

HUBUNGAN DURASI GADGET DENGAN EMOSIONAL ANAK USIA PRASEKOLAH DI PAUD NAURA LOSUNG BATU KOTA PADANGSIDIMPUAN

Natar Fitri Napitupulu¹, Mastiur Napitupulu², Yunita indah sari dalimunthe³
Universitas Afa Royhan Di Kota Padangsidimpuan
Natarnapitupulu48@gmail.com

ABSTRAK

Durasi *gadget* yang berlebihan dapat mengganggu perkembangan anak, terutama pada anak usia prasekolah. Pada anak usia prasekolah perkembangan emosi merupakan salah satu sangat penting dalam perkembangan anak karena kemampuan anak dalam mengelola emosi dan mengenal emosi sangat dibutuhkan ketika anak memasuki lingkungan di sekitarnya yang memiliki pengaruh terhadap perilaku anak. Tujuan penelitian untuk mengetahui apakah ada Hubungan Durasi Penggunaan Gadget Dengan Emosional Anak Usia Prasekolah Di Paud Naura Losung Batu Kota Padangsidimpuan. Jenis Penelitian kuantitatif dengan menggunakan Desain penelitian *cross sectional study* dan jumlah Populasi penelitian sebanyak 54 orang. Teknik pengambilan Sampel penelitian dengan teknik *snowballing sampling* sebanyak 24 orang dan Uji statistik yang digunakan yaitu *Chi square*. Hasil penelitian mayoritas durasi gadget diperoleh 17 orang (70.8%) dan minoritas durasi gadget sebanyak 3 orang (12.5%). Diharapkan penelitian ini menambah wawasan memberi masukan dan sebagai bahan perbandingan mengenai hubungan durasi gadget dengan emosional anak khususnya penerapan mutu pelayanan kesehatan anak.

Kata kunci : Durasi Gadget, Emosional, Anak Prasekolah

Abstract

Excessive duration of gadgets can interfere with child development, especially in preschoolers. In preschool age children, emotional development is very important in child development because the child's ability to manage emotions and recognize emotions is needed when children enter the surrounding environment that has an influence on children's behavior. The purpose of the study was to determine whether there was a relationship between the duration of gadget use and the emotions of preschool-age children at Paud Naura Losung Batu, Padangsidimpuan City. This type of research is quantitative using a cross sectional study design and the number of research population is 54 people. The sampling technique used was the snowballing sampling technique as many as 24 people and the statistical test used was Chi square. The results of the study were that the majority of gadget durations were obtained by 17 people (70.8%) and the minority of gadget durations by 3 people (12.5%). It is hoped that this research will add insight to provide input and as a comparison material regarding the relationship between gadget duration and children's emotions, especially the application of the quality of child health services.

Keywords: Gadget Duration, Children's Emotional, Preschool

1. PENDAHULUAN

Teknologi di Indonesia semakin berkembang pesat. Berbagai macam penemuan dimulai dari munculnya telepon koin hingga telepon genggam atau orang-orang lebih mengenalnya dengan sebutan *gadget*. Hampir dari orang-orang dengan status ekonomi

menengah ke atas sampai status ekonomi menengah ke bawah sudah memiliki *gadget*. Hampir dari orang-orang dengan status ekonomi menengah ke atas sampai status ekonomi menengah ke bawah sudah memiliki *gadget*. Pada saat ini, *gadget* dapat diakses oleh berbagai kalangan masyarakat terutama dalam kebutuhan komunikasi agar tidak ada hambatan

untuk berbagi komunikasi kepada semua orang tanpa memikirkan biaya, jarak dan waktu (Soliha, 2015).

Tidak hanya sebagai alat komunikasi *gadget* juga dilengkapi kamera digital, video digital, pemutar musik, fitur-fitur yang menarik seperti mengakses game dan internet. Tidak hanya orang dewasa yang menggunakannya bahkan anak-anak pun telah mahir mengoperasikan perangkat elektronik tersebut. Seharusnya, anak-anak tidak layak menggunakan *gadget* (Novitasari & Khotimah, 2016).

Durasi *gadget* yang berlebihan dapat mengganggu perkembangan anak, terutama pada anak usia prasekolah. Pada anak usia prasekolah perkembangan emosi merupakan salah satu yang sangat penting dalam perkembangan anak karena kemampuan anak dalam mengelola emosi dan mengenal emosi sangat dibutuhkan ketika anak memasuki lingkungan di sekitarnya yang memiliki pengaruh terhadap perilaku anak. Emosi dapat berbentuk rasa senang, takut, marah dan sebagainya. Perkembangan emosi pada masa kanak-kanak awal ditandai dengan munculnya emosi evaluatif yang di sadari rasa bangga, malu, dan rasa bersalah, dimana kemunculan emosi pada anak-anak menunjukkan bahwa anak sudah mulai memahami tentang nilai perilaku mereka (Nurmalitasari, 2015).

Berdasarkan hasil survey The Asian Parent Insight di kawasan Asia Tenggara, pada 5 negara yaitu Singapura, Thailand, Philipina, Malaysia dan Indonesia terdapat 2.417 orang tua yang memiliki *gadget*. Pada penelitian ini ditemukan sebanyak 98% anak-anak usia 3-8 tahun telah menggunakan *gadget*, 67% diantaranya menggunakan milik orang tua, 18% milik saudara atau keluarga, dan 14% milik sendiri (The Asian Parent Insight, 2014). Interaksi anak dengan teknologi elektronik banyak mengurangi aktivitas gerak atau perilaku sedentary karena konsep teknologi adalah memudahkan kehidupan manusia sehingga akan membatasi aktivitas fisiknya (Yudiningrum, 2011).

Menurut perusahaan survei eMarketer pengguna *gadget* tahun 2016 mencapai 65,52 juta. Tahun 2017 akan ada 74,9 juta. Tahun 2018 dan 2019 akan terus berkembang mulai dari 83,5 juta hingga 92 juta pengguna *gadget*. Jika dilihat dari kota dan desa pada lima pulau (Jawa, Sumatera, Kalimantan, dan Bali), pengguna *gadget* di kota >55% pada masing-

masing pulau. Sedangkan untuk perbandingan masing-masing pulau tersebut paling banyak di pulau Jawa sebesar 71%.

Durasi dalam penggunaan *gadget* media berbasis layar untuk anak tidak boleh lebih dari satu atau 2 jam per hari. Kecenderungan penggunaan *gadget* yang berlebihan akan menimbulkan ketergantungan yang efeknya dapat mengganggu interaksi dengan lingkungan, rasa empati dan simpati berkurang, dan waktu bersama keluarga menjadi berkurang. Sehingga perhatian pada anak yang kecanduan *gadget* akan tertuju pada dunia maya dan ketika permintaan anak bermain *gadget* tidak terpenuhi ataupun jika dipisahkan dengan *gadget*, maka anak akan muncul emosi seperti perasaan gelisah, sedih, kecewa, marah dan cemas (Page, Cooper, Griew 2010).

Hasil dari survey awal yang dilakukan di Paud Naura Losung batu jumlah anak sebanyak 24 orang, berdasarkan hasil dari wawancara dan pendekatan yang dilakukan kepada 5 orang tua bahwa 4 diantaranya mempunyai anak prasekolah yang berusia 4 tahun mengatakan bahwa anaknya sudah mengenal *gadget* dan bermain *gadget* selama rentang waktu tidak lebih dari 1 hingga 4 jam dalam sehari ketika berada di rumah dan 1 orang berusia 5 tahun mengatakan anaknya menghabiskan waktu untuk bermain *gadget* 6-7 jam dalam sehari. Hampir semua orang tua yang mengatakan anaknya sudah mulai mengenal *gadget* dari umur 2-4 tahun dan orang tua mengatakan bahwa anaknya lebih sering menggunakan *gadget* untuk memainkan aplikasi game dan menonton video *Youtube*.

Berdasarkan latar belakang tersebut maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan Tujuan Untuk mengetahui hubungan durasi *gadget* dengan emosional anak usia prasekolah di Paud Naura Losung Batu

2. METODE PENELITIAN

Penelitian dilakukan di Paud Naura Losung Batu Kota Padangsidempuan. Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan desain penelitian ini berupa pendekatan *total sampling*. Populasi penelitian ini adalah semua anak usia prasekolah yang berjumlah 24 orang di paud naura losung batu. Dengan jumlah sampel yang diambil peneliti sebanyak 24 orang. Teknik pengambilan sampel menggunakan teknik dengan teknik *Snowball*

sampling teknik pengambilan sampel sumber data, yang pada awalnya jumlahnya sedikit lama-lama menjadi besar. Analisis data dilakukan secara univariat dan bivariat dengan menggunakan uji *chi square*.

3. HASIL

Tabel 1. Frekuensi Karakteristik responden berdasarkan umur dan Jenis Kelamin

Karakteristik	F	%
Usia		
4 Tahun	6	24.0%
5 Tahun	8	32.0%
6 Tahun	11	44.0%
Jenis kelamin		
Laki-Laki	14	59.0%
Perempuan	10	41.0%
Total	24	100%

Berdasarkan tabel distribusi frekuensi karakteristik dari 24 responden didapat mayoritas responden usia 6 tahun yaitu 11 orang (44.0%), usia 5 tahun sebanyak 8 orang (32.0%) dan usia 4 tahun sebanyak 6 orang (24.0%). Mayoritas lebih banyak berjenis kelamin laki-laki sebanyak 14 orang (59.0%) dan perempuan sebanyak 10 orang (41.0%).

Tabel 2. frekuensi durasi gadget di Paud Naura Losung Batu Kota Padangsidimpun

No	Durasi Gadget	Frekuensi	Presentase %
1	Singkat	2	8.3%
2	Sedang	8	33.3%
3	Berlebih	14	58.3%
	Total	24	100

Berdasarkan hasil distribusi frekuensi durasi gadget diperoleh sebanyak 2 orang (8.3%) durasi gadget singkat, sebanyak 8 orang (33.3%) durasi gadget sedang dan sebanyak 14 orang (58.3%) durasi gadget berlebih

Tabel 3. frekuensi emosional pada anak di Paud Naura Losung Batu Kota Padangsidimpun

No	Emosional Anak	Frekuensi	Presentase %
1.	Kurang	17	70.8%

2.	Cukup	4	16.7%
3.	Baik	3	12.5%
	Total	24	100

Berdasarkan hasil distribusi frekuensi emosional anak diperoleh sebanyak 17 orang (70.8%) emosional anak kurang, sebanyak 4 orang (16.7%) emosional anak cukup dan 3 orang (12.5%) emosional anak baik.

Tabel 4. Analisa Hubungan Durasi Gadget Dengan Emosional Anak Di Paud Naura Losung Batu Kota Padangsidimpun

		emosional anak			Total
		kurang	cukup	Baik	
durasi gadget	singkat	0	0	2	2
	sedang	6	1	1	8
	Berlebih	11	3	0	14
Total		17	4	3	24

Berdasarkan tabel diatas menunjukkan bahwa hasil tabulasi silang durasi gadget dengan emosional anak diketahui dari 24 siswa terdapat 2 orang dengan durasi gadget singkat memiliki emosional baik, 6 orang durasi gadget sedang dengan emosional kurang, 1 orang durasi gadget sedang memiliki emosional cukup, 1 orang durasi gadget sedang memiliki emosional baik, 11 orang durasi gadget berlebih memiliki emosional kurang, 3 orang durasi gadget berlebih memiliki emosional cukup.

Berdasarkan uji statistik yang dilakukan dengan menggunakan uji *Chi - Square* yaitu didapat kan nilai $p=0,003$. Berdasarkan pengambilan keputusan yang dilakukan yaitu apabila ada nilai $p \text{ value} < 0,05$ maka H_0 diterima yang berarti Ada Hubungan Durasi Gadget Dengan Emosional Anak Di Paud Naura Losung Batu Kota Padangsidimpun.

4. PEMBAHASAN

Gambaran Karakteristik Durasi Gadget Di Paud Naura Losung Batu Kota Padangsidimpun

Berdasarkan hasil penelitian pada tabel 2 menunjukkan bahwa sebagian besar di Paud

Naura Losung Batu Kota Padangsidimpuan memiliki kebiasaan bermain gadget dengan rentang waktu >5 jam dalam setiap harinya. Hal tersebut dapat dilihat dari presentase hasil penelitian yang menunjukkan bahwa sebanyak 58.3% atau 14 dari 24 siswa memilih item jawaban durasi gadget >5 jam dalam setiap harinya.

Durasi gadget yang melebihi batasan, menurut Dr Jenny Radesky bisa mengganggu perkembangan keterampilan berempati, sosial dan pemecahan masalah yang biasanya diperoleh anak dengan menjelajahi, bermain dan berinteraksi dengan teman sebaya. Hal tersebut didukung oleh hasil penelitian Chikmah (2018) bahwa durasi penggunaan gadget berlebih dapat berpengaruh terhadap masalah mental emosional anak.

Menurut hasil penelitian (IDAI, 2017) ini menunjukkan sebagian besar anak menggunakan gadget lebih dari 3 jam dalam satu hari. Hal ini tidak sesuai dengan rekomendasi American Academy of Pediatrics (2016), rekomendasi AAP untuk penggunaan gadget pada anak di antaranya hindari penggunaan gadget pada anak usia di bawah 18 bulan dan untuk anak usia 18–24 bulan jika ingin dikenalkan gadget disarankan untuk memilih program dengan kualitas tinggi. Anak usia 2–5 tahun dibatasi penggunaan gadgetnya tidak lebih dari dua jam dalam satu hari. Anak usia lebih dari 6 tahun tetap dibatasi waktu penggunaan gadget, namun tidak mengganggu waktu tidur, aktivitas fisik, dan kebiasaan lain yang penting untuk kesehatan membuat waktu bersama bebas dari gadget.

Gambaran Karakteristik Emosional Anak Di Paud Naura Losung Batu Kota Padangsidimpuan

Berdasarkan hasil penelitian pada tabel 4.3 menunjukkan bahwa sebagian besar di Paud Naura Losung Batu Kota Padangsidimpuan di dapatkan jumlah tertinggi terjadi pada emosional anak kurang sebanyak 17 orang dan jumlah terendah emosional anak baik sebanyak 3 orang hal tersebut dapat dilihat dari presentase hasil penelitian.

Mengatur emosi sama dengan seni menghibur diri sendiri, bukan menjauhi perasaan tidak menyenangkan agar selalu bahagia, namun tidak membiarkan perasaan

menderita berlangsung tak terkendali sehingga menghapus suasana hati yang menyenangkan (Goleman, 2010). Aristoteles (dalam Manizar, 2016) mengatakannya dengan istilah emosi yang wajar yaitu keselarasan antara perasaan dan lingkungan. Tujuannya adalah keseimbangan emosi, bukan menekan emosi.

Menurut hasil peneliti rahma (2019) didapatkan jumlah tertinggi emosional anak cukup sebanyak 24 orang dari 42 responden dengan kemampuan ini cenderung mempunyai banyak teman dan pandai bergaul, oleh karena itu keinginan untuk membina hubungan dengan teman dapat memotivasi anak mengembangkan kecerdasan emosional dalam hal membina hubungan dengan orang lain.

Hubungan Durasi Gadget Dengan Emosional Anak Di Paud Naura Losung Batu Kota Padangsidimpuan

Berdasarkan uji statistik yang dilakukan dengan menggunakan uji *Chi – Square* yaitu didapat kan nilai $p=0,003$. Berdasarkan pengambilan keputusan yang dilakukan yaitu apabila ada nilai p value < 0,05 maka H_0 diterima yang berarti Ada Hubungan Durasi Gadget Dengan Emosional Anak Di Paud Naura Losung Batu Kota Padangsidimpuan.

Dari hasil analisa data durasi gadget dengan emosional anak diketahui dari 24 siswa terdapat 8 orang (80.0%) dengan durasi gadget singkat memiliki emosional cukup, sementara 11 orang (80.0%) durasi gadget singkat dengan emosional baik, 2 orang (20,0%) durasi gadget sedang memiliki emosional kurang, 2 orang (20,0%) durasi gadget sedang memiliki emosional baik, 1 orang (10,0%) orang durasi gadget berlebih memiliki emosional kurang.

Hal ini menunjukkan bahwa durasi gadget sedang dapat mempengaruhi emosional seseorang cukup. Peneliti berpendapat anak yang menggunakan gadget melebihi batasan dalam setiap harinya akan berpengaruh terhadap sikap dan emosinya, dimana mereka cenderung terfokus dengan gadget tersebut tanpa ada interaksi sosial, kemampuan untuk memahami dan mengendalikan emosi diri sendiri dan orang lain akan semakin sirna.

Dari hasil analisa data diperoleh tingkat durasi gadget dengan emosional yaitu cukup. Hal ini didukung oleh jurnal Wijanarko & Setiawati (2016) salah satu perilaku yang dipengaruhi dalam lama durasi gadget yaitu perilaku emosi. Jika anak sudah kebablasan

bermain gadget sehari lebih dari 2 jam dan jika gadget nya diambil si anak akan marah sekali, menangis berlebihan atau berteriak-teriak.

5. KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian maka dapat disimpulkan yaitu 1) karakteristik responden mayoritas responden paling banyak pada usia 6 tahun yaitu 11 orang (44.0%), dan Responden terbanyak adalah berjenis kelamin berjenis kelamin laki-laki sebanyak 14 orang (59.0%). 2) Durasi Gadget Di Paud Naura Losung Batu Kota Padangsidempuan adalah berlebih sebanyak 14 orang (58.3%). 3) Emosional Anak Di Paud Naura Losung Batu Kota Padangsidempuan adalah kurang sebanyak 17 orang (70.8%). 4) Ada hubungan Durasi Gadget Dengan Emosional Anak Di Paud Naura Losung Batu Kota Padangsidempuan dengan menggunakan uji *Chi - Square* yaitu didapat kan nilai pvalue=0,003.

B. Saran

Diharapkan hasil penelitian ini bisa memberikan informasi tentang pentingnya lebih berhati-hati dalam bermain gadget serta konten yang anak lihat untuk meminimalisir sisi negatif penggunaan gadget yang dapat berpengaruh terhadap emosi dan perilaku anak dan Diharapkan guru-guru bisa berperan aktif dalam memberitahukan kepada orang tua dampak durasi gadget terhadap kemampuan anak untuk mengenali emosi diri sendiri, mengelola emosi, memotivasi diri, mengenal emosi orang lain dan membina hubungan dengan orang lain. Agar bisa saling menjaga sehingga anak tidak mengarah dari sisi negatif durasi gadget yang berlebihan.

C. REFERENSI

Andriyanto. 2016. Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Kecerdasan Emosional Siswa Kelas VI SD Percobaan 2 Yogyakarta. Jurnal Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta..

Anindya, M. 2017. Hubungan Durasi Penggunaan Gadget Dengan Perkembangan Sosial Anak Prasekolah Di TK PGRI 33 Sumurbroto, Banyumanik. Departemen Ilmu

Keperawatan Universitas Diponegoro. Arikunto, S., 2010, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*, Rineka Cipta, Jakarta.

- IDAI. 2017. *Manajemen dengan Kecerdasan Emosional*. Bandung: Nuansa Cendikia.
- Davis, Keith. 2010. *Perilaku dalam Organisasi*, Edisi 7, Terjemahan: Agus Dharma, Jakarta: Erlangga.
- Derry Iswidharmanjaya, B. A & Agency. 2014. *Bila Si Kecil Bermain Gadget*. Yogyakarta. Bisakimia.
- Goleman, Daniel. 2007. *Mengapa EI lebih penting daripada IQ*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- _. 2009. *Emotional Inttelegency* Jakarta: Gramedia Pustaka.
- Hayati, Nur. 2015. *Menstimulasi Kecerdasan Emosional Anak Sejak Usia Dini*. Universitas Negeri Yogyakarta
- Hidayat. 2011. *Metodologi Penelitian Tehnik Analisa Data*. Jakarta: Salemba Medika.
- Notoadmodjo, S. 2010. *Metodologi Penelitian Kesehatan*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Novitasari 2016. *Hubungan Tingkat Kecanduan Gadget Dengan Gangguan Emosi Dan Perilaku Remaja Usia 11-12 Tahun*. Jurnal Kedokteran Diponegoro Vol. 6 No. 2. Diakses pada 24 April 2019
- Nurmalitasari. 2015. *Fenomena Gadget dan Perkembangan Sosial bagi Anak Usia*
- Manizar, 2016 *Didiklah Anak Sesuai zamannya*. Jaksel: PT. Visimedia PustakaDini. Indonesian Journal of Islamic Early Childhood Education Vol.2, No.2
- Soliha. 2015. *Dampak Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Prasekolah Dapat Meningkatkan Resiko Gangguan Pemusatan Perhatian Dan Hiperaktivitas*.
- Sujarweni, V.W. 2014. *Metodologi Penelitian Keperawatan*, Yogyakarta: Gava Media.
- Sugiono, S. 2012. *Statistika Untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta
- Sopiyudin, D. 2014. *Statistik Untuk Kedokteran dan Kesehatan : Deskriptif, Bivariat, dan Multivariat seri 1 edisi 6*. Jakarta. Epidemiologi Indonesia
- Page, Cooper, Griew 2010. *Ayah Baik- Ibu Baik Parenting Era Digital : Pengaruh Gadget dan Perilaku terhadap Kemampuan Anak*. Jaksel. Keluarga Indonesia Bahagia
- Rahma, 2019. *Hubungan Antara Penggunaan Gadget Dengan Kontrol Diri Pada Anak*

- Yang Bermain Video Game Online.
Fakultas Psikologi Dan Ilmu Sosial
Budaya Universitas Islam Indonesia
- Yudiningrum, 2011. Implementasi Multimedia
Bermuatan Pendidikan Karakter untuk
Meningkatkan Kecerdasan Emosi dan
Ketrampilan Berfikir Kreatif e-Journal.
- Wijarnoko, J & Setiawati, E. 2016. Ayah Baik-
Ibu Baik Parenting Era Digital :
Pengaruh Gadget dan Perilaku terhadap
Kemampuan Anak. Jaksel. Keluarga
Indonesia Bahagia