat digunakan untuk mengisi berbagai macam aplikasi, seperti game, video online sampai ke aplikasi pembelajaran. Penggunaan gadget yang berlebihan dapat mengganggu perkembangan kecerdasan emosional seperti penurunan belajar dan mengurangi mereka berinteraksi dengan orang lain. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui hubungan durasi penggunaan gadget pada anak dengan perkembangan emosional anak usia sekolah di Kelurahan Aek Tampang tahun 2025. Penelitian ini merupankan penelitian kuantitatif, bersifat deskriptif dengan desain penelitian *cross sectional.* Populasi dalam penelitian ini adalah semua anak usia sekolah (7-12 tahun) sebanyak 1.152 orang. Teknik pengambilan sampel menggunakan *Purposive Sampling* sebanyak 92 sampel. Hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa 60 responden (65,2%) durasi penggunaan gadget singkat dan 32 responden (34,8%) durasi penggunaan gadget sedang. sebanyak 59 responden (64,1%) dengan perkembangan emosional normal dan sebanyak 33 responden (35,9%) dengan perkembangan emosional gangguan, setelah dilakukan uji *Chi Square* didapatkan p=0.000 (<0.05). Maka dapat disimpulkan ada hubungan durasi penggunaan gadget pada anak dengan perkembangan emsional anak usia sekolah di Kelurahan Aek Tampang Kota Padangsidimpuan. Disarankan hasil penelitian ini dapat menjadi bahan masukan dan kebijakan bagi pihak sekolah serta sebagai sumber informasi mengenai dampak durasi penggunaan gadget terhadap perkembangan emosional anak.

Kata Kunci : Penggunaan Gadget, Perkembangan Emosional, Anak Usia Sekolah
Daftar Pustaka : 55 (2019-2024)

MIDWIFE PROGRAM OF HEALTH FACULTY
AT AUFA ROYHAN UNIVERSITY IN PADANGSIDIMPUAN

Research Report, January 2026
Alfiah Nur

THE RELATIONSHIP BETWEEN GADGET USAGE DURATION AND EMOTIONAL DEVELOPMENT AMONG SCHOOL AGED CHILDREN IN AEK TAMPANG SUBDISTRICT PADANGSIDIMPUAN 2025

ABSTRACT

Gadgets have a strong appeal to children as they provide access to various applications, such as games, online videos, and educational content. Excessive gadget use may interfere with emotional intelligence development, including decreased learning motivation and reduced social interaction with others. This study aimed to determine the relationship between the duration of gadget use and the emotional development of school-aged children in Aek Tampang Subdistrict Padangsidimpuan 2025. This research employed a quantitative descriptive method with a cross-sectional design. The population of this study consisted of all school-aged children (7–12 years), totaling 1,152 individuals. A total of 92 respondents were selected using a purposive sampling technique. The results showed that 60 respondents (65.2%) had a short duration of gadget use, while 32 respondents (34.8%) had a moderate duration of gadget use. In terms of emotional development, 59 respondents (64.1%) demonstrated normal emotional development, while 33 respondents (35.9%) experienced emotional development disorders. Chi-square test analysis revealed a p-value of 0.000 (<0.05), indicating a significant relationship between the duration of gadget use and emotional development among school-aged children in Aek Tampang Subdistrict, Padangsidimpuan. It is recommended that the findings of this study be used as input for school policies and as a source of information regarding the impact of gadget usage duration on children's emotional development.

Keywords: *Gadget Use, Emotional Development, School-Aged Children*
References: *55 (2019–2024)*

UNIVERSITAS AUFA ROYHAN
PUSAT BAHASA

Dipindai dengan CamScanner

DAFTAR ISI

Halaman

HALAMAN JUDUL ..... **i**
HALAMAN PENGESAHAN ..... **ii**
IDENTITAS PENULIS ..... **iii**
SURAT PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT ..... **iv**
KATA PENGANTAR ..... **v**
ABSTRAK ..... **vii**
ABSTRACT ..... **viii**
DAFTAR ISI ..... **ix**
DAFTAR TABEL ..... **xi**
DAFTAR SKEMA ..... **xii**
DAFTAR LAMPIRAN ..... **xiii**

BAB 1 PENDAHULUAN **1**
1.1 Latar Belakang 1
1.2 Rumusan Masalah 5
1.3 Tujuan Penelitian 5
1.3.1 Tujuan Umum 5
1.3.2 Tujuan Khusus 5
1.4 Manfaat Penelitian 6
1.4.1 Manfaat Teoritis 6
1.4.2 Manfaat Praktis 6

BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA **8**
2.1 Durasi Penggunaan Gadget 8
2.1.1 Pengertian Gadget 8
2.1.2 Jenis Gadget 10
2.1.3 Manfaat Gadget 11
2.1.4 Faktor Yang Mempengaruhi Penggunaan Gadget 13
2.1.5 Dampak Positif dan Negatif Penggunaan Gadget 15
2.1.6 Tanda-tanda Kecanduan Penggunaan Gadget 16
2.1.7 Intensitas Pengunaan Gadget. 16
2.1.8 Indikator Penggunaan Gadget 17
2.2 Perkembangan Emosional 18
2.2.1 Pengertian Emosional 18
2.2.2 Perkembangan Emosional Pada Anak 18
2.2.3 Jenis Emosi 21
2.2.4 Tingkat Perkembangan Emosi 21
2.2.5 Faktor-faktor Yang Mempengaruhi Emosi 22
2.2.6 Peran Orang Tua Dalam Perkembangan Emosional Anak 24
2.3 Anak Usia Sekolah 26
2.3.1 Defenisi Usia Anak Sekolah 26
2.3.2 Faktor-faktor yang Mempengaruhi Perkembangan Anak 27
2.4 Kerangka Konsep 28
2.5 Hipotesis Penelitian 28

BAB 3 METODE PENELITIAN 27
3.1 Jenis dan Desain Penelitian 27
3.2 Lokasi dan Waktu Penelitian 27
3.2.1 Lokasi Penelitian 27
3.2.2 Waktu Penelitian 27
3.3 Pupulasi dan Sampel 28
3.3.1 Populasi 28
3.3.2 Sampel 28
3.4 Etika Penelitian 30
3.5 Defenisi Operasional Variabel Penelitian 30
3.6 Instrumen Penelitian 31
3.7 Prosedur Pengumpulan Data 32
3.8 Pengolahan dan Analisa Data 33
3.8.1 Pengolahan Data 34
3.8.2 Analisa Data 35

BAB 4 HASIL PENELITIAN 37
4.1 Analisa Univariat 37
4.1.1 Data Karakteristik 37
4.1.2 Distribusi Frekuensi Durasi Penggunaan Gadget 38
4.1.3 Distribusi Frekuensi Perkembangan Emosional Anak Usia Sekolah 38
4.2 Analisa Bivariat 39

BAB 5 PEMBAHASAN 40
5.1 Karakteristik Responden di Kelurahan Aek Tampang Kota Padangsidimpuan Tahun 2025 40
5.1.1 Umur Responden 40
5.1.2 Jenis Kelamin Responden 40
5.1.3 Usia Anak Responden 41
5.2 Durasi Penggunaan Gadget di Kelurahan Aek Tampang Tahun 2025 41
5.3 Perkembangan Emosional Anak Usia Sekolah di Kelurahan Aek Tampang Kota Padangsidimpuan Tahun 2025 44
5.4 Hubungan Durasi Penggunaan Gadget Pada Anak Dengan Perkembangan Emsional Anak Usia Sekolah Tahun 2025 47

BAB 6 PENUTUP 50
6.1 Kesimpulan 50
6.2 Saran 50

DAFTAR PUSTAKA
LAMPIRAN

DAFTAR TABEL

Halaman

Tabel 3.1	Matriks Waktu Penelitian……	30
Tabel 3.2	Defenisi Operasional……	32
Tabel 4.1	Distribusi Frekuensi Karakteristik Responden di Kelurahan Aek Tampang Kota Padangsidimpuan Tahun 2025……..	37
Tabel 4.2	Distribusi Frekuensi Durasi Penggunaan Gadget di Kelurahan Aek Tampang Tahun 2025……..	38
Tabel 4.3	Distribusi Frekuensi Perkembangan Emosional Anak Usia Sekolah di Kelurahan Aek Tampang dKota Padangsidimpuan Tahun 2025……..	38
Tabel 4.4	Hubungan Durasi Penggunaan Gadget Pada Anak Dengan Perkembangan Emsional Anak Usia Sekolah Tahun 2025…….	39

DAFTAR SKEMA

Halaman

Skema2.1 Kerangka Konsep.....28

LAMPIRAN

Lampiran 1 : Surat survey pendahuluan dari Universitas Aufa Royhan Padangsidimpuan
Lampiran 2 : Surat balasan survey pendahuluan dari tempat penelitian
Lampiran 3 : Surat izin penelitian dari Universitas Aufa Royhan Padangsidimpuan
Lampiran 4 : Surat balasan izin penelitian dari tempat penelitian
Lampiran 5 : Lembar Permohonan Menjadi Responden
Lampiran 6 : Pernyataan Bersedia Menjadi Responden
Lampiran 7 : Kuesioner
Lampiran 8 : Master Tabel
Lampiran 9 : Hasil Out Pout
Lampiran 10 : Dokumentasi
Lampiran 11 : Lembar Konsultasi

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pada era globalisasi ini, banyak anak yang terpengaruh dengan kemajuan teknologi yang dapat membuat perkembangan anak terganggu. Gadget mempunyai daya tarik pada anak-anak dimana gadget dapat digunakan untuk mengisi berbagai macam aplikasi, seperti game, video online sampai ke aplikasi pembelajaran. Penyajian dari aplikasi tersebut menjadi lebih menarik dimana menerapkan beraneka warna dan karakter, sehingga anak yang sudah pernah mencoba menggunakan gadget akan ketagihan dan senang menggunakan gadget berlama-lama (Fatichah & Madyawati, 2023).

Menurut data UNICEF pada tahun 2022, kecenderungan anak usia 9-15 tahun di seluruh dunia mulai menggunakan perangkat elektronik dalam keseharian mereka. Jumlah pengguna gadget mencapai 5,35 miliar anak atau sebesar 93,52% (UNICEF, 2023). Gangguan mental emosional sangat umum pada anak-anak sekolah. Menurut National Institute of Mental Health (NIMH), prevalensi gangguan mental emosional pada anak-anak usia sekolah sekitar 10–15 persen di seluruh dunia (NIH, 2023).

Berdasarkan data dari Asosiasi Penyelenggaraan Jasa Internet (APJII) pada survey penggunaan internet di Indonesia 2022-2023, penggunaan internet mencapai 215,63 juta pengguna, sedangkan jumlah penduduk Indonesia menurut data Badan Pusat Statistik (BPS) hingga pertengahan 2023 adalah 278,69 juta jiwa. Hal ini berarti sekitar 77% Masyarakat Indonesia telah menggunakan internet (APJII, 2024).

Menurut data Badan Pusat Statistik (BPS) pada tahun 2022 menunjukkan, bahwa hampir separuh anak di Indonesia sudah menggunakan handphone (HP) untuk mengakses internet 167,36 juta jiwa atau sekitar 69,39%. Sedangkan di Sumatera utara menurut data Badan Pusat Statistik (BPS) pada tahun 2023 sebesar 62,87% (BPS, 2024). Kenaikan jumlah pengguna gadget pada anak usia sekolah,terutama penggunaan gadget yang berlebihan dan tanpa dikontrol berpotensi memicu terjadinya gangguaan mental emosional pada anak usia prasekolah dan usia sekolah (Zakaria *et al.*, 2023).

Dalam beberapa tahun terakhir, masalah perkembangan anak yang disebabkan oleh gadget seperti mengurangi interaksi dan hubungan sosial, perawatan diri, dan tingkah laku di kelas. Menurut Chusna (2017; Marzuki *et al.*, 2022). Penggunaan gadget yang berlebihan dapat mengganggu perkembangan kecerdasan emosional seperti penurunan belajar, radiasi yang dapat merusak jaringan saraf otak, mengurangi daya tarik anak dan mengurangi mereka berinteraksi dengan orang lain (Nurhidayah *et al.*, 2021).

Gadget memiliki banyak dampak negatif yang mengganggu perkembangan anak.Salah satunya adalah radiasi dari perangkat yang dapat merusak jaringan saraf dan otak, yang mengurangi daya aktif anak dan kemampuan mereka untuk

berinteraksi dengan orang lain, dan membuat anak menjadi lebih individual sehingga mereka kurang peduli terhadap teman dan orang lain. Orang tua seringkali memberi anak akses penuh ke gadget dengan alasan agar anak tidak rewel atau mengamuk. Penggunaan gadget yang berlebihan dapat berdampak buruk bagi kecerdasan emosional anak. Empat dampak negatif penggunaan gadget yakni bahaya atau beresiko radiasi, menghambat perkembangan, lambat memahami pelajaran, beresiko terhadap perkembangan psikolog anak (Darwis *et al.*, 2022).

Masa anak-anak adalah masa di mana perkembangan otak mereka berkembang dengancepat dan dapat merangsang kemampuan berpikir yang optimal. Penerapan pengetahuan yang dibutuhkan untuk mengembangkan mereka pada anak yang belajar sejak kecil. Perkembangan dari mental anak yang bisa memberikan peningkatan motivasi dalam belajar secara semangat dan juga lebih baik untuk penunjangan pembelajaran yang tepat (Novita Surianto *et al.*, 2021). Perkembangan emosional anak sangat penting, terutama bagi mereka yang duduk di bangku sekolah dasar. Cara anak-anak berkembang secara sosial mempengaruhi bagaimana kehidupan sehari-hari. Semakin intens emosi anak, semakin banyak tekanan yang menumpuk, sehingga mengganggu kemampuan mereka untuk menjaga keseimbangan saat beraktivitas (Muckromin & Dewi Wulandari, 2022).

Hasil penelitian Ulfa Mursidah dkk. (2024) didapatkan hasil yaitu anak dengan durasi penggunaan gadget sedang hingga lama cenderung mengalami gangguan emosional. Dari 35 anak yang diteliti, mayoritas berada dalam kategori gangguan emosional dengan hasil uji statistik menunjukkan adanya hubungan

signifikan antara durasi penggunaan gadget dengan perkembangan emosional. Dari penelitian Banatul Khomsah (2023) di MI Ma'arif NU Kedungrandu Kabupaten Banyumas menemukan hasil berbeda, yaitu tidak terdapat pengaruh penggunaan gadget terhadap perkembangan emosional siswa, namun terdapat pengaruh terhadap akhlak mereka.

Berdasarkan survei awal yang dilakukan terhadap 10 orang tua yang memiliki anak usia sekolah di Kelurahan Aek Tampang, diperoleh bahwa 10 orang anak telah menggunakan gadget dalam aktivitas sehari-hari. Dari 10 orang anak tersebut, 6 anak menggunakan gadget dengan durasi 3-4 jam per hari, 2 anak menggunakan gadget lebih dari 4 jam per hari, sedangkan 2 anak lainnya menggunakan gadget kurang dari 2 jam per hari. Aktivitas penggunaan gadget yang paling sering dilakukan adalah menonton video dan bermain game, sementara penggunaan gadget untuk kegiatan belajar masih terbatas. Selain itu, 7 dari 10 orang tua mengatakan anak menjadi mudah marah dan sulit berhenti saat penggunaan gadget dibatasi. Sebanyak 3 orang tua juga juga mengatakan adanya perubahan perilaku emosional pada anak setelah sering menggunakan gadget, seperti menjadi lebih sensitif dan kurang sabar.

Berdasarkan uraian di atas peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul Hubungan durasi lama penggunaan gadget pada anak dengan perkembangan emosional anak usia sekolah di Kelurahan Aek Tampang tahun 2025.

1.2 Rumusan Masalah

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “apakah ada hubungan durasi penggunaan gadget pada anak dengan perkembangan emosional anak usia sekolah di Kelurahan Aek Tampang tahun 2025?”.

1.3 Tujuan Penelitian

1.3.1 Tujuan Umum

Untuk mengetahui hubungan durasi penggunaan gadget pada anak dengan perkembangan emosional anak usia sekolah di Kelurahan Aek Tampang tahun 2025.

1.2.1 Tujuan Khusus

1. Untuk mengidentifikasi durasi penggunaan gadget pada anak usia sekolah di Kelurahan Aek Tampang tahun 2025”.
2. Untuk mengidentifikasi tingkat perkembangan emosional anak usia sekolah di Kelurahan Aek Tampang tahun 2025”.
3. Untuk menganalisis hubungan durasi penggunaan gadget pada anak dengan perkembangan emosional anak usia sekolah di Kelurahan Aek Tampang tahun 2025.

1.3 Manfaat Penelitian

1.3.1 Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi bagi pembaca dan pihak-pihak yang bersangkutan tentang durasi penggunaan gadget pada anak dengan perkembangan emosional anak usia sekolah di Kelurahan Aek Tampang tahun 2025.

1.3.2 Manfaat Praktis

1. **Bagi Tempat Penelitian**

   Diharapkan penelitian ini dapat menjadi bahan masukan dan kebijakan bagi pihak sekolah serta sebagai sumber informasi mengenai dampak durasi penggunaan gadget terhadap perkembangan emosional anak.

2. **Bagi institusi Pendidikan**

   Bagi institusi pendidikan kesehatan dapat dimanfaatkan sebagai bahan masukan untuk mengembangkan ilmu pengetahuan bagi peneliti selanjutnya dalam melakukan penelitian.

3. **Bagi Orang Tua**

   Hasil penelitian ini diharapkan kepada orang tua untuk selalu mengawasi dan memberi batasan waktu anak dalam menggunakan gadget karena akan berdampak buruk terhadap emosional anak itu sendiri.

BAB 2

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Durasi Penggunaan Gadget

2.1.1 Pengertian Gadget

Gadget adalah sebuah istilah yang berasal dari bahasa Inggris, yang artinya perangkat elektronik kecil yang memiliki fungsi khusus. Sedangkan dalam bahasa Indonesia sendiri, gadget sering disebut sebagai gawai. Secara umum gadget adalah obyek teknologi seperti perangkat atau alat yang memiliki fungsi tertentu, dan sering dianggap sebagai hal yang baru. Istilah gadget juga dikenal sebagai benda dengan karakteristik unik, memiliki sebuah unit dengan kinerja yang tinggi dan berhubungan dengan ukuran serta biaya yang relatif terjangkau. Salah satu hal yang membedakan gadget dengan perangkat elektronik lainnya adalah unsur "kebaruan". Artinya, dari hari ke hari, gadget selalu muncul dengan menyajikan teknologi terbaru yang membuat hidup manusia menjadi lebih praktis sesuai dengan zaman yang sangat modern pada saat ini dan perkembangan teknologi yang terus berkembang. Gadget sebagai alat teknologi yang banyak diminati juga mengalami perkembangan teknologi yang terus berkembang (Firdaus & Marsudi, 2021).

2.1.2 Jenis Gadget

Menurut Mariyama dkk. (2023) anak usia sekolah umumnya menggunakan beberapa jenis gadget berikut:

1. Komputer/Laptop

Komputer maupun laptop awalnya banyak dimanfaatkan untuk kepentingan akademik, seperti mengerjakan tugas sekolah, mencari informasi melalui internet,

dan mengikuti pembelajaran daring. Namun, dalam praktiknya anak-anak juga sering menggunakan komputer atau laptop untuk hiburan, misalnya menonton film, mendengarkan musik, serta bermain gim online. Dengan kapasitas penyimpanan dan layar yang lebih besar, komputer/laptop memberikan pengalaman visual yang lebih menarik bagi anak, meskipun penggunaannya cenderung memerlukan pengawasan orang tua karena akses internet yang luas.

2. Tablet PC

Tablet merupakan perangkat yang dirancang dengan layar sentuh berukuran lebih besar dibandingkan smartphone, sehingga lebih nyaman digunakan untuk menonton video, membaca e-book, dan bermain game. Tablet sering dipilih oleh orang tua sebagai media belajar anak karena banyak aplikasi edukatif yang tersedia. Namun, layar yang lebar juga membuat anak lebih betah berlama-lama menggunakannya, sehingga jika tidak diawasi bisa menimbulkan kecenderungan penggunaan berlebihan.

3. Video Game/Console

Video game dan console (seperti Play Station atau Nintendo) menawarkan pengalaman bermain yang interaktif dengan tampilan grafis yang menarik. Anak-anak sering merasa lebih senang menggunakan console game karena dapat dimainkan bersama teman atau secara daring dengan lawan di berbagai tempat. Walaupun dapat mengasah koordinasi mata dan tangan serta meningkatkan keterampilan strategi, intensitas bermain yang tinggi berisiko menyebabkan anak kurang bersosialisasi di dunia nyata dan menimbulkan ketergantungan.

4. Telepon Seluler/Smartphone

Smartphone menjadi jenis gadget yang paling dominan digunakan anak karena sifatnya praktis, mudah dibawa, dan multifungsi. Anak-anak menggunakan smartphone untuk berbagai aktivitas, seperti menonton video di YouTube, bermain game online maupun offline, mengakses media sosial, hingga mengikuti kelas belajar berbasis aplikasi. Smartphone juga memiliki fitur komunikasi yang memudahkan anak berinteraksi dengan teman atau keluarga. Namun, karena kelengkapan fiturnya, smartphone memiliki potensi paling besar menimbulkan kecanduan, terutama jika anak tidak mendapatkan batasan penggunaan dari orang tua.

2.1.3 Manfaat Gadget

Gadget dapat digunakan oleh siapa saja dan untuk apa saja, tergantung kebutuhan pemilik gadget. Saat ini gadget tidak hanya digunakan oleh orang dewasa, melainkan anak-anak juga sudah menggunakan gadget sejak dini. Menurut Mukarromah (2020) orang dewasa biasanya menggunakan gadget untuk komunikasi, mencari informasi, menonton, bermain game, sosial media, dan lainlain. Sedangkan pada anak biasanya digunakan untuk belajar, bermain, dan menonton animasi.

Anggraini (2019) mengemukakan bahwa bentuk penggunaan gadget sebagai berikut:

1) Media Komunikasi

Bentuk pengunaan gadget yang paling bermanfaat bagi manusia adalah sebagai media komunikasi. Setiap orang dapat terhubung dan saling

berkomunikasi dengan menggunakan perangkat komunikasi seperti smartphone, laptop, smart watch, dan lainnya.

2) Akses Informasi

Selain sebagai media komunikasi, gadget juga berfungsi sebagai alat untuk mengakses berbagai informasi yang terdapat pada internet.

3) Media Hiburan

Beberapa jenis gadget dibuat khusus untuk tujuan hiburan, mislanya Ipad untuk mendengar musik dan smartphone yang dapat membuka video.

4) Gaya Hidup

Gadget sudah menjadi bagian penting dalam kehidupan manusia saat ini. Boleh dikatakan bahwa gadget akan mempengaruhi gaya hidup setiap penggunanya. Tren gadget semakin meningkat di Indonesia dan perkembangan teknologi gadget semakin berkembang pesat. Oleh karena itu, penggunaan media teknologi seperti gadget memerlukan pembatasan dan pengawasan oleh orang tua agar terhindar dari permasalahan akibat penggunaan gadget pada anak, yaitu kecanduan yang sulit disembuhkan (Mubarokah, 2022).

2.1.4 Faktor Yang Mempengaruhi Penggunaan Gadget

Menurut Sentosa (2015, dalam Ulfah, 2020) mengatakan bahwa terdapat beberapa faktor yang mempengaruhi orang tua memberikan gadget kepada anak, diantaranya: (Hidayat & R, 2020).

1. Kesibukan orang tua

Orang tua yang memiliki kesibukan di luar rumah jika tidak dikelola dengan baik maka akan menyebabkan anak bosan dan kurang mendapat kasih sayang. Anak akan lebih asyik untuk bermain gadget sampai lupa waktu. Hal inilah yang

menjadi pemicu salah satu terjadinya kecanduan jika dilakukan setiap hari. Anak-anak akan merasa aneh dan menjadi hampa jika melepas gadget dari tangan mereka.

2. Desain teknologi yang menarik

Faktor ini menjadi salah satu sebab anak tertarik dengan gadget. Kelengkapan media dengan aplikasi game dan video yang variatif, menantang, berwarna semakin membuat sempurna anak yang masih polos untuk tertarik dan memanfaatkannya. Media ini dapat mengalahkan anak dalam aktivitas permainan tradisional atau alat permainan yang lebih modern karena gadget dianggap ada semua dalam genggaman anak-anak.

3. Kendali diri

Faktor anak kecanduan gadget juga dipengaruhi oleh kendali dirinya masing-masing. Anak-anak hanya peduli dengan apa yang mereka sukai tanpa memikirkan hal positif dan negatif apa yang akan dialaminya karena faktor perkembangan otak anak yang belum maksimal dapat menentukan mana yang baik dan tidak baik. Hal ini membuat anak rawan menjadi sasaran bagi para produsen game dan aplikasi yang hanya peduli dengan kepentingan komersial.

4. Hubungan pertemanan dengan lingkungan sekitar

Hubungan pertemanan dengan lingkungan sekitar menjadi salah satu yang sangat berpengaruh bagi kecanduan anak pada gadget. Anak yang berada di lingkungan kampung yang jauh, akan berbeda dengan lingkungan anak kota maka anak kampung dianggap akan menjadi pribadi yang senang bersosialisasi dan bermain dengan teman sebayanya. Namun, jika sebaliknya anak di lingkungan

kota yang tidak asing dengan gadget akan semakin lebih kecanduan dalam penggunaan dan dapat mempengaruhi emosi anak.

2.1.5 Dampak Positif dan Negatif Penggunaan Gadget

1. Dampak Positif

Menurut Pasa dan Botutihe (2023), dampak positif gadget pada anak usia dini meliputi:

a. Meningkatkan keterampilan kognitif melalui aplikasi edukatif.
b. Menunjang kreativitas anak, misalnya dengan menggambar atau membuat musik.
c. Membantu pembelajaran karena konten edukasi digital mempermudah pemahaman.
d. Melatih keterampilan teknologi sehingga anak lebih cepat beradaptasi dengan perkembangan zaman.

2. Dampak Negatif

Sementara itu, dampak negatif yang ditemukan antara lain:

a. Gangguan perkembangan sosial karena berkurangnya interaksi langsung dengan lingkungan.
b. Risiko kecanduan jika penggunaan tidak diawasi.
c. Keterlambatan bicara akibat lebih sering berinteraksi dengan layar dibanding orang lain.
d. Gangguan konsentrasi dan fokus saat belajar.
e. Masalah kesehatan seperti gangguan tidur, obesitas, dan gangguan mata.

Penggunaan gadget memiliki dampak terhadap perkembangan psikologis anak

usia sekolah. Anak yang menggunakan gadget secara berlebihan cenderung menunjukan perilaku negatif seperti mudah marah, sulit diatur serta mengalami penurunan motivasi belajar. Selain itu, anak juga rentan mengalami kecemasan, kesulitan berkonsentrasi, hingga keterlambatan perkembangan kognitif apabila penggunaan gadget tidak dibatasi (Syifa dkk. 2023).

Dampak buruk penggunaan gadget pada anak sekolah juga meliputi penurunan fokus belajar, kesulitan tidur, serta berkurangnya aktivitas bermain dengan teman sebaya. Anak-anak yang sudah terbiasa menggunakan gadget menunjukkan ketergantungan, mudah tantrum saat perangkat diambil dan lebih memilih bermain sendiri dibandingkan berinteraksi langsung dengan lingkungan sekitar (Purwaningtyas dkk. 2023).

Gadget memberikan dampak yang berbeda dan unik pada setiap anak, jadi peran orang tua sangat penting dalam mengajari dan mengawasi perkembangan anak. Upaya yang dapat dilakukan ketika anak meminta perangkat pribadi sebelum batasan usia, orang tua harus tegas. Untuk mendapat manfaat penggunaan gadget oleh anak, orang tua harus menetapkan batasan atau memberikan waktu anak kapan boleh menggunakan gadget, lakukan aktivitas menyenangkan bersama anak seperti bermain diluar rumah dan beri tahu anak tentang bahaya penggunaan gadget yang terlalu lama (Rahayu *et al.*, 2021).

2.1.6 Tanda-tanda Kecanduan Penggunaan Gadget

Perkembangan teknologi digital, khususnya gadget telah menjadi bagian penting dalam kehidupan anak. Penggunaan gadget yang berlebihan dapat memengaruhi aspek perilu, psikologis, dan sosial anak. Salah satu masalah yang muncul akibat penggunaan gadget yang tidak terkendali adalah kecanduan gadget

yang dikategorikan sebagai *behavioral addiction*. Kecanduan gadget pada anak ditandai oleh kesulitan mengontrol waktu penggunaan, munculnya ketergantungan emosional terhadap gadget dan gangguan dalam aktivitas sehari-hari, seperti belajar interaksi sosial, serta kualitas tidur. Gejala fisik yang muncul antara lain kelelahan mata, sakit kepala, nyeri leher, dan punggung. Secara fisik anak yang mengalami kecanduan gadget cenderung mudah marah, cemas, dan mengalami kesulitan mengatur emosinya (Syadiyah *et al.,* 2021).

Menurut Ashilah dkk. (2024) tanda-tanda kecanduan gadget, antara lain:

1. Fokus berlebihan pada gadget: Anak yang mengalami kecanduan gadget cenderung terobsesi dengan perangkat elektronik hingga melebihi batas normal.
2. Lupa waktu saat main gadget: Mereka sering kali tidak sadar berapa lama sudah digunakan gadget, sehingga waktu semakin berkurang.
3. Gelisah tanpa gadget: Ketika tidak ada akses ke gadget, Anak tersebut dapat merasa gelisah atau tidak nyaman.
4. Kurang minat pada aktivitas lain: Kurang minat pada hal-hal lain, seperti olahraga, membaca, atau kegiatan kreatif, menurun drastis.
5. Sulit tidur karena bermain gadget di malam hari: Aktivitas bermain gadget di malam hari dapat mengganggu pola tidur.
6. Menggunakan gadget pada saat makan: Anak-anak sering kali menggunakan gadget meskipun sedang makan, yang merupakan tindakan yang tidak sepatutnya.
7. Tidak fokus saat belajar: Gangguan dari gadget dapat menghalangi kemampuan.

2.1.7 Intensitas Pengunaan Gadget

Menurut Retalia (2022: 142) “intensitas adalah tingkat keseringan seseorang dalam melakukan suatu kegiatan tertentu yang didasarkan oleh rasa bahagia terhadap kegiatan yang dilakukan”. Intensitas merupakan suatu momentum yang dipengaruhi oleh waktu selain itu, intensitas dapat dilihat dengan mengetahui tingkat frekuensi dan durasi yang nampak ketika melakukan suatu kegiatan (Uswanda, 2021). Menurut Lafifah (2023) frekuensi merupakan keseringan atau jumlah pemakaian suatu unsur dalam jangka waktu tertentu, sedangkan durasi adalah lamanya suatu kegiatan berlangsung.

Menurut WHO (2020), penggunaan gadget pada anak usia sekolah termasuk ke dalam perilaku yang perlu dibatasi. Penggunaan gadget dengan durasi yang terkontrol dapat mendukung aktivitas belajar dan hiburan anak. Durasi penggunaan gadget yang dianggap baik adalah tidak lebih dari dua jam per hari untuk keperluan non-pembelajaran. Sedangkan penggunaan gadget dengan durasi lebih dari dua jam per hari berpotensi mengganggu keseimbangan aktivitas fisik, waktu tidur, dan interaksi sosial.

Hasil Penelitian Syilvani dkk. (2024) menunjukkan bahwa durasi penggunaan layar yang melebihi dua jam per hari berhubungan dengan gangguan tidur pada anak dan remaja. Gangguan tidur tersebut berdampak pada kelelahan, penurunan konsentrasi belajar, serta ketidakstabilan emosi.

2.1.8 Indikator Penggunaan Gadget

Menurut Dewi (2021) terdapat empat aspek yang dapat mengukur intensitas penggunaan gadget, yaitu:

1. Perhatian mengacu pada ketertarikan seseorang terhadap sesuatu yang sesuai dengan minatnya.
2. Penghayatan yaitu pemahaman terhadap suatu informasi, minat individu yang didukung oleh usaha untuk memahami dan menyiapkan informasi sebagai pengetahuan.
3. Durasi yaitu rentan waktu atau lamanya individu dalam menjalakan kegiatan.
4. Frekuensi yaitu banyaknya aktifitas dengan sesuatu yang dilakukan dengan berulang-ulang.

Menurut Dewanti dkk. (Yuliantika, 2022) menyatakan bahwa indikator penggunaan penggunaan gadget, yaitu dengan mengetahui fungsi dan jenis aplikasi gadget, mampu mengoperasikam gadget, memanfaatkan fungsi dan aplikasi yang ada pada gadget, frekuensi penggunaan gadget. Menurut Dewi (2021) indikator yang dapat mengukur penggunaan gadget diantaranya perhatian, penghayatan, durasi, dan frekuensi.

2.2 Perkembangan Emosional

2.2.1 Pengertian Emosional

Menurut Isawara dkk. (2024) emosi sering digambarkan sebagai sistem peringatan internal individu yang muncul dalam kehidupan sehari-hari. Peringatan ini adalah persuasi yang efektif yang digunakan orang untuk memahami kondisi saat ini. Selain itu, emosi dapat dianggap sebagai penyebab kebingungan atau penggerak tindakan tertentu. Oleh karena itu, emosi dapat didefinisikan sebagai keadaan batin seseorang yang dapat menghasilkan berbagai rasa bahagia atau ketakutan. Perkembangan emosional merupakan proses dimana anak beradaptasi

untuk memahami, mengekspresikan, dan mengelola emosi mereka. Perkembangan ini sangat penting karena mempengaruhi hubungan sosial, kesejahteraan mental, dan kesuksesan akademis.

2.2.2 Perkembangan Emosional Pada Anak

Perkembangan emosi pada anak berbeda sesuai dengan tahapan usianya. Anak usia 5–6 tahun mulai memasuki fase penting di mana mereka sudah dapat mengenali perasaan diri sendiri dan orang lain, serta mulai menggunakan strategi pengendalian emosi sederhana, baik secara verbal maupun non-verbal. Namun, pada tahap ini anak masih memerlukan dukungan orang tua dan interaksi dengan teman sebaya untuk membantu mengelola emosinya (Rifdah & Sit 2024). Berbeda dengan usia sekolah dasar 6–12 tahun menjelaskan bahwa emosi anak sudah lebih kompleks karena melibatkan perpaduan antara pikiran, perasaan, dan reaksi fisiologis. Anak mulai belajar menahan marah, mengekspresikan rasa senang secara wajar, dan memahami aturan sosial sebagai dasar pengendalian emosional (Marsari *et al.,* 2021). Sementara itu, pada usia pra-sekolah menegaskan bahwa perkembangan emosional dapat dioptimalkan melalui pembiasaan kegiatan sehari-hari, bimbingan guru, dan kolaborasi dengan orang tua. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa perkembangan emosi anak berlangsung bertahap, dari ekspresi sederhana menuju pengendalian emosi yang lebih matang seiring pertambahan usia dan interaksi sosial (Lubis *et al.,* 2023).

Karakteristik emosi anak berbeda dengan orang dewasa karakteristik emosi anak antara lain, berlangsung dalam waktu singkat dan berakhir secara tiba-tiba, tampak lebih besar atau lebih kuat, bersifat sementara atau dangkal lebih sering

terjadi, dapat diidentifikasi secara jelas berdasarkan perilaku, dan reaksi mencerminkan individualitas (Anzani & Insan 2020).

Nasution dkk. (2023) perkembangan emosi anak ditandai dengan munculnya emosi evaluatif yaitu

1. Rasa bangga perasaan bangga, malu, dan bersalah. Munculnya emosi tersebut menandakan bahwa anak sudah mulai memahami dan menggunakan aturan dan norma sosial untuk mengevaluasi perilakunya. Berikut penjelasan ketiga emosi tersebut:

Perasaan ini muncul ketika anak merasa senang setelah berhasil melakukan suatu perilaku tertentu. Rasa bangga seringkali dikaitkan dengan tercapainya suatu tujuan tertentu.

2. Malu

Perasaan malu muncul ketika anak-anak yakin bahwa mereka tidak dapat mencapai standar atau terget tertentu. Anak-anak yang merasa malu sering kali ingin bersembunyi atau menghilang dari situasi tersebut. Secara fisik, anak terlihat mengerut seolah berusaha menghindari tatapan orang lain. Dan secara umum, rasa malu lebih besar kemungkinannya muncul dari penafsiran seseorang terhadap peristiwa tertentu.

3. Rasa bersalah

Perasaan bersalah muncul ketika anak melihat perilakunya sebagai sebuah kegagalan. Saat anak mengungkapkan perasaannya, sering kali mereka melakukan gerakan-gerakan tertentu seolah-olah berusaha menebus kegagalannya.

2.2.3 Jenis Emosi

Menurut Paul Ekman ada 6 emosi dasar, yaitu:

1. Kebahagiaan

   Menandakan kepuasan, kesenangan, dan perasaan positif dengan ekspresi senyum, mata berbinar, dan wajah cerah.

2. Kesedihan

   Muncul sebagai respon terhadap kehilangan atau kekecewaaan dengan alis terkulai, bibir bawah menurun dan cemberut.

3. Kemarahan

   Reaksi terhadap ketidakadilan atau frustasi, ditandai alis menyatu, mata menyipit, dan bibir terkatup rapat.

4. Ketakutan

   Muncul saat menghadapi ancaman, ditandai alis terangkat, mata terbuka lebar, dan mulut sedikit terbuka.

5. Jijik

   Reaksi terhadap sesuatu yang tidak menyenangkan, ditunjukkan hidung berkerut dan bibir atas terangkat.

6. Kejutan

   Reaksi terhadap stimulus yang tidak terduga dengan alis terangkat, mata terbuka lebar, dan mulut terbuka (Stahelski *et al.*, 2021).

2.2.4 Tingkat Perkembangan Emosi

Menurut Ilham (2020), perkembangan emosional anak berlangsung secara bertahap sesuai dengan pertammbahan usia dan pengalaman sosial yang dialaminya. Beberapa fase yang dapat di identifikasi anatara lain:

1.Masa bayi hingga usia 18 bulan

Pada tahap ini, bayi mulai belajar memahami batasan dan aturan sederhana di lingkungan, serta mulai membedakan antara benar dan salah melalui pengalaman interaksi dengan orang tua.

2. Usia 2 tahun

Anak sudah menunjukkan berbagai emosi seperti marah, takut, senang, namun belum mampu mengekspresikan secara verbal dengan baik.

3.Usia 9-10 tahun

Pada fase ini, anak mulai mampu mengatur ekspresi emosinya secara lebih adaptif. Mereka tidak hanya menahan atau mengekspresikan emosi sesuai dengan tuntutan sosial, tetapi juga mulai menunjukkan kemampuan empati, seperti merespon distress atau kesulitan emosional yang dialami orang lain.

2.2.5 Faktor-faktor Yang Mempengaruhi Emosi

Berdasarkan pengalaman mereka, perkembangan emosi anak menjadi lebih canggih di tingkat sekolah dasar. Sangat penting memperhatikan perkembangan emosi anak untuk memastikan bahwa tidak ada pengaruh berbahaya yang berdampak pada psikologi mereka, karena perkembangan emosi anak juga akan berdampak pada psikologi mereka (Dewi *et al.*, 2020).

Perkembangan emosional anak sekolah dasar dipengaruhi beberapa aspek seperti:

1. Kondisi anak

Keadaan unik seorang anak, seperti cacat fisik atau kelainan, akan memberikan pengaruh yang lebih besar pada kepribadian dan perkembangan emosi anak. Harga diri yang rendah, kemarahan, dan keterpisahan dari dunia di sekitarnya adalah beberapa contohnya.

2. Aspek belajar

Pengalaman belajar anak dapat memberikan dukungan terhadap perkembangan emosi, seperti:

a. Belajar mencoba

Anak-anak mungkin bereksperimen dengan mengekspresikan emosi mereka melalui tindakan yang hanya memberikan sedikit atau bahkan tidak memberikan kepuasan.

b. Belajar melalui meniru

Anak kecil meniru dan mengamati objek dengan melihat orang dewasa merespon rangsangan dengan mengekspresikan emosi melalui benda-benda. Sebagai tanggapan, anak kecil mengekspresikan perasaan dengan cara yang sebanding dengan apa yang dilihat.

c. Belajar mempersamakan diri

Berawal dari rangsangan yang sama dapat memunculkan emosi orang yang ditirunya, anak-anak mulai menyamakan respon emosional mereka dengan orang lain. Dalam hal ini, anak hanya berusaha meniru orang dewasa yang memiliki keterikatan emosional yang mendalam dan yang mereka anggap sebagai idola.

3. Belajar melalui bimbingan serta pengawasan

Melalui pelatihan dan bimbingan, anak didorong untuk mampu memberikan respon terhadap rangsangan yang seringkali membangkitkan gairah dan harus diwaspadai agar anak tidak bereaksi secara emosional terhadap rangsangan tersebut.

4. Lingkungan keluarga

Peran keluarga sangat penting dalam memberikan landasan pengetahuan emosional.

2.2.6 Peran Orang Tua Dalam Perkembangan Emosional Anak

Orang yang paling dekat dengan anak adalah orang tua mereka. Tumbuh kembang anak dipengaruhi oleh hubungan antara orang tua dan anak. Faktor yang paling signifikan yang mempengaruhi pertumbuhan anak adalah orang tua. Pembentukan dan perkembangan emosi anak merupakan salah satu aspek tumbuh kembang yang dipengaruhi oleh orang tua. Memberikan contoh positif kepada anak dalam kehidupan sehari-hari merupakan tugas orang tua. Orang tua juga dapat mendidik anak-anak mereka tentang dunia luar dan memberi mereka penjelasan yang jelas untuk setiap konsep yang mungkin tidak mereka pahami (Islam *et al.*, 2023).

Menurut Dwistia dkk. (2025) peran orang tua dalam perkembangan emosional anak, yaitu:

1. Kasih sayang dan kehangatan emosional

Orang tua adalah sumber utama kasih sayang dan kehangatan emosional bagi anak. Anak-anak yang dibesarkan dalam lingkungan keluarga yang penuh kasih sayang dan kehangatan cenderung memiliki kestabilan emosional yang lebih baik. Kehangatan emosional ini memberikan rasa aman, mengurangi tingkat stres, dan memungkinkan anak untuk mengekspresikan perasaan mereka dengan lebih bebas.

2. Komunikasi yang terbuka dan efektif

Komunikasi yang terbuka antara orang tua dan anak menjadi kunci dalam membantu anak memahami dan mengelola emosinya. Keluarga yang memiliki pola komunikasi yang baik mampu memberikan dukungan emosional ketika anak mengalami kesulitan dalam menghadapi perasaan yang sulit seperti frustrasi, marah, atau sedih. Komunikasi yang terbuka dan jujur di antara anggota keluarga membantu anak belajar mengekspresikan perasaannya dengan cara yang sehat. Keluarga yang memberi kesempatan kepada anak untuk berbicara tentang perasaannya dapat membantu anak mengembangkan keterampilan pengaturan emosi yang lebih baik.

3. Pola asuh

Pola asuh orang tua sangat memengaruhi perkembangan emosional anak. Pola asuh yang otoritatif, dimana orang tua bersikap tegas namun penuh perhatian, membantu anak mengembangkan pengendalian diri dan tanggung jawab emosional. Sebaliknya, pola asuh yang otoriter atau permisif dapat menyebabkan gangguan dalam perkembangan emosional anak, seperti kecemasan atau ketidakmampuan mengatasi konflik. Pola asuh yang baik, gaya pengasuhan memainkan peran penting dalam perkembangan emosional anak. Pola asuh yang suportif, tetapi tegas, memberikan anak rasa aman dan struktur yang diperlukan. Pola asuh yang demokratis, di mana orang tua mendengarkan anak dan menghargai pendapatnya, dapat membantu anak mengembangkan kemampuan untuk memahami dan mengelola emosi dengan baik.

4. Penanaman Nilai dan Empati

Lingkungan keluarga adalah tempat anak belajar mengenai nilai-nilai kehidupan, termasuk empati dan toleransi terhadap orang lain. Orang tua yang memberi contoh perilaku empati dan menghargai perasaan orang lain akan membantu anak mengembangkan rasa empati yang kuat, yang merupakan aspek penting dalam kesehatan emosional dan sosial mereka.

5. Dukungan Sosial dan Emosional

Dukungan dari anggota keluarga, baik dalam bentuk pujian, perhatian, maupun keterlibatan dalam kehidupan anak, sangat penting dalam perkembangan emosional. Dukungan ini membantu anak merasa dihargai dan diterima, yang pada gilirannya meningkatkan harga diri dan rasa percaya diri mereka.

6. Penanganan Konflik dalam Keluarga

Cara orang tua menangani konflik dalam keluarga juga memberikan pengaruh besar terhadap perkembangan emosional anak. Anak yang tumbuh dalam keluarga yang sering mengalami konflik atau kekerasan mungkin akan menghadapi masalah dalam mengelola emosi mereka, seperti kecemasan atau depresi. Sebaliknya, keluarga yang mampu menyelesaikan konflik dengan baik menjadi model yang positif bagi anak dalam menghadapi situasi sulit.

7. Modeling atau contoh yang diberikan orang tua

Anak-anak belajar dengan cara meniru perilaku orang tua. Ketika orang tua mampu mengelola emosi mereka sendiri dengan baik, anak-anak akan cenderung mengikuti perilaku tersebut. Sebaliknya, jika orang tua sering menunjukkan emosi negatif, seperti marah atau frustrasi, anak mungkin belajar untuk merespon situasi dengan cara yang sama.

2.3 Anak Usia Sekolah

2.3.1 Defenisi Usia Anak Sekolah

Anak usia sekolah adalah individu yang berada pada rentang usia 6-12 tahun yang merupakan periode penting dalam perkembangan fisik, kognitif, sosial, dan emosional. Pada usia ini anak mulai memasuki pendidikan formal dan mengembangkan berbagai keterampilan baru termasuk kemampuan berpikir logis, memahami aturan sosial serta mengelola emosi dan interaksi dengan teman sebaya. Perkembangan anak pada usia sekolah juga mencakup bahasa, emosi, dan interaksi sosial. Anak-anak pada usia ini mengalami pertumbuhan fisik yang stabil, kemampuan motorik halus dan kasar meningkat, serta kemampuan kognitif yang lebih kompleks. Lingkungan sekolah dan interaksi dengan teman sebaya memiliki peran penting dalam mendukung perkembangan sosial dan emosianal anak (Putri & Zakiyah, 2024).

2.3.2 Faktor-faktor yang Mempengaruhi Perkembangan Anak

Perkembangan anak sekolah dasar dipengaruhi oleh berbagai faktor yang dapat mempercepat, memperlambat, atau bahkan menghambat pertumbuhan dan perkembangan anak. Menurut Dewi (2023), faktor tersebut secara umum dapat dibedakan menjadi dua, yaitu:

1. Faktor Internal

Faktor internal merupakan faktor yang berasal dari dalam diri anak itu sendiri. Salah satunya adalah genetik atau keturunan. Anak membawa sifat bawaan sejak lahir yang dapat memengaruhi aspek fisik, kognitif, maupun emosionalnya. Misalnya, anak yang memiliki orang tua dengan postur tubuh tinggi cenderung memiliki potensi pertumbuhan fisik yang sama. Selain itu,

tingkat kecerdasan, bakat, dan temperamen anak juga sebagian besar dipengaruhi oleh faktor bawaan. Walaupun begitu, faktor bawaan ini tidak akan berkembang optimal tanpa adanya stimulasi dari luar.

2. Faktor Eksternal

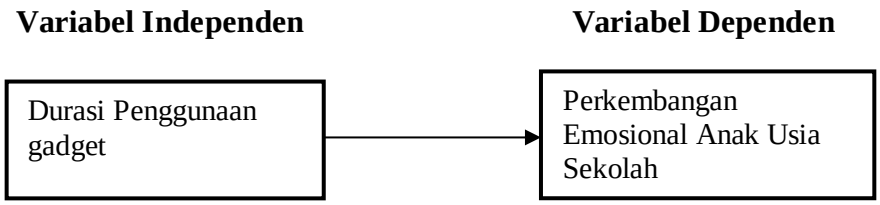
Faktor eksternal adalah faktor yang berasal dari luar diri anak, terutama lingkungan keluarga dan lingkungan sosial.

a) Lingkungan keluarga memegang peran utama dalam perkembangan anak. Orang tua berfungsi sebagai pendidik pertama dan utama bagi anak. Dukungan emosional, pola asuh yang tepat, serta perhatian terhadap kebutuhan belajar dan perkembangan anak sangat menentukan keberhasilan mereka. Keluarga yang hangat dan penuh kasih sayang biasanya mampu menumbuhkan rasa percaya diri dan motivasi belajar anak.

b) Lingkungan sosial, termasuk sekolah, teman sebaya, dan masyarakat, juga memengaruhi perkembangan anak. Sekolah memberikan kesempatan kepada anak untuk belajar secara formal, berinteraksi dengan guru, serta melatih keterampilan akademik dan sosial. Sementara itu, teman sebaya menjadi media bagi anak untuk belajar bekerja sama, berbagi, serta membangun identitas sosial.

2.4 Kerangka Konsep

Kerangka konsep penelitian merupakan hasil penggabungan dari berbagai teori yang relavan, yang kemudian dirangkai untuk menjelaskan hubungan antar variabel yang diteliti. Dengan adanya kerangka konsep ini, peneliti dapat memperoleh lebih jelas mengenai variabel penelitian beserta keterkaitannya (Sugiyono, 2020).



Skema 2.1 Kerangka Konsep Penelitian

2.5 Hipotesis Penelitian

1. Ha: Terdapat hubungan antara durasi penggunaan gadget dengan perkembangan emosional anak usia sekolah di Kelurahan Aek Tampang tahun 2025.
2. Ho: Tidak terdapat hubungan antara durasi penggunaan gadget dengan perkembangan emosional anak usia sekolah di Kelurahan Aek Tampang tahun 2025.

BAB 3

METODE PENELITIAN

3.1 Jenis dan Desain Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian kuantitatif dengan desain penelitian deskriptif kolerasi dengan menggunakan pendekatan *cross sectional* untuk mengetahui hubungan durasi penggunaan gadget pada anak dengan perkembangan emosional anak usia sekolah di Kelurahan Aek Tampang tahun 2025.

3.2 Lokasi dan Waktu Penelitian

3.2.1 Lokasi Penelitian

Penelitian ini akan dilakukan di Kelurahan Aek Tampang

3.2.2 Waktu Penelitian

Penelitian ini akan dilaksanakan mulai bulan Juli 2025 sampai bulan Januari 2026.

Tabel 3.1 Waktu Penelitian

Kegiatan	Waktu						
	Jul	Ags	Sep	Okt	Nov	Des	Jan
Pengajuan Judul							
Permohonan Izin							
Pembuatan Proposal							
Seminar Proposal							
Penelitian							
Pengumpulan Data							
Pengelolaan Data							
Pembuatan Hasil							
Seminar Skripsi							

3.3 Pupulasi dan Sampel

3.3.1 Populasi

Populasi dalam penelitian ini adalah semua anak usia sekolah (7-12 tahun) di Keluharan Aek Tampang sebanyak 1.152 orang.

3.3.2 Sampel

Sampel adalah Sebagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi, atau sebagian kecil dari anggota populasi yang diambil menurut prosedur tertentu sehingga dapat mewakili populasinya. Pengambilan sampel dalam penelitian ini menggunakan rumus Slovin dikarenakan dalam pengambilan sampel jumlah harus representative. Rumus Slovin digunakan untuk menentukan ukuran sampel dari populasi yang telah diketahui secara pasti jumlah populasinya. Untuk tingkat presisi yang ditetapkan peneliti dalam penetuan sampel adalah 10% dikarenakan jumlah populasi lebih dari 1000 (Sugiyono, 2020).

Rumus Slovin

$$n = \frac{N}{1 + N(\ e)^2}$$

$$n = \frac{1.152}{1 + 1.152\ (\ 0{,}1)^2}$$

$$n = \frac{1.152}{1 + 1.152 \times 0{,}01}$$

$$n = \frac{1.152}{1 + 11{,}52}$$

$$n = \frac{1.152}{12{,}52}$$

$$n = 92{,}01$$

Keterangan:

n = Jumlah sampel yang diambil

N = Jumlah total populasi

e = Tingkat kesalahan yang ditoleransi 10% (= 0,1)

Berdasarkan Rumus Slovin maka besarnya jumlah sampel penelitian adalah: 92 responden.

Teknik pengambilan sampel pada penelitian ini adalah *non-probability Sampling* dengan pendekatan *Purposive Sampling* yaitu pengambilan sampel berdasarkan kriteria tertentu yang telah ditetapkan sesuai dengan tujuan penelitian.

a) Kriteria Inklusi

Kriteria inklusi adalah kriteria dimana subjek peneliti dapat mewakili dalam sampel peneliti yang memenuhi syarat sebagai sampel atau persyaratan umum yang harus dipenuhi oleh subjek agar dapat diikutkan dalam penelitian. Kriteria inklusi pada penelitian ini adalah:

1. Anak usia sekolah (7-12 tahun) yang menggunakan gadget
2. Anak usia sekolah yang berdomisili di Kelurahan Aek Tampang
3. Anak usia sekolah yang mendapat persetujuan dari orang tua/wali untuk menjadi responden

b) Kriteria Eksklusi

Kriteria eksklusi merupakan kriteria dimana subjek penelitian tidak dapat mewakili sampel karena tidak memenuhi syarat sebagai sampel penelitian. Kriteria eksklusi pada penelitian ini adalah:

1. Anak usia sekolah yang tidak mendapatkan persetujuan dari orang tua/wali

2. Anak usia sekolah yang tidak hadir atau tidak dapat mengikuti proses pengisian secara lengkap

3.4 Etika Penelitian

Setelah memperoleh persetujuan dari pihak universitas, kemudian peneliti melakukan penelitian dengan menekankan pada masalah etik yang meliputi:

1. Permohonan menjadi responden

Sebelum dilaksanakan pengambilan data pada responden, peneliti mengajukan lembar permohonan kepada calon responden yang memenuhi kriteria inklusi untuk menjadi responden. Dengan memberikan penjelasan tentang tujuan penelitian.

2. *Informed Consent*

Informed consent merupakan bentuk persetujuan antara peneliti dengan responden penelitian dengan memberikan lembar persetujuan.

3. *Confidentiality (kerahasiaan)*

Peneliti wajib menjamin bahwa identitas yang ada di kuisoner tidak disebarkan.

3.5 Defenisi Operasional Variabel Penelitian

Tabel 3.2 Defenisi Operasional

Variabel	Defenisi Operasional	Alat Ukur	Skala Ukur	Hasil Ukur
Durasi penggunaan gadget	Lama aktivitas yang dilakukan oleh anak dalam menggunakan gadget untuk bermain game, mendapatkan informasi,	Kuesioner	Ordinal	1. Singkat: <2 jam per hari 2. Sedang:2-3 jam 3. Berlebih: > 3 jam

	menonton video dan berkomunikasi.			
Perkembangan emosional anak usia sekolah	Luapan emosi anak-anak dengan bebas sesuai keinginan mereka dengan sikap marah, menangis, meniru dan rewel yang sering diperlihatkan oleh anak-anak.	Kuesioner *SDQ (Strengths and Difficulties Questionnaire)*	Ordinal	1.Skala kesulitan a. Normal:<15 b. Gangguan :16-19 c. Tidak Normal:>20 2.Skala Kekuatan a. Normal: >6 b. Gangguan: 5 c. Tidak Normal:<4

3.6 Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian ini terdiri dari 2 macam kuisoner, yaitu: kuisoner durasi penggunaan gadget yang pernah digunakan oleh Puspitasari tahun 2019 dan kuisonerpekembangan emosional anak menggunakan *SDQ (Strength and Difficulties Questionnaire).*

1. Kuisoner Durasi Penggunaan Gadget

Kuesioner durasi penggunaan gadget merupakan instrumen yang diadopsi dari skripsi yang disusun oleh Puspitasari (2019) dengan judul 'Hubungan penggunaan gadget dengan perkembangan emosional anak usia 8-10 tahun" yang telah melalui uji validitas dan reliabilitas. Kuisoner ini berisi tentang pertanyaan lama penggunaan gadget (seperti: *handphone*, laptop, *ipad*, komputer) dalam setiap harinya. Kuisoner ini berisi 1 pertanyaan dengan memilih satu jawaban dengan memberi tanda checklist dari ketiga pilihan yang disediakan.

Sistem penilaian yang digunakan adalah sebagai berikut :

a. Singkat : < 2 jam per hari

b. Sedang : 2 -3 jam per hari

c. Berlebih : > 3 jam per hari

Dengan sistem pengkodeannya adalah : 1 jika durasi penggunaan gadget singkat, 2 jika durasi penggunaan gadget sedang, 3 jika durasi penggunaan berlebih.

2. Kuesioner Perkembangan Emosional Anak

Instrumen yang digunakan terhadap perkembangan emosional anak adalah *SDQ (Strengths and Difficulties Questionnaire)*. *SDQ* terdiri dari 25 item yang dialokasikan dari 5 sub-skala yaitu masalah emosi, masalah perilaku, hiperaktif, masalah hubungan teman sebaya, prososial.

Tabel 3.3 Total Skor Skala *Strength and Difficulties Questionnaire*

Skala	Normal	Gangguan	Tidak Normal
Skala Kesulitan	0 sampai 15	16 sampai 19	20 sampai 40
Skala Kekuatan	6 sampai 10	5	0 sampai 4

Tabel 3.4

Variabel	**Sub Variabel**	**Nomor Pertanyaan**	**Jumlah Soal**
Perkembangan Emosional	Emosional	3,8,13,16,24	25
	Perilaku Menggangu	5,7,12,18,22	
	Hiperaktif	2,10,15,21,25	
	Masalah hubungan teman sebaya	6,11,14,19,23	
	Prososial	**1,4,9,17,20**	

Masing-masing pertanyaan diberi kode tiga poin yaitu:

1) Pertanyaan Positif

Tidak Pernah : 2

Jarang : 1

Sering : 0

2) Pertanyaan Negatif

Tidak Pernah : 0

Jarang : 1

Sering : 2

	Sub Skala	**Pertanyaan Positif**	**Pertanyaan Negatif**	**Jumlah Soal**
Skala Kesulitan	Sub skala Emosional		3,8,13,16,24	5
	Sub skala Perilaku Menggangu	7	5,12,18,22	5
	Sub skala Hiperaktif	21,25	2,10,15	5
	Sub skala Masalah hubungan teman sebaya	11,14	6,19,23	5
	Sub skala Prososial	1,4,9,17,20		5
	Jumlah	10	15	25

3.7 Prosedur Pengumpulan Data

1. Peneliti mengurus perizinan surat pengantar kepada Universitas Aufa Royhan Kota Padangsidimpuan.
2. Menyerahkan surat perizinan dari Universitas Aufa Royhan Kota Padangsidimpuan kepada Kelurahan Aek Tampang.
3. Kelurahan Aek Tampang mengeluarkan surat izin penelitian.
4. Peneliti menjelaskan kepada orang tua/wali calon responden tentang penelitian yang akan dilakukan.

5. Jika orang tua/wali bersedia, peneliti meminta orang tua/wali untuk menandatangani inform consent sebagai bentuk izin keikutsertaan anak dalam penelitian.
6. Pengisian kuisoner dilakukan oleh anak dengan pendampingan orang tua/wali dan peneliti, untuk memastikan anak memahami setiap pertanyaan dengan baik.
7. Peneliti membagikan kuisoner kepada responden.
8. Kuisoner yang telah diisi dikumpulkan oleh peneliti untuk kemudian dikoreksi.
9. Setelah dikoreksi, peneliti melakukan pengolahan data.
10. Penyajian hasil penelitian.
11. Penyusunan laporan penelitian.

3.8 Pengolahan dan Analisa Data

3.8.1 Pengolahan Data

Langkah-langkah pengolahan data dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. *Editing* (Memeriksa data)

   Editing dilakukan untuk memeriksa kelengkapan, kejelasan, dan konsistensi jawaban responden pada kuesioner. Tujuannya untuk memastikan data yang diperoleh layak untuk dianalisis.

2. *Coding* (pemberian kode)

   Coding dilakukan dengan cara memberikan kode tertentu pada jawaban responden sesuai variabel yang diteliti.

3. *Entering*

   Data yang telah diberi kode kemudian dimasukkan ke dalam program computer agar dapat diproses lebih lanjut.

4. *Cleaning* (Pembersihan Data)

   Cleaning dilakukan untuk mengecek kembali data yang sudah dientry, apakah terdapat kesalahan, data ganda, atau data yang tidak relevan (Sugiyono, 2020).

5. *Processing*

   Setelah kuisoner terisi penuh dan dilakukan pengkodean, maka langkah selanjutnya adalah melalakukan entri data ke dalam program computer agar data dapat di analisis. Pemprosesan dilakukan dengan cara mengentri data dari kuisoner ke paket program komputer.

3.8.2 Analisa Data

Penelitian ini bertujuan untuk melihat hubungan durasi penggunaan gadget pada anak dengan perkembangan emosional anak usia sekolah, untuk analisanya menggunakan uji statistic yaitu uji univariat dan uji bivariat.

1. Univariat

Analisa univariat pada penelitian ini bermaksud untuk melihat gambaran setiap variabel peneliti. Bentuk penyajian data akan digunakan analisa tabel terhadap distribusi untuk melihatkan frekuensi data dan setelah dilakukan penilaian dan kemudian terlihat berapa persennya.

2. Bivariat

Analisa bivariat diperlukan untuk menjelaskan hubungan dua variabel yaitu antara variabel bebas dan variabel terikat. Analisa di penelitian ini digunakan

untuk melihat hubungan durasi penggunaan gadget pada anak dengan perkembangan emosional anak usia sekolah di Kelurahan Aek Tampang tahun 2025. Uji statistik yang digunakan adalah uji *ChiSquare*.

BAB 4

HASIL PENELITIAN

4.1 Analisa Univariat

Pengumpulan data dilakukan selama penelitian di Kelurahan Aek Tampang Kota Padangsidimpuan. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan lembar kuesioner durasi penggunaan gadget pada anak dengan perkembangan emosional anak usia sekolah. Berdasarkan hasil pengumpulan data yang telah dilakukan diperoleh hasil sebagai berikut :

4.2.1 Data Karakteristik

Data demografi yang diukur meliputi : usia, pendidikan, pekerjaan, jumlah anak, dan umur bayi. Adapun frekuensinya dapat dilihat pada tabel dibawah 4.1 dibawah ini.

Tabel 4.1 Distribusi Frekuensi Karakteristik Responden di Kelurahan Aek Tampang Kota Padangsidimpuan Tahun 2025

No.	Karakterisitk Responden	n	%
1.	**Umur Bapak/Ibu(tahun)**		
	20-30	28	30,4
	31-40	47	51,1
	>40	17	18,5
2.	**Jenis Kelamin Anak**		
	Laki-laki	36	39,1
	Perempuan	56	60,9
3.	**Usia Anak Mulai Menggunakan Gadget**	59	64,1
	<5 tahun	33	35,9
	>5 tahun		
	Total	**92**	**100,0**

Dari tabel 4.1 diatas dapat dilihat dari 92 responden, mayoritas usia antara 31-40 tahun sebanyak 47 orang (51,1%), dan minoritas usia >40 tahun sebanyak 17 orang (18,5%). Berdasarkan Jenis Kelamin Anak mayoritas responden berjenis kelamin perempuan sebanyak 56 responden (60,9%) dan minoritas berjenis

kelamin laki-laki sebanyak 36 responden (39,1%). Berdasarkan Usia Anak Mulai Menggunakan Gadget mayoritas responden berusia <5 tahun sebanyak 59 responden (64,1%) dan minoritas berusia > 5 tahun berjumlah 33 responden (35,9%).

4.2.1 Distribusi Frekuensi Durasi Penggunaan Gadget

Berdasarkan pengolahan data variabel Durasi Penggunaan Gadget di Kelurahan Aek Tampang Kota Padangsidimpuan. Hasil pengkategorian tersebut dapat dilihat pada tabel 4.2 dibawah ini :

Tabel 4.2 Distribusi Frekuensi Durasi Penggunaan Gadget di Kelurahan Aek Tampang Tahun 2025

No	Durasi Penggunaan Gadget	n	%
1	Singkat	60	65,2
2	Sedang	32	34,8
	Total	**92**	**100,0**

Dari tabel 4.2 diatas dapat disimpulkan bahwa 60 responden (65,2%) durasi penggunaan gadget singkat dan 32 responden (34,8%) durasi penggunaan gadget sedang.

4.2.3 Distribusi Frekuensi Perkembangan Emosional Anak Usia Sekolah

Berdasarkan pengolahan data variabel Perkembangan Emosional Anak Usia Sekolah di Kelurahan Aek Tampang Kota Padangsidimpuan. Hasil pengkategorian tersebut dapat dilihat pada tabel 4.3 dibawah ini.

Tabel 4.3 Distribusi Frekuensi Perkembangan Emosional Anak Usia Sekolah di Kelurahan Aek Tampang dKota Padangsidimpuan Tahun 2025

No	Perkembangan Emosional	N	%
1	Normal	59	64,1
2	Gangguan	33	35,9
	Total	**92**	**100,0**

Dari tabel 4.3 diatas dapat disimpulkan bahwa 59 responden (64,1%) perkembangan emosional normal dan 33 responden (35,9%) perkembangan emosional gangguan.

4.3 Analisa Bivariat

Analisa bivariat menggunakan Uji *Chi Square* untuk melihat Hubungan durasi penggunaan gadget pada anak dengan perkembangan emsional anak usia sekolah di Kelurahan Aek Tampang di Kota Padangsidimpuan, untuk mengetahui hubungan tersebut dapat dilihat dari tabel sebagai berikut :

Tabel 4.4 Hubungan Durasi Penggunaan Gadget Pada Anak Dengan Perkembangan Emsional Anak Usia Sekolah Tahun 2025

No.	Durasi Penggunaan Gadget	Perkembangan Emsional				Total		P *Value*
		Normal		Gangguan				
		n	%	n	%	n	%	
1.	Singkat	47	51,1	13	14,1	60	65,2	**0,000**
2.	Sedang	12	13,0	20	21,7	32	34,8	
Total		**59**	**64,1**	**33**	**35,9**	**92**	**100**	

Berdasarkan tabel 4.4 diatas didapatkan hasil dari 92 responden, durasi penggunaan gadget singkat ada 60 orang (65,2%), yang perkembangan emosional normal 47 orang (51,1%) dan yang perkembangan emosional terganggu ada 13 orang (14,1%). Sedangkan durasi penggunaan gadget sedang ada 32 orang (34,8%), yang perkembangan emosional normal 12 orang (13,0%) dan yang perkembangan emosional terganggu ada 20 orang (21,7%). Setelah dilakukan uji statistik menggunakan Uji *Chi Square* didapatkan p=0.000 (<0.05), maka Ho ditolak dan Ha diterima. Jadi dapat disimpulkan bahwa ada hubungan durasi penggunaan gadget pada anak dengan perkembangan emsional anak usia sekolah di Kelurahan Aek Tampang Kota Padangsidimpuan Tahun 2025.

BAB 5

PEMBAHASAN

5.5 Karakteristik Responden di Kelurahan Aek Tampang Kota Padangsidimpuan Tahun 2025

5.5.1 Umur Responden

Berdasarkan hasil penelitian ini dapat dilihat dari 92 responden, mayoritas usia antara 31-40 tahun sebanyak 47 orang (51,1%), dan minoritas usia >40 tahun sebanyak 17 orang (18,5%). Pada penelitian ini usia orang tua didominasi oleh usia 31-40 tahun, yang mana usia tersebut sudah tergolong cukup matang dalam mengasuh anak, akan tetapi di era yang serba instan menjadikan usia orang tua kurang dalam pengasuhan dan pengawasan terhadap anak. Setiap tahapan tersebut memerlukan pemahaman dan pemantauan rutin dari orang tua. Hal tersebut berguna untuk menghindari dan mendeteksi secara dini jika terjadi kelainan atau keterlambatan perkembangan sehingga bisa dilakukan upaya pencegahan, stimulasi, pemnyembuhan, serta pemulihan dengan indikasi yang jelas sejak usia dini yang merupakan kritis pertumbuhan dan perkembangan (Elka Fitri et al., 2022).

Berdasarkan hasil penelitian Sri Delviana Daud, (2023), Menunjukan bahwa Umur Orang Tua/wali di RA Karakter Assalam sebagian besar sebanyak 27 subjek (51,9%) berumur 31-40 tahun, umur 20-30 tahun sebanyak 12 subjek (23,1%) dan umur 41-50 tahun sebanyak 13 subjek (25,0%).

5.5.2 Jenis Kelamin Responden

Berdasarkan Jenis Kelamin Anak mayoritas responden berjenis kelamin perempuan sebanyak 56 responden (60,9%) dan minoritas berjenis kelamin laki-

laki sebanyak 36 responden (39,1%). Jenis kelamin adalah perbedaan antara perempuan dengan laki-laki secara biologis sejak seseorang lahir. Perbedaan tersebut meliputi perbedaan dalam hal sifat, bentuk dan fungsi biologi dan menentukan perbedaan peran dalam menentukan perkembangan social emosional pada anak.(Indanah & Yulisetyaningrum, 2019)

Berdasarkan hasil penelitian Sri Delviana Daud, (2023), Jenis kelamin, pada penelitian ini sebagian besar responden berjenis kelamin perempuan sebanyak 41 subjek (78.8%).

5.5.3 Usia Anak Responden

Berdasarkan Usia Anak Mulai Menggunakan Gadget mayoritas responden berusia 0-5 tahun sebanyak 59 responden (64,1%) dan minoritas berusia > 5 tahun berjumlah 33 responden (35,9%).

World Health Organization (WHO) melaporkan bahwa 5-25% dari anak-anak usia prasekolah menderita gangguan perkembangan. Berbagai masalah perkembangan anak, seperti keterlambatan motorik, bahasa, dan perilaku sosial dalam beberapa tahun terakhir ini semakin meningkat. Angka kejadian masalah perkembangan pada anak di Indonesia antara 13-18%. Sadangkan menurut Departemen kesehatan Republik Indonesia melaporkan bahwa 0,4 juta (16%) balita Indonesia mengalami gangguan perkembangan, baik perkembangan motorik halus dan kasar, pendengaran, sosial dan emosional, dan keterlambatan bicara (Samsinar et al., 2021).

5.6 Durasi Penggunaan Gadget di Kelurahan Aek Tampang Tahun 2025

Gadget mempunyai daya tarik pada anak-anak dimana gadget dapat digunakan untuk mengisi berbagai macam aplikasi, seperti game, video online

sampai ke aplikasi pembelajaran. Penyajian dari aplikasi tersebut menjadi lebih menarik dimana menerapkan beraneka warna dan karakter, sehingga anak yang sudah pernah mencoba menggunakan gadget akan ketagihan dan senang menggunakan gadget berlama-lama (Fatichah & Madyawati, 2023).

Berdasarkan hasil penelitian ini bahwa 60 responden (65,2%) durasi penggunaan gadget singkat dan 32 responden (34,8%) durasi penggunaan gadget sedang. Hasil penelitian oleh Maryam Istiqomah,(2023) durasi penggunaan gadget dengan perkembangan kesehatan emosional pada anak usia prasekolah di TK Dharma Wanita menunjukkan pada tabel 5.6 sebagian besar anak memiliki tingkat durasi penggunaan gadget tinggi atau durasi penggunaan gadget ≥ 1 jam/hari, yaitu sebanyak 48 anak dengan persentase 56%.

Hasil penelitian Ulfa Mursidah,(2024) Tk Harapan Bundo menunjukkan mayoritas responden menggunakan gadget dengan durasi sedang (1-2 jam /hari) yaitu sebanyak 24 (68,6 %) responden. Sedangkan responden yang menggunakan gadget dengan durasi lama (>2 jam /hari) sebanyak 11 (31,4 %) responden. Pada bagian data kategori skala kesulitan menunjukkan mayoritas responden mengalami masalah perkembangan emosional skala kesulitan kategori gangguan yaitu sebanyak 24 (68,6%) responden, sedangkan kategori tidak normal yaitu sebanyak 9 (25,7%) responden dan kategori normal yaitu sebanyak 2 (5,7%) responden. Dan bagian data kategori skala kekuatan menunjukkan bahwa responden dalam kategori gangguan dan normal berada pada angka yang sama yaitu sebanyak 14 (40%) responden sedangkan kategori tidak normal yaitu sebanyak 7 (20%) responden.

Penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Agustin tahun 2019 di Surabaya didapatkan data menunjukkan bahwa dari 104 responden diketahui penggunaan gadget pada kategori bagus sebanyak 26.0%, sedang sebanyak 42,3% dan buruk sebanyak 31,7%. Hasil tersebut menunjukkan bahwa sebagian besar yang mengalami penggunaan gadget pada anak dalam kategori sedang yaitu sebanyak 44 orang (42,3%). Penelitian tersebut juga searah dengan penelitian Chikmah dan Fitrianingsih tahun 2018 di Kota Tegal, dari total 71 responden didapatkan data separuh dari responden 60,6% dengan lama penggunaan gadget diatas 1 jam perhari.

Berdasarkan hasil penelitian Sri Delviana Daud, (2023), berdasarkan penggunaan gadget menunjukan bahwa dari 52 subjek terdapat sebanyak 18 orang (34.6%) yang menggunakan Gadget normal, sedangkan yang menggunakan Gadget tidak normal sebanyak 34 orang (65.4%). Hasil penelitian ini menunjukan sebagian besar anak-anak di RA Karakter Assalam Manado memiliki kebiasaan bermain Gadget dengan rentang waktu > 1 jam setiap harinya. Penggunaan Gadget pada anak dikatakan normal jika pemakaian gadget < 1 jam dalam sekali pemakaian. Penggunaan Gadget pada anak tidak normal apabila penggunaan Gadget memiliki durasi waktu > 1 jam setiap hari secara terus-menerus atau lebih dari 120 menit sekali pemakaia

Dilihat dari durasi pengguna gadget pada anak sangat mempengaruhi perkembangan emosional anak, karena menjadi masalah pada kesehatan ditinjau dari jumlah waktu dalam menggunakan gadget yang tidak wajar atau lebih dari 1 jam perhari (Karimaturriza & Fadhillah, 2022). Menurut penelitian Hidayati (2019) menyatakan bahwa faktor utama penyebab penggunaan gadget yang tinggi

di kalangan anak prasekolah yaitu karena mayoritas orang tua berpikir dengan memberikan anaknya sebuah gadget. Orang tua selalu memberi anak gadget agar anak tidak menangis dan mengganggu orang tua saat orang tua melakukan pekerjaan rumah. Konten yang tersedia pada gadget tidak semuanya positif, namun juga ada konten negatif yang dapat merusak seperti pornografi bahkan kekerasan yang dapat ditiru oleh anak-anak (Setiawati, 2019)

Peneliti berasumsi bahwa tingginya durasi anak dalam bermain gadget karena perkembangan teknologi yang semakin pesat dengan menampilkan fitur menarik bagi anak sehingga berpengaruh pada beberapa aspek kehidupan salah satunya pola dan cara pengasuhan anak yang dilakukan orang tua. Orang tua yang leluasa menjaga anaknya dapat memantau anak secara langsung. Menurut data sebagian besar pekerjaan orang tua merupakan ibu rumah tangga dimana waktu yang diluangkan lebih banyak di rumah. Tetapi karena banyaknya pekerjaan rumah, orang tua memberikan gadget kepada anak agar tidak mengganggu orang tua saaat melakukan pekerjaan rumah dan agar anak tidak menangis, hal itu akan menjadikan anak berada pada durasi penggunaan gadget yang tinggi

5.7 Perkembangan Emosional Anak Usia Sekolah di Kelurahan Aek Tampang Kota Padangsidimpuan Tahun 2025

Emosi merupakan perasaan pada diri sendiri yaitu marah, ketakutan, kebahagiaan, sedih dan juga rasa cinta. Perkembangan emosional anak dapat dipengaruhi oleh diri sendiri ataupun dari luar. Kekurangan yang ada pada diri anak seperti rendah diri, mudah tersinggung atau menarik diri dapat mempengaruhi perkembangan emosional anak. Faktor yang juga dapat

mempengaruhi emosi anak yaitu dengan belajar meniru yang ada disekitar anak (Darmiah, 2020).

Perkembangan emosional anak sangat penting, terutama bagi mereka yang duduk di bangku sekolah dasar. Cara anak-anak berkembang secara sosial mempengaruhi bagaimana kehidupan sehari-hari. Semakin intens emosi anak, semakin banyak tekanan yang menumpuk, sehingga mengganggu kemampuan mereka untuk menjaga keseimbangan saat beraktivitas (Muckromin & Dewi Wulandari, 2022).

Berdasarkan hasil penelitian ini bahwa 59 responden (64,1%) perkembangan emosional normal dan 33 responden (35,9%) perkembangan emosional gangguan. Menurut Anggrahini (2022) mengatakan bahwa sebagian besar anak yang mengalami perkembangan psikososial dan emosional kurang dari rata-rata adalah anak yang cenderung memiliki kebiasaan bermain Gadget lebih dari 1 jam dalam setiap harinya. Hal tersebut dikarenakan pemakaian Gadget yang terlalu lama dapat berdampak bagi kesehatan anak. Selain radiasinya yang berbahaya, penggunaan Gadget yang terlalu lama dapat mempengaruhi tingkat agresif pada anak.

Berdasarkan hasil penelitian oleh Maryam Istiqomah,(2023) bahwa perkembangan kesehatan emosional pada anak usia prasekolah di TK Dharma Wanita Tegal Gede didapatkan perkembangan kesehatan emosional (skala kesulitan) pada anak dalam kategori normal sebanyak 62%. Sedangkan hasil penelitian yang didapatkan dari perkembangan kesehatan emosional (skala kekuatan) pada anak dalam kategori normal sebanyak 61%.

Berdasarkan hasil Sri Delviana Daud, (2023), berdasarkan perkembangan emosional Menunjukan bahwa dari 52 subjek didapatkan hasil dengan perkembangan emosional yang baik berjumlah 32 orang (61.5%), sedangkan yang kurang baik berjumlah 20 orang (38.5%). Hasil ini menunjukan bahwa perkembangan emosional anak usia prasekolah di RA Karakter Assalam Manado sebagian besar baik, akan tetapi masih ada sebagian kecil anak-anak yang mengalami gangguan perkembangan emosional.

Gangguan emosional pada anak yang paling sering terjadi adalah gangguan cemas, tingkah laku, attention-deficit/hyperactivity dan depresi (Waddell, C. & Shepherd, 2002). Pada perkembangan emoional pada anak menggunakan kuesioner SDQ (Strenght and Difficulties Questionnaire) yang memiliki 2 skala yaitu (skala kesulitan) yang mencangkup sub skala gejala emosional, hiperaktivitas, hubungan dengan teman sebaya dan masalah anak dalam mengganggu dan (skala kekuatan) yang mencangkup sub skala pada tingkah laku anak. Gejala emosi merupakan suatau aspek yang mengarah pada perasaan dan pikiran yang kemungkinan tidak sesuai dengan usia, budaya maupun normanorma etis yang akan berdampak buruk secara emosional dengan merespon perilaku dalam keterampilan dan kepribadian (Kau, 2017). Emosi dapat berbentuk rasa senang, takut, marah dan sebagainya yang kaitannya dengan perasaan (Nurmalitasari, 2019).

Menurut Goleman (2015) bahwa faktor-faktor yang berpengaruh dalam perkembangan emosional yaitu faktor lingkungan, keturunan, dan sebab-sebab belajar. Selain faktor tersebut Mupi (2022) menjelaskan bahwa faktor perkembangan emosional pada anak usia dini ada 3 yaitu : faktor biologis yang

mencangkup temperament dan keturunan. Kedua, faktor enviroment yang mencangkup ekonomi, sosial, budaya dan lingkungan. Ketiga, faktor relationship yang mencangkup pola asuh orang tua, lingkungan keluarga, teman sebaya dan orang lain.

Peneliti berasumsi bahwa selain faktor genetik, perkembangan kesehatan emosional juga dipengaruhi oleh pengetahuan orang tua dalam mendidik dan mengasuh anak. Hal ini kaitannya dengan pendidikan terakhir yang sebagian besar sampai pada jenjang SMA. Semakin tingginya pendidikan semakin tinggi pula wawasan yang dimiliki terkhusus dalam mengasuh dan mendidik anak. Masalah emosional akibat penggunaan gadget pada anak ditujukan dengan perilaku anak menjadi susah diajak berkomunikasi dan kurangnya respon saat diajak bicara.

5.8 Hubungan Durasi Penggunaan Gadget Pada Anak Dengan Perkembangan Emsional Anak Usia Sekolah Tahun 2025

Berdasarkan tabel 4.4 diatas didapatkan hasil dari 92 responden, durasi penggunaan gadget singkat ada 60 orang (65,2%), yang perkembangan emosional normal 47 orang (51,1%) dan yang perkembangan emosional terganggu ada 13 orang (14,1%). Sedangkan durasi penggunaan gadget sedang ada 32 orang (34,8%), yang perkembangan emosional normal 12 orang (13,0%) dan yang perkembangan emosional terganggu ada 20 orang (21,7%).

Setelah dilakukan uji statistik menggunakan Uji *Chi Square* didapatkan p=0.000 (<0.05), maka Ho ditolak dan Ha diterima. Jadi dapat disimpulkan bahwa ada hubungan durasi penggunaan gadget pada anak dengan perkembangan

emsional anak usia sekolah di Kelurahan Aek Tampang Kota Padangsidimpuan Tahun 2025.

Hasil penelitian Ulfa Mursidah,(2024) Tk Harapan Bundo menunjukkan bahwa sebagian besar responden dengan penggunaan gadget kategori durasi sedang mengalami perkembangan emosional (skala kesulitan) kategori gangguan yaitu 21 responden (87,5%). Sedangkan responden dengan penggunaan gadget kategori durasi lama mengalami perkembangan emosional (skala kesulitan) paling banyak kategori tidak normal yaitu 8 (72,7%) responden. Hasil uji statistik chi square dengan taraf signifikan $\rho < 0,005$) sehingga H1 diterima H0 ditolak. Hal ini menyatakan adanya hubungan antara durasi penggunaan gadget terhadap perkembangan emosional (skala kesulitan) pada anak usia sekolah di TK Harapan Bundo.

Menurut penelitian Maryam Istiqomah,(2023), Hasil uji statistik spearmen rho dengan taraf $\rho < 0,05$ pada variabel durasi penggunaan gadget dengan perkembangan kesehatan emosional (skala kesulitan) pada anak usia prasekolah didapatkan nilai probabilitas sebesar 0,000 yang artinya H1 diterima. Sedangkan pada variabel durasi penggunaan gadget dengan perkembangan kesehatan emosional (skala kekuatan) pada anak usia prasekolah didapatkan nilai probabilitas sebesar 0,000 yang artinya H1 diterima. Hal ini bermakna ada antara durasi penggunaan gadget dengan perkembangan kesehatan emosional (skala kesulitan dan skala kekuatan) pada anak usia prasekolah di TK Dharma Wanita Jember. Skala kesulitan yang mencangkup sub skala gejala emosional, hiperaktivitas, hubungan dengan teman sebaya dan masalah anak dalam

mengganggu. Sedangkan skala kekuatan yang mencangkup sub skala pada tingkah laku anak.

Hal ini sejalan dengan penelitian Nuraini (2020) yang menyatakan ada hubungan durasi pemakaian gadget dengan pekembangan emosional anak prasekolah. Durasi pemakaian gadget merupakan salah satu faktor yang dapat berpengaruh terhadap perkembangan emosional pada anak karena gadget menjadi magnet yang kuat dalam ingatan anak sehingga anak memiliki sifat individual dan kurang peka terhadap lingkungan. Selain itu gadget juga mengubah kebiasaan komunikasi anak dalam berkomunikasi langsung menjadi serba menggunakan gadget dan anak menghabiskan waktu untuk bermain gadget (Marsal, 2017). Hal ini orang tua berperan penting terhadap durasi penggunaan gadget pada anak, maka dari itu pola asuh orang tua menjadi salah satu faktor yang dapat menghambat perkembangan emosional anak. Menurut Zahara (2017) faktor jenis kelamin mempengaruhi perkembangan emosi.

Peneliti berasumsi penggunaan gadget sedang ada 32 orang, dengan perkembangan emosional normal 12 orang dimana penggunaan yang berlebihan akan mengakibatkan emosional anak tidak stabil, walaupun penggunaan gadget dapat memberikan pengaruh yang baik seperti menambah pengetahuan anak dan meningkatkan kreativitas anak, namun jika penggunaan gadget digunakan secara berlebihan oleh anak-anak atau tidak dikontrol oleh orang tua dengan ketat maka akan berdampak pada emosi anak, seperti ketika anak dijauhkan dari gadget maka anak akan mudah marah atau menangis.

BAB 6

PENUTUP

6.3 Kesimpulan

1. Mayoritas Durasi Penggunaan Gadget dapat disimpulkan bahwa 60 responden (65,2%) durasi penggunaan gadget singkat dan 32 responden (34,8%) durasi penggunaan gadget sedang.
2. Mayoritas Perkembangan Emosional Anak Usia Sekolah dapat disimpulkan bahwa 59 responden (64,1%) perkembangan emosional normal dan 33 responden (35,9%) perkembangan emosional gangguan.
3. Ada Hubungan Durasi Penggunaan Gadget Pada Anak Dengan Perkembangan Emsional Anak Usia Sekolah Setelah dilakukan uji statistik menggunakan Uji *Chi Square* didapatkan p=0.000 (<0.05), maka dapat disimpulkan bahwa ada hubungan durasi penggunaan gadget pada anak dengan perkembangan emsional anak usia sekolah di Kelurahan Aek Tampang Kota Padangsidimpuan Tahun 2025.

6.4 Saran

1. Diharapkan penelitian ini dapat menjadi bahan masukan dan kebijakan bagi pihak sekolah serta sebagai sumber informasi mengenai dampak durasi penggunaan gadget terhadap perkembangan emosional anak.
2. Diharapkan hasil penelitian ini dapat dimanfaatkan sebagai bahan masukan untuk mengembangkan ilmu pengetahuan bagi peneliti selanjutnya dalam melakukan penelitian.

DAFTAR PUSTAKA

APJII. (2024). *Laporan survei internet Indonesia 2022–2023*. Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia.

Anzani, A., & Insan, I. (2020). Perkembangan emosi anak usia sekolah. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 5*(2), 45–52.

Ashilah, S., et al. (2024). Tanda-tanda kecanduan gadget pada anak. *Jurnal Psikologi Anak, 12*(1), 33–41.

Badan Pusat Statistik. (2024). *Statistik penggunaan internet dan handphone pada anak 2022–2023*. Badan Pusat Statistik.

Banatul Khomsah. (2023). Pengaruh penggunaan gadget terhadap perkembangan emosional dan akhlak siswa. *Jurnal Pendidikan Dasar, 8*(1), 11–20.

Chusna, A. (2017). Dampak penggunaan gadget terhadap perkembangan anak usia sekolah. *Jurnal Pendidikan Dasar, 4*(2), 123–131.

Darwis, Y., et al. (2022). Dampak penggunaan gadget terhadap kecerdasan emosional anak. *Jurnal Psikologi Pendidikan, 9*(1), 56–63.

Dewi, N. (2021). Indikator penggunaan gadget pada anak usia sekolah. *Jurnal Teknologi dan Pendidikan, 3*(2), 77–85.

Dewi, R., et al. (2020). Faktor-faktor yang memengaruhi perkembangan emosi anak sekolah dasar. *Jurnal Psikologi Anak, 10*(1), 21–30.

Dwistia, Y., Sindika, R., Iqtianti, R., & Ningsih, A. (2025). Peran orang tua dalam perkembangan emosional anak. *Jurnal Pendidikan Anak, 6*(1), 14–25.

Fatichah, N., & Madyawati, R. (2023). Pengaruh gadget terhadap perilaku anak usia sekolah. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 9*(2), 88–97.

Firdaus, A., & Marsudi, S. (2021). Gadget sebagai perangkat teknologi modern. *Jurnal Teknologi Informasi, 6*(1), 101–110.

Hidayat, R., & R. (2020). Faktor yang memengaruhi penggunaan gadget pada anak. *Jurnal Pendidikan Anak, 5*(2), 44–51.

Ilham, M. (2020). Tahapan perkembangan emosi anak. *Jurnal Psikologi, 7*(1), 13–20.

Islam, A., et al. (2023). Peran orang tua dalam perkembangan emosi anak. *Jurnal Kesehatan dan Perilaku, 4*(1), 22–29.

Lubis, F., et al. (2023). Perkembangan emosional anak usia prasekolah. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 7*(1), 55–63.

Marsari, N., et al. (2021). Perkembangan emosi pada anak sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar, 1*0(1), 41–49.

Mariyama, N., Lestari, S., & Sari, M. (2023). Jenis-jenis gadget pada anak usia sekolah. *Jurnal Teknologi Pendidikan, 12*(2), 90–101.

Muckromin, A., & Wulandari, D. (2022). Perkembangan emosional anak sekolah dasar. *Jurnal Konseling Anak, 5(1),* 1–9.

Nasution, R., et al. (2023). Emosi evaluatif pada anak usia sekolah. *Jurnal Psikologi Perkembangan, 4*(2), 28–35.

National Institute of Mental Health. (2023). *Prevalence of mental and emotional disorders in school-aged children.*

Novita Surianto, et al. (2021). Perkembangan mental dan motivasi belajar anak. *Jurnal Pendidikan dan Perkembangan Ana*k, 3(2), 19–27.

Purwaningtyas, F., Septiana, D., Aprilia, R., & Candra, A. (2023). Dampak penggunaan gadget terhadap perilaku anak. *Jurnal Psikologi Anak Usia Sekolah, 6*(2), 71–80.

Puspitasari. (2019). *Kuesioner durasi penggunaan gadget. Instrumen Penelitian.*

Pasa, A., & Botutihe, H. (2023). Dampak positif penggunaan gadget pada anak. *Jurnal Pendidikan, 5*(1), 33–41.

Putri, D., & Zakiyah, L. (2024). Perkembangan anak usia sekolah. *Jurnal Pendidikan Dasar, 9*(1), 55–62.

Rahayu, S., et al. (2021). Strategi orang tua membatasi penggunaan gadget pada anak. *Jurnal Keluarga dan Anak, 8*(1), 66–74.

Retalia. (2022). Intensitas penggunaan gadget pada anak. *Jurnal Psikologi, 12*(1), 140–148.

Rifdah, N., & Sit, R. (2024). Perkembangan emosi pada anak usia 5–6 tahun. *Jurnal Anak Usia Dini, 6*(1), 24–33.

Stahelski, A., et al. (2021). Basic human emotions: Theory and application. *Journal of Psychology, 14*(3), 201–212.

Sugiyono. (2020). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif dan R&D.* Alfabeta.

Syadiyah, D., et al. (2021). Dampak penggunaan gadget berlebihan terhadap perilaku anak. *Jurnal Psikologi Anak, 9*(2), 52–63.

Syifa, L., Setianingsih, W., & Sulianto, J. (2023). Dampak psikologis penggunaan gadget pada anak usia sekolah. *Jurnal Psikologi Pendidikan, 11*(1), 44–53.

Ulfah. (2020). Faktor-faktor penggunaan gadget oleh anak usia sekolah. *Jurnal Pendidikan, 2*(2), 33–44.

Ulfa Mursidah, Sari, Y. P., & Bachri, Y. (2024). Hubungan durasi penggunaan gadget dengan gangguan emosional anak. *Jurnal Kesehatan Anak, 5*(1), 23–32.

UNICEF. (2023). *Global children digital report 2022. United Nations Children's Fund.*

Uswanda. (2021). Intensitas penggunaan gadget pada anak usia sekolah. *Jurnal Teknologi Informasi Anak, 4*(2), 88–94.

Yanti. (2021). Kategori frekuensi dan durasi penggunaan gadget pada anak. *Jurnal Psikologi Anak, 7*(1), 11–19.

Yuliantika. (2022). Indikator penggunaan gadget pada anak. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Sekolah, 6*(2), 44–52.

Zakaria, et al. (2023). Pengaruh penggunaan gadget terhadap gangguan mental emosional anak. *Jurnal Kesehatan Anak, 4*(2), 71–79.

LAMPIRAN

Lampiran 1. Surat Izin Survey Pendahuluan

UNIVERSITAS AUFA ROYHAN DI KOTA PADANGSIDIMPUAN
FAKULTAS KESEHATAN
Berdasarkan SK Menristekdikti RI Nomor: 461/KPT/I/2019, 17 Juni 2019
Jl. Raja Inal Siregar Kel. Batunadua Julu, Kota Padangsidimpuan 22733.
Telp.(0634) 7366507 Fax. (0634) 22684
e -mail: aufa.royhan@yahoo.com http//: unar.ac.id

Nomor : 1121/FKES/UNAR/E/PM/XII/2025 Padangsidimpuan, 8 Desember 2025
Lampiran : -
Perihal : Izin Survey Pendahuluan

Kepada Yth.
Lurah Aek Tampang
Di

Tempat

Dengan hormat,

Dalam rangka penyelesaian studi pada Program Studi Kebidanan Program Sarjana Fakultas Kesehatan di Universitas Aufa Royhan Di Kota Padangsidimpuan, kami mohon bantuan saudara agar kepada mahasiswa tersebut di bawah ini :

Nama : Alfiah Nur
NPM : 22060107
Program Studi : Kebidanan Program Sarjana

Diberikan Izin Survey Pendahuluan di Kelurahan Aek Tampang untuk penulisan Skripsi dengan judul "Hubungan Durasi Penggunaan Gadget Pada Anak Dengan Perkembangan Emosional Anak Usia Sekolah".

Demikian kami sampaikan atas perhatian dan bantuan saudara kami ucapkan terimakasih.

Dekan

Arinil Hidayah, SKM, M.Kes
NUPTK. 8350765666230243

Lampiran 2. Surat Balasan Dari Tempat Penelitian

PEMERINTAH KOTA PADANGSIDIMPUAN
KECAMATAN PADANGSIDIMPUAN SELATAN
KELURAHAN AEK TAMPANG
JALAN TAPIAN NAULI, GG.MITRA KANTOR LURAH, KODE POS: 22726

Padangsidimpuan, 15 Desember 2025

No : 423.4 / 60 / 1006 / 2025
Sifat : Biasa
Lampiran : -
Perihal : Izin Survey Pendahuluan

Yth. Dekan Universitas Aufa Royhan
Fakultas Kesehatan Kota Padangsidimpuan
di-
Tempat

Sehubungan dengan Surat Dekan Universitas Aufa Royhan Kota Padangsidimpuan Fakultas Kesehatan Nomor : 1121/FKES/UNAR/E/PM/XII/2025 tanggal 08 Desember 2025 perihal Izin Survey Pendahuluan Penyelesaian Skripsi dengan Judul **"Hubungan Durasi Pengunaan Gadget Pada Anak Dengan Perkembangan Emosional Anak Usia Sekolah"** ,maka dengan ini kami memberikan Izin Kepada :

Nama : ALFIAH NUR
NIM : 22060107
Program Studi : Kebidanan Program Sarjana

Demikian kami sampaikan atas kerjasama yang baik diucapkan terima kasih.

Padangsidimpuan, 15 Desember 2025
Plt. Lurah Aek Tampang

BAMBANG SUSETIO, S.E
NIP. 19810116 200801 1 003

Lampiran 3. Surat Izin Penelitian

UNIVERSITAS AUFA ROYHAN DI KOTA PADANGSIDIMPUAN
FAKULTAS KESEHATAN
Berdasarkan SK Menristekdikti RI Nomor: 461/KPT/I/2019, 17 Juni 2019
Jl. Raja Inal Siregar Kel. Batunadua Julu, Kota Padangsidimpuan 22733.
Telp.(0634) 7366507 Fax. (0634) 22684
e-mail: aufa.royhan@yahoo.com http//: unar.ac.id

Nomor : 048/FKES/UNAR/E/PM/I/2026 Padangsidimpuan, 12 Januari 2026
Lampiran : -
Perihal : Izin Penelitian

Kepada Yth.
Lurah Aek Tampang
Di

Tempat

Dengan hormat,

Dalam rangka penyelesaian studi pada Program Studi Kebidanan Program Sarjana Fakultas Kesehatan di Universitas Aufa Royhan Di Kota Padangsidimpuan, kami mohon bantuan saudara agar kepada mahasiswa tersebut di bawah ini :

Nama : Alfiah Nur
NPM : 22060107
Program Studi : Kebidanan Program Sarjana

Diberikan Izin Penelitian di Kelurahan Aek Tampang untuk penulisan Skripsi dengan judul "Hubungan Durasi Penggunaan Gadget Pada Anak Dengan Perkembangan Emosional Anak Usia Sekolah di Kelurahan Aek Tampang Tahun 2025".

Demikian kami sampaikan atas perhatian dan bantuan saudara kami ucapkan terimakasih.

Dekan

Arinil Hidayah, SKM, M.Kes
NUPTK 8350765666230243

Lampiran 4. Surat balasan Izin Penelitian

PEMERINTAH KOTA PADANGSIDIMPUAN
KECAMATAN PADANGSIDIMPUAN SELATAN
KELURAHAN AEK TAMPANG
JALAN TAPIAN NAULI, GG.MITRA KANTOR LURAH, KODE POS: 22726

Padangsidimpuan, 14 Januari 2026

No : 423.4/ 01 /1006/2025
Sifat : Biasa
Lampiran : 1 satu berkas-
Perihal : Izin Penelitian

Yth. Dekan Universitas Royhan Kota Padangsidimpuan
di-
Tempat

Sehubungan dengan Surat Dekan Universitas Royhan Kota Padangsidimpuan Fakultas Kesehatan Nomor : 048/FKES/UNAR/E/PM/I/2026 hal Izin Penelitian tertanggal 12 Januari 2026.

Berdasarkan hal tersebut melalui surat ini Memberikan Izin Penelitian dalam rangka penyelesaian studi pada program Studi Kebidanan Program Sarjana Fakultas Kesehatan di Universitas Royhan Kota Padangsidimpuan kepada :

Nama : Alfiah Nur
NPM : 22060107
Prodi : Kebidanan Program Sarjana

Demikian kami sampaikan sebelum dan sesudahnya kami ucapkan banyak terima kasih.

Padangsidimpuan, 14 Januari 2026
Plt. Lurah Aek Tampang

BAMBANG SUSETIO, SE
NIP.1981116208011003

PERMOHONAN MENJADI RESPONDEN

Kepada Yth.

Calon Responden Penelitian

Di Kelurahan Aek Tampang

Dengan hormat,

Saya yang bertanda tangan di bawah ini adalah Mahasiswa Universitas Aufa Royhan di Kota Padangsidimpuan Program Studi Kebidanan Program Sarjana.

Nama: Alfiah Nur

NIM : 22060107

Akan mengadakan penelitian dengan judul: "Hubugan durasi penggunaan gadget pada anak dengan perkembangan emsional anak usia sekolah di Kelurahan Aek Tampang Tahun 2025". Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan ilmu pengetahuan dan tidak akan menimbulkan akibat buruk bagi Bapak/Ibu/Sdr/I sebagai responden. Kerahasiaan informasi yang diberikan akan dijaga dan hanya digunakan untuk tujuan penelitian.

Apabila Bapak/Ibu/Sdr/I menyetujui maka dengan ini saya mohon kesediaan responden untuk menandatangani lembaran persetujuan dan menjawab pertanyaan-pertanyaan yang saya ajukan dalam lembaran kuesioner.

Atas perhatian Bapak/Ibu/Sdr/I sebagai responden, saya ucapkan terima kasih.

Hormat saya Peneliti

Alfiah Nur

FORMULIR PERSETUJUAN MENJADI RESPONDEN

(Informed Consent)

Setelah dijelaskan maksud penelitian, saya memberikan persetujuan kepada anak saya untuk menjadi responden dalam penelitian yang dilakukan oleh saudari Alfiah Nur, mahasiswi Universitas Aufa Royhan di Kota Padangsidimpuan yang sedang mengadakan penelitian dengan judul "Hubugan durasi penggunaan gadget pada anak dengan perkembangan emsional anak usia sekolah di Kelurahan Aek Tampang Tahun 2025". Demikian persetujuan ini saya tanda tangani dengan sukarela tanpa ada paksaan dari pihak manapun.

Orang

Tua/Wali Responden

……..……

LEMBAR KUISONER
HUBUNGAN DURASI PENGGUNAAN GADGET PADA ANAK DENGAN PERKEMBANGAN EMOSIONAL ANAK USIA SEKOLAH DI KELURAHAN AEK TAMPANG
TAHUN 2025

Nama Bapak/Ibu: …….
Umur Bapak/Ibu: ……..
Petunjuk Pengisian
1. Bacalah setiap pertanyaan pada kuisoner dengan teliti dan benar.
2. Berilah tanda (√) pada jawaban yang sesuai dengan keadaan anda saat ini.
3. Teliti kembali agar jangan sampai ada yang terlewati untuk dijawab.

A. Data Demografi

1. Nama Anak: ……

2.Tempat Tanggal Lahir Anak: …….

3.Jenis Kelamin: L / P*lingkari salah satu

4. Sejak usia berapa anak bapak/ibu menggunakan gadget : …… tahun

B. Kuisoner Durasi Penggunaan Gadget

No	Pertanyaan	<2 Jam	2sampai 3 jam	>3 jam
1.	Berapa durasi atau total waktu bermaingadget (laptop, *handphone*, tablet, *ipad*) dalam waktu sehari ?			

C. Kuisoner Perkembangan Emosional

No	Pertanyaan	Tidak Pernah	Jarang	Sering
1.	Saya berusaha bersikap baik terhadap orang lain. saya peduli dengan perasaan mereka			
2.	Saya gelisah, saya tidak dapat diam untuk waktu yang lama			
3.	Saya sering sakit kepala, sakit perut atau macam-macam sakit lain			
4.	Kalau saya memiliki CD atau makanan saya biasanya berbagi dengan orang lain			
5.	Saya menjadi sangat marah			

	dan sering tidak bisa mengendalikan amarah saya Saya biasanya melakukan apa yang diperintahkan oleh orang lain			
6.	Saya lebih suka sendirian daripada bersama dengan orang-orang yang seumur saya			
7.	Saya biasanya melakukan apa yang diperintahkan oleh orang lain			
8.	Saya banyak merasa cemas atau khawatir terhadap apapun			
9.	Saya selalu siap menolong jika ada orang yang terluka, kecewa atau merasa sakit			
10.	Bila sedang gelisah atau cemas badan saya sering bergerak-gerak tanpa saya sadari			
11.	Saya mempunyai satu teman baik atau lebih			
12.	Saya sering bertengkar dengan orang lain. Saya dapat memaksa orang lain melakukan apa yang saya inginkan			
13.	Saya sering merasa tidak bahagia, sedih atau menangis			
14.	Orang lain seumur saya pada umumnya menyukai saya			
15.	Perhatian saya mudah teralihkan, saya sulit memusatkan perhatian			
16.	Saya gugup dalam situasi baru. Saya mudah kehilangan rasa percaya diri			
17.	Saya bersikap baik pada anak-anak yang lebih muda dari saya			
18.	Saya sering dituduh berbohong atau berbuat curang			
19.	Saya sering diganggu atau dipermainkan oleh anak-anak atau remaja lainnya			
20.	Saya sering menawarkan diri untuk membantu			

	orang lain, orang tua, guru atau anak-anak			
21	Sebelum melakukan sesuatu saya berpikir dahulu tentang akibatnya			
22	Saya mengambil barang yang bukan milik saya dari rumah, sekolah atau darimana saja			
23	Saya lebih mudah berteman dengan orang dewasa daripada dengan orang seumur saya			
24	Banyak yang saya takuti. Saya mudah menjadi takut			
25	Saya menyelesaikan pekerjaan yang sedang saya lakukan. Saya mempunyai perhatian yang baik terhadap apapun			

MASTER TABEL

no	Us	JK Anak	Usia Anak	Durasi Penggunaan Gadget	Perkembangan Emosional																									T	K
					P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	P11	P12	P13	P14	P15	P16	P17	P18	P19	P20	P21	P22	P23	P24	P25		
1	2	2	1	1	1	0	1	0	1	0	1	0	0	1	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	6	1
2	2	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	23	2
3	1	2	2	1	1	0	1	0	1	0	1	0	0	1	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	6	1
4	2	2	1	1	1	0	1	0	1	0	1	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	6	1
5	3	2	1	1	1	0	1	0	1	0	1	0	0	1	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	5	1
6	2	2	1	1	1	0	1	0	1	0	1	0	0	1	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	6	1
7	1	2	1	1	1	0	1	0	1	0	1	0	0	1	0	1	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	7	1
8	2	2	1	2	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	0	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	21	2
9	2	1	2	2	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	21	2
10	1	1	1	1	1	0	1	0	1	0	1	0	0	1	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	7	1
11	2	1	1	1	1	0	1	0	1	0	1	0	0	1	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	6	1
12	1	2	2	1	1	0	1	0	1	0	1	0	0	1	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	6	1
13	2	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	22	2
14	1	1	1	1	1	0	1	0	1	0	1	0	0	1	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	6	1
15	3	2	2	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	22	2
16	2	2	1	1	1	0	1	0	1	0	1	0	0	1	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	6	1
17	2	1	1	2	1	1	0	1	1	1	0	1	0	1	1	0	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	21	2
18	1	1	2	2	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	0	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	0	18	2
19	3	2	2	2	1	0	1	0	1	0	1	0	0	1	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	7	1
20	3	2	1	1	1	0	0	1	1	1	0	1	1	0	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	19	2
21	2	2	2	2	1	0	1	0	1	0	1	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	5	1
22	1	1	1	1	1	0	1	0	1	0	1	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	5	1
23	2	1	2	1	1	0	1	0	1	0	1	0	0	1	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	6	1
24	2	2	2	1		1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	22	2
25	1	2	1	1	1	0	1	0	1	0	1	0	0	1	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	6	1
26	3	2	1	1	1	0	1	0	1	0	1	0	0	1	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	6	1
27	2	2	1	2	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	21	2
28	2	1	2	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	0	1	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	20	2
29	1	2	1	1	1	0	1	0	1	0	1	0	0	1	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	6	1
30	2	2	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	24	2
31	2	2	1	1	1	0	1	0	1	0	1	0	0	1	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	6	1
32	1	2	2	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	0	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	22	2
33	2	2	1	1	1	0	1	0	1	0	1	0	0	1	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	6	1

34	1	2	2	1	1	0	1	0	1	0	1	0	0	1	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	6	1
35	3	1	1	2	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	22	2
36	2	1	1	2	1	0	1	0	1	0	1	0	0	1	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	6	1
37	2	1	1	1	1	0	1	0	1	0	1	0	0	1	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	6	1
38	1	2	2	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	23	2
39	3	1	1	2	1	0	1	0	1	0	1	0	0	1	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	6	1
40	3	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	23	2
41	2	2	2	2	1	0	1	0	1	0	1	0	0	1	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	6	1
42	1	2	1	1	1	0	1	0	1	0	1	0	0	1	0	0	0	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	7	1
43	2	1	1	1	1	0	1	0	1	0	1	1	0	1	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	7	1
44	2	1	1	1	1	0	1	0	1	0	1	0	0	1	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	6	1
45	1	2	2	2	1	0	1	0	1	0	1	0	0	1	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	6	1
46	3	2	1	2	1	0	1	0	1	0	1	0	0	1	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	6	1
47	2	2	1	2	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	0	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	21	2
48	2	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	20	2
49	1	1	1	1	1	0	1	0	1	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	6	1
50	2	2	2	2	1	0	1	0	1	0	1	0	0	1	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	5	1
51	2	2	1	1	1	0	1	0	1	0	1	0	0	1	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	6	1
52	1	2	2	1	1	0	1	0	1	0	1	0	0	1	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	6	1
53	2	2	1	1	1	0	1	0	1	0	1	0	0	1	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	6	1
54	2	1	1	2	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	19	2
55	1	2	2	1	1	0	1	0	1	0	1	0	0	1	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	6	1
56	2	2	1	1	1	0	1	0	1	0	0	0	0	1	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	5	1
57	3	2	2	1	1	0	1	0	1	0	1	0	0	1	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	6	1
58	2	2	2	1	1	0	1	0	1	0	1	0	0	1	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	6	1
59	1	2	2	1	1	0	1	0	1	0	1	0	0	1	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	6	1
60	2	2	2	1	1	0	1	0	1	0	1	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	5	1
61	2	1	2	2	0	1	0	1	0	1	1	1	1	0	1	0	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	19	2
62	1	1	1	1	1	0	1	0	1	0	1	0	0	1	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	6	1
63	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	23	2
64	1	2	2	1	1	0	1	0	1	0	1	0	0	1	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	6	1
65	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	22	2
66	1	1	1	1	1	0	1	0	1	0	1	0	0	1	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	6	1
67	3	2	1	1	0	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	21	2
68	2	2	1	1	1	0	1	0	1	0	1	0	0	1	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	6	1
69	2	1	2	2	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	1	0	1	1	1	1	18	2
70	1	1	1	2	1	1	0	1	0	1	1	1	0	1	1	0	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	19	2
71	3	2	2	2	1	0	1	0	1	0	1	0	0	1	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	6	1

72	3	2	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	0	1	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	20	2
73	2	2	2	2	1	0	1	0	1	0	1	0	0	1	1	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	7	1
74	1	1	1	1	1	0	1	0	1	0	1	0	0	1	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	6	1
75	2	1	2	1	1	0	1	0	1	0	1	0	0	1	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	6	1
76	2	2	2	1	1	0	1	0	1	0	1	0	0	1	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	6	1
77	1	2	1	1	1	0	1	0	1	0	1	0	0	1	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	6	1
78	3	2	1	1	1	0	1	0	1	0	1	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	5	1
79	2	2	1	2	0	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	0	1	0	1	1	0	1	1	1	1	0	0	16	2
80	2	1	2	1	1	0	1	0	1	0	1	0	0	1	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	6	1
81	1	2	1	1	1	0	1	0	1	0	1	0	0	1	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	6	1
82	2	2	1	2	0	1	0	1	1	0	1	1	1	0	1	0	1	0	1	0	1	1	0	1	1	1	1	0	0	15	2
83	2	2	1	1	1	0	1	0	1	0	1	0	0	1	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	6	1
84	1	2	2	1	0	1	0	1	1	1	0	1	0	0	1	0	1	0	1	0	1	1	0	1	1	1	1	0	0	14	2
85	2	2	1	1	1	0	1	0	1	0	1	0	0	1	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	7	1
86	1	2	2	1	1	0	1	0	1	0	1	0	0	1	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	6	1
87	3	1	2	2	1	0	0	0	0	0	0	0	1	0	1	1	0	1	0	1	0	0	1	0	0	0	1	0	0	8	2
88	2	1	1	2	0	1	0	1	0	1	1	0	0	0	1	0	1	0	1	0	1	0	0	1	1	1	0	0	0	11	2
89	2	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	0	0	0	1	0	1	0	1	0	1	0	0	1	1	1	0	0	0	12	2
90	1	2	1	2	0	1	0	1	0	1	1	1	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	0	1	1	1	0	0	0	13	2
91	3	1	1	2	1	0	1	0	1	0	1	0	0	1	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	6	1
92	3	1	1	2	1	0	1	0	1	0	1	0	0	1	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	6	1

Keterangan

Umur Bapak/Ibu(tahun)
1= 20-30
2= 31-40
3= >40

Jenis Kelamin Anak
1= Laki-laki
2= Perempuan

Usia Anak Mulai Menggunakan Gadget
1= <5 tahun
2= >5 tahun

Durasi Penggunaan Gadget

1= Singkat
2 = Sedang

Perkembangan Emosional
1 = Gangguan
2 = Normal

HASIL SPSS

Statistics

		Usia Bapak/Ibu	Jenis Kelamin Anakl	Usia Anak Mulai Menggunakan Gadget	Durasi Penggunaan Gadget	Perkembangan Emosional Anak
N	Valid	92	92	92	92	92
	Missing	0	0	0	0	0

Usia Bapak/Ibu

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	20 - 30 tahun	28	30.4	30.4	30.4
	31 - 40 tahun	47	51.1	51.1	81.5
	> 41 tahun	17	18.5	18.5	100.0
	Total	92	100.0	100.0	

Jenis Kelamin Anak

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Laki-Laki	36	39.1	39.1	39.1
	Perempuan	56	60.9	60.9	100.0
	Total	92	100.0	100.0	

Usia Anak Mulai Menggunakan Gadget

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	0-5 tahun	59	64.1	64.1	64.1
	>5 tahun	33	35.9	35.9	100.0
	Total	92	100.0	100.0	

Durasi Penggunaan Gadget

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Singkat	60	65.2	65.2	65.2
	Sedang	32	34.8	34.8	100.0
	Total	92	100.0	100.0	

Perkembangan Emosional Anak

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Normal	59	64.1	64.1	64.1
	Gangguan	33	35.9	35.9	100.0
	Total	92	100.0	100.0	

Durasi Penggunaan Gadget * Perkembangan Emosional Anak Crosstabulation

			Perkembangan Emosional Anak		
			Normal	Gangguan	Total
Durasi Penggunaan Gadget	Singkat	Count	47	13	60
		Expected Count	38.5	21.5	60.0
		% within Durasi Penggunaan Gadget	78.3%	21.7%	100.0%
		% within Perkembangan Emosional Anak	79.7%	39.4%	65.2%
		% of Total	51.1%	14.1%	65.2%
	Sedang	Count	12	20	32
		Expected Count	20.5	11.5	32.0
		% within Durasi Penggunaan Gadget	37.5%	62.5%	100.0%
		% within Perkembangan Emosional Anak	20.3%	60.6%	34.8%
		% of Total	13.0%	21.7%	34.8%
Total		Count	59	33	92
		Expected Count	59.0	33.0	92.0
		% within Durasi Penggunaan Gadget	64.1%	35.9%	100.0%
		% within Perkembangan Emosional Anak	100.0%	100.0%	100.0%
		% of Total	64.1%	35.9%	100.0%

Chi-Square Tests

	Value	df	Asymp. Sig. (2-sided)	Exact Sig. (2-sided)	Exact Sig. (1-sided)
Pearson Chi-Square	15.127[a]	1	.001		
Continuity Correction[b]	13.404	1	.001		
Likelihood Ratio	15.031	1	.001		
Fisher's Exact Test				.001	.001
N of Valid Cases	92				

a. 0 cells (0.0%) have expected count less than 5. The minimum expected count is 11.48.

b. Computed only for a 2x2 table

DOKUMENTASI





Peneliti menjelaskan tujuan di lakukannya penelitian





peneliti menetapkan responden





peneliti memberikan kuesioner dan menjelaskan cara pengisian kuesioner