

HUBUNGAN DURASI PENGGUNAAN *GADGET* DENGAN PERKEMBANGAN SOSIAL EMOSIONAL ANAK PRASEKOLAH DI TK MURAI SEJAHTERA KABUPATEN SUMEDANG

Ismatul Maula¹, Siti Dewi Rahmayanti², Yuswandi³

^{1,2,3} Universitas Jenderal Achmad Yani

Jl. Terusan Jend. Sudirman, Cimahi, Jawa Barat, Kota Cimahi, Jawa Barat 40525

E-mail : ismatulmaula00@gmail.com

ABSTRAK

Latar belakang: Prevalensi anak prasekolah yang menggunakan *gadget* mengalami kenaikan dari 33,44% pada tahun 2022 menjadi 38,92% pada tahun 2023. Penggunaan *gadget* yang berlebihan dapat berdampak negatif pada perkembangan sosial emosional anak prasekolah. **Tujuan:** Tujuan penelitian ini untuk mengetahui hubungan durasi penggunaan *gadget* dengan perkembangan sosial emosional anak prasekolah TK Murai Sejahtera Kabupaten Sumedang. **Metode:** Jenis penelitian adalah penelitian kuantitatif menggunakan metode survei analitik dengan pendekatan cross sectional. Pengambilan sampel menggunakan teknik total sampling dengan jumlah 42 ibu yang anaknya terdaftar di TK Murai Sejahtera. Instrumen dalam penelitian ini menggunakan lembar survey durasi penggunaan *gadget* dan SDQ (*Strengths and Difficulties Questionnaire*). Uji yang digunakan adalah *Mann-Whitney*. **Hasil:** Hasil penelitian menunjukkan sebanyak 23 (54,8%) anak yang menggunakan *gadget* >1 jam/hari. Sementara itu, perkembangan sosial emosional anak berada pada rentang normal (median = 13). Hasil analisis bivariat menunjukkan $p\text{-value} < \alpha$ ($0,007 < 0,05$). **Kesimpulan:** Ada hubungan antara durasi penggunaan *gadget* dengan perkembangan sosial emosional anak prasekolah di TK Murai Sejahtera Kabupaten Sumedang. Diharapkan orangtua melakukan komunikasi terbuka mengenai manfaat dan risiko penggunaan *gadget*, menetapkan batasan waktu penggunaan *gadget* sesuai dengan usia, dan menjadi contoh yang baik bagi anak dalam menggunakan *gadget* secara bijak

Kata Kunci : Durasi *Gadget*, Perkembangan Sosial Emosional, Prasekolah

ABSTRACT

Background: The prevalence of preschool children using gadgets has increased from 33.44% in 2022 to 38.92% in 2023. Excessive use of gadgets can have a negative impact on the social-emotional development of preschool children. **Objective:** This study aimed to determine the relationship between the duration of gadget use and the social-emotional development of preschool children of Murai Sejahtera kindergarten, Sumedang Regency. **Method:** The type of research is quantitative research using an analytic survey method with a cross-sectional approach. Sampling using a total sampling technique with 42 mothers whose children are enrolled in Murai Sejahtera kindergarten. The instruments in this study used a survey sheet for the duration of gadget use and SDQ (*Strengths and Difficulties Questionnaire*). The test used was *Mann-Whitney*. **Result:** The results showed that 23 (54.8%) children used gadgets >1 hour/day. Meanwhile, children's social-emotional development was normal (median = 13). The bivariate analysis results showed a $p\text{-value} < \alpha$ ($0.007 < 0.05$). **Conclusion:** There is a correlation between the duration of gadget use and the social-emotional development of preschool children at Murai Sejahtera Kindergarten, Sumedang Regency. Parents expect to conduct open communication with children about the benefits and risks of gadget use, set time limits for gadget use according to age, and become a good example for children in using gadgets.

Keywords : Gadget Duration, Social-Emotional Development, Preschool

PENDAHULUAN

Masa prasekolah merupakan masa persiapan

anak untuk memasuki kehidupan selanjutnya yaitu masa sekolah. Pada usia ini dimulainya kehidupan yang produktif bagi anak dan mulai



berinteraksi dengan lingkungan luar. Masa prasekolah juga merupakan masa emas atau *golden age* karena anak mengalami pertumbuhan dan perkembangan yang sangat pesat yang hanya berlangsung satu kali seumur hidup dan tidak dapat diperbaiki di masa mendatang. Masa *golden age* ini sangat berpengaruh pada tahap tumbuh kembang selanjutnya. Aspek-aspek yang mengalami perkembangan sangat pesat dan perlu mendapatkan perhatian yaitu kognitif, moral agama, bahasa, fisik-motorik, sosial emosional dan seni (1).

Perkembangan sosial emosional merupakan salah satu aspek yang mengalami perkembangan yang pesat pada anak prasekolah. Menurut *American Academy of Pediatrics* (AAP) perkembangan sosial emosional merupakan kemampuan seseorang untuk mengontrol dan menyatakan emosi positif maupun negatif, serta kemampuan seseorang dalam bersosialisasi. Perkembangan sosial emosional bertujuan untuk memberikan anak kepercayaan diri, keterampilan sosial dan kemampuan untuk mengendalikan emosi. Perkembangan sosial emosional dasar yang mampu dicapai oleh anak prasekolah, seperti pengendalian diri, kepedulian dan kerja sama (2).

Perkembangan sosial emosional anak yang dicapai dapat dilihat dari tingkah lakunya dalam situasi sosial. Ketika anak dapat menunjukkan empati, kasih sayang, ketekunan, kebaikan dan toleransi kepada teman sebayanya, mereka sudah memiliki perkembangan sosial dan emosional yang baik. Anak memiliki perkembangan sosial emosional yang lebih buruk ketika mereka tidak mampu menunjukkan kemampuan sikap sosial emosional seperti harga diri yang tinggi dan kurangnya perhatian terhadap teman sebayanya. Perkembangan sosial emosional yang kurang optimal pada anak prasekolah dapat mempengaruhi dalam kesiapan sekolah. Anak dikhawatirkan akan mengalami kesulitan beradaptasi di lingkungan sekitar dan kesulitan berperilaku dan berpikir mandiri. Perkembangan sosial emosional pada anak harus diperhatikan agar optimal (3).

Menurut *World Health Organization* (WHO) pada tahun 2023 secara global anak di bawah usia 5 tahun mengalami gangguan perkembangan sebanyak 52,9 juta dan 95% di antaranya tinggal di negara-negara berpenghasilan rendah dan menengah. Di Indonesia perkembangan sosial emosional anak

prasekolah berdasarkan hasil riset kesehatan dasar tahun 2018 menunjukkan sebanyak 41,51% anak dengan reaksi emosi negatif seperti suka menendang, menggigit, atau memukul orang lain. Sebanyak 45,33% anak mengalami mudah terganggunya konsentrasi dalam melakukan suatu hal. Di Provinsi Jawa Barat sebesar 34,7% perkembangan sosial emosional anak yang tidak sesuai. Di Kabupaten Sumedang sebesar 40,43% perkembangan anak tidak tercatat (4).

Perkembangan sosial emosional dapat dipengaruhi oleh keadaan didalam individu anak, konflik-konflik dalam proses perkembangan dan sebab-sebab yang bersumber dari lingkungan. Lingkungan yang dapat mempengaruhi adalah lingkungan keluarga, tempat tinggal dan sekolah. Disadari atau tidak, kebiasaan lingkungan dan pemberian stimulasi terhadap anak prasekolah akan membentuk perkembangan anak. Seiring berkembangnya teknologi, terdapat beberapa hal yang dapat mempengaruhi perkembangan pada anak salah satunya adalah penggunaan *gadget* (5).

Gadget merupakan sebuah media atau alat elektronik berbentuk kecil yang memiliki berbagai fasilitas layanan fitur dan aplikasi yang menyajikan teknologi inovatif sehingga dapat membantu hidup manusia menjadi lebih mudah dan praktis (6). Menurut *American Association of Pediatrics* terdapat lebih dari 90% anak di dunia menggunakan *gadget*. Berdasarkan hasil survei sosial ekonomi nasional, anak usia dini yang menggunakan *gadget* berupa telepon seluler mengalami kenaikan dari 33,44% pada tahun 2022 menjadi 38,92% pada tahun 2023. Kenaikan tersebut menjadi perhatian mengenai penggunaan *gadget* pada anak, salah satu yang perlu diperhatikan adalah durasi penggunaannya (4).

Perawat memiliki peran penting dalam deteksi dan menstimulasi perkembangan anak karena deteksi dan stimulasi sudah menjadi program pemerintah yang harus dilakukan secara rutin. Salah satunya perawat memiliki peran untuk membantu orang tua terutama ibu dalam memahami bahwa penggunaan *gadget* dapat mempengaruhi perkembangan anak. Peran perawat sebagai edukator di keluarga dalam mengatasi masalah anak dengan penggunaan *gadget* yang berlebihan yaitu memberikan penyuluhan mengenai durasi penggunaan *gadget* yang diperbolehkan pada anak. Peran perawat



sebagai konselor di keluarga dalam mengatasi masalah anak dengan penggunaan gadget yang berlebihan yaitu dengan cara membantu keluarga mengatur jadwal anak atau membatasi dalam penggunaan gadget (7).

Penggunaan *gadget* pada anak yang direkomendasikan yaitu, anak usia dibawah 2 tahun tidak diperbolehkan menggunakan *gadget*. Pada anak usia lebih dari 2 tahun diperbolehkan menggunakan *gadget* dengan durasi pemakaian selama 1 jam per harinya. Pemakaian *gadget* pada anak harus dalam pengawasan orang tua serta program yang dipilih memiliki kualitas yang baik untuk perkembangan anak seperti video pembelajaran. Penggunaan *gadget* secara berlebihan akan menimbulkan dampak, baik dampak negatif atau dampak positif (8).

Dampak positif dari penggunaan *gadget* yaitu menjadi mudah dan praktis dalam melakukan komunikasi jarak jauh, sebagai sarana hiburan, serta terdapat banyak video pembelajaran yang edukatif dalam menunjang proses belajar anak. Dampak negatifnya yaitu anak akan mengalami hambatan di setiap tahapan perkembangannya baik secara langsung maupun tidak langsung, hambatan yang terjadi salah satunya pada perkembangan sosial emosional. Anak menjadi kurang bersosialisasi dengan temannya dan lebih suka menyendiri, mudah marah dan egois, serta mempunyai perilaku impulsif dan agresif (9).

Studi pendahuluan yang dilakukan pada tanggal 08 Maret 2024 dengan cara wawancara kepada ibu yang anaknya terdaftar sebagai murid di TK Murai Sejahtera. TK Murai Sejahtera merupakan salah satu penyelenggara pendidikan anak usia dini yang mencakup anak prasekolah yang berada di kabupaten sumedang dengan jumlah murid yang tergolong cukup banyak. Hasil yang didapat pada perkembangan sosial emosional yaitu 5 dari 10 anak mengalami masalah pada perkembangan sosial emosional. Pada anak pertama, anak lebih suka menyendiri dan tidak mau main atau bersosialisasi dengan teman atau lingkungan sekitarnya. Pada anak kedua, anak mudah sekali tersinggung dan menyerang temannya seperti memukul tanpa sebab. Pada anak ketiga, anak sering berkata kasar dan mudah marah dan tidak terkontrol. Pada anak keempat, anak penakut dan tidak mau bersosialisasi. Pada anak kelima, anak mudah tersinggung serta dalam mengungkapkan emosinya kurang tepat seperti mencubit dan

memukul temannya sehingga temannya tidak mau bermain lagi.

Hasil yang didapat pada durasi penggunaan *gadget* yaitu 6 dari 10 anak menggunakan *gadget* lebih dari 1 jam/ harinya. Penggunaan *gadget* pada anak digunakan untuk mengakses aplikasi yang ada pada *gadget* seperti *youtube*, *tiktok*, dan permainan. Dalam penggunaan *gadget* orangtua memiliki peran dan andil dalam hal ini. Peran aktif orang tua dalam memberikan pengawasan dan bimbingan anak yang menggunakan *gadget* agar tidak kecanduan *gadget* dan perkembangan tidak tertunda. Apabila tidak dilakukan pengawasan dan bimbingan meningkatkan risiko terjadinya dampak negatif dari penggunaan *gadget* yang dapat menyebabkan perkembangan anak tertunda.

Berdasarkan penjelasan tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hubungan durasi penggunaan *gadget* dengan perkembangan sosial emosional anak prasekolah di TK Murai Sejahtera Kabupaten Sumedang.

METODE

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif metode survey analitik dengan pendekatan *cross sectional* untuk mengidentifikasi hubungan antara durasi penggunaan *gadget* dengan perkembangan sosial emosional anak prasekolah di TK Murai Sejahtera Kabupaten Sumedang. Populasi penelitian adalah ibu dari anak yang terdaftar di TK Murai Sejahtera Kabupaten Sumedang. pemilihan sampel menggunakan teknik total sampling dimana semua populasi dijadikan sampel dengan jumlah sampel sebanyak 42 orang ibu. Variabel penelitian terdiri dari durasi penggunaan *gadget* sebagai variabel independen dan perkembangan social emsional sebagai variable dependen. Teknik pengumpulan data menggunakan lembar survey durasi penggunaan *gadget* dan *Strengths and Difficulties Questionnaire* (SDQ) yang diisi oleh ibu dari siswa TK Murai Sejahtera. Teknik Analisa data melibatkan analisis univariat untuk mengidentifikasi setiap variable dan bivariat untuk mengetahui hubungan antara variable dengan menggunakan uji *Mann-Whitney*.

HASIL

Tabel 1. Distribusi frekuensi durasi penggunaan

gadget anak prasekolah di TK Murai Sejahtera Kabupaten Sumedang

Durasi Penggunaan Gadget	Frekuensi (f)	Persentase (%)
≤ 1 jam/hari	19	45,2
> 1 jam/hari	23	54,8
Total	42	100

(Sumber: Data Penelitian Primer, 2024)

Berdasarkan tabel 1. menunjukkan sebagian besar durasi penggunaan *gadget* pada anak yaitu selama lebih dari 1 jam/hari sebanyak 23 (54,8%) anak.

Tabel 2. Distribusi perkembangan social emosional anak prasekolah di TK Murai Sejahtera Kabupaten Sumedang

Variabel	Median	S.D	Minimal-Maksimal
Perkembangan sosial emosional	13	4,7	5-30

(Sumber: Data Penelitian Primer, 2024)

Berdasarkan tabel 2. didapatkan skor perkembangan sosial emosional terendah 5 dan skor perkembangan sosial emosional tertinggi 30, dengan median 13 dan standar deviasi 4,7

Tabel 3. Hubungan durasi penggunaan *gadget* dengan perkembangan social emosional anak prasekolah di TK Murai Sejahtera Kabupaten Sumedang

Durasi Penggunaan Gadget	Rerata	S.D	P Value
≤ 1 jam/hari	12,11	4,80	0,007
> 1 jam/hari	14,48	4,61	

(Sumber: Data Penelitian Primer, 2024)

Berdasarkan tabel 3. didapatkan anak yang menggunakan *gadget* ≤1 jam/hari rata-rata skor perkembangan sosial emosionalnya 12,11, dan standar deviasi nya 4,80. Sedangkan untuk anak yang menggunakan *gadget* >1 jam/hari rata-rata skor perkembangannya 14,48, dan standar deviasi nya 4,61. Hasil uji statistik didapatkan *p value* = 0,007, berarti pada *alpha* 5% terlihat ada perbedaan yang bermakna rata-rata skor perkembangan sosial emosional anak antara anak yang menggunakan *gadget* >1 jam/hari dengan anak yang menggunakan *gadget* ≤1 jam/hari (ada hubungan signifikan antara durasi penggunaan *gadget* dengan perkembangan sosial emosional anak prasekolah di TK Murai Sejahtera

Kabupaten Sumedang).

PEMBAHASAN

Hasil penelitian pada tabel 1. didapatkan 23 anak (54,8%) menggunakan *gadget* dengan durasi >1 jam/hari. Penggunaan *gadget* yang tinggi dapat dipengaruhi oleh beberapa faktor, diantaranya faktor pengasuhan tidak tepat. Secara tidak sadar orang pertama yang memperkenalkan *gadget* kepada anaknya adalah orang tua. Orang tua memperkenalkan *gadget* kepada anaknya dikarenakan kesibukan mereka. Faktor *neurosains*, dimana penggunaan *gadget* yang berlebihan dapat mempengaruhi produksi dopamine sehingga membuat anak ingin terus menerus menggunakan *gadget*. Faktor teknologi, banyak yang tidak menyadari bahwa desain dan pengembangan teknologi *gadget* sering dirancang untuk menciptakan ketergantungan pada penggunanya. Faktor lingkungan, beredarnya *gadget* di lingkungan sekitar anak dapat merangsang rasa ingin tahu anak (10).

Hasil penelitian ini sejalan dengan hasil penelitian Nuraini & Wardhani pada tahun 2023, diperoleh bahwa sebagian besar durasi penggunaan *gadget* pada anak yaitu >1 jam per hari sebanyak 16 (53,3%) anak. Penggunaan *gadget* secara berlebihan dapat menghambat anak untuk melakukan aktivitas fisik, mengurangi dorongan mereka untuk berkembang dalam berbagai aspek perkembangan (2). Hasil penelitian lain yang sejalan yang dilakukan Damaiyanti pada tahun 2020 menunjukkan sebagian besar anak menggunakan *gadget* dengan durasi >1 jam sebanyak 49 (55,1%) anak. Anak prasekolah disarankan lebih banyak bergerak dan beraktifitas untuk mendorong berbagai perkembangannya. Apabila anak lebih banyak menonton tayangan video melalui *Gadget*, maka anak cenderung tidak akan banyak bergerak dan diam pada posisi yang sama lebih lama (11).

Penggunaan *gadget* yang tinggi pada anak dapat disebabkan oleh pengasuhan yang tidak tepat. Seperti kebiasaan orang tua yang menggunakan *gadget* sepanjang hari di depan anaknya, sehingga anak meniru kebiasaan tersebut. Ketika orang tua beranggapan bahwa memberikan *gadget* pada anak, anak akan diam dan fokus sehingga tidak mengganggu kegiatan orang. Penggunaan *gadget* pada anak boleh dilakukan asalkan dengan pengawasan dan dalam durasi yang sudah disarankan.



Penggunaan *gadget* yang disarankan untuk anak prasekolah adalah ≤ 1 jam setiap harinya dan jika berlebihan akan menimbulkan dampak.

Dampak yang dapat ditimbulkan dari penggunaan *gadget* bukan hanya positif namun terdapat juga dampak negatif. Dampak positif seperti menambah pengetahuan dan kreatifitas, memperluas jaringan persahabatan dan komunikasi. Sedangkan dampak negatif yang dapat ditimbulkan yaitu mengganggu kesehatan, mengganggu perkembangan anak, rawan terhadap tindakan kejahatan dan mempengaruhi perilaku anak (12).

Dampak negatif pada perkembangan anak seperti anak enggan bermain dengan temannya karena terbiasanya diberikan *Gadget* sebagai pengganti teman bermain. Sehingga membuat anak lebih bersikap individualis dan menyebabkan anak lupa berkomunikasi serta berinteraksi dengan lingkungan disekitarnya. Interaksi sosial secara langsung berperan penting dalam membantu anak untuk mengembangkan kemampuan berkomunikasi, memahami rasa empati, serta menyelesaikan konflik yang ada.

Penggunaan *gadget* yang berlebihan juga dapat mengakibatkan anak-anak menjadi kurang peka terhadap Bahasa tubuh dan ekspresi wajah orang lain. Selain itu anak-anak yang lebih cenderung menunjukkan perilaku mudah tersinggung, hiperaktif dan suka mengambil mainan temannya. Hal ini menunjukkan penggunaan *gadget* dapat menghambat perkembangan emosi sosial anak. Seharusnya anak prasekolah sudah mulai mampu memahami perasaan orang lain, mengenali emosi sendiri, dan mengatur emosi dengan baik.

Hasil analisis data yang terdapat pada tabel 2. didapatkan perkembangan sosial anak termasuk ke dalam rentang normal dengan median 13. Perkembangan sosial emosional anak dapat dipengaruhi oleh beberapa faktor, diantaranya keadaan di dalam individu seperti keadaan fisik, intelegensi. Konflik-konflik dalam proses perkembangan dan sebab-sebab yang bersumber dari lingkungan. Lingkungan yang terdiri dari lingkungan keluarga, lingkungan tempat tinggal dan lingkungan sekolah. Keluarga merupakan lingkungan pertama dan utama bagi perkembangan anak dan tempat anak mendapatkan pengalaman-pengalaman pertama (5).

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian Prayito pada tahun 2024, menunjukkan hasil

pada perkembangan sosial emosional anak yang sesuai sebanyak 29 (67%) anak (13). Penelitian yang dilakukan Karimaturrizza & Fadhillah tahun 2022, menunjukkan bahwa perkembangan anak termasuk ke dalam kategori sedang. Perkembangan sosial emosional dapat dipengaruhi oleh beberapa faktor, yaitu faktor bawaan, keluarga, dan daerah (14).

Lingkungan keluarga merupakan salah satu faktor yang mempengaruhi perkembangan sosial emosional anak. Lingkungan keluarga selain memberikan pengalaman pertama, juga memberikan peran yang sangat besar terhadap pembentukan sikap, kepribadian dan pengembangan kemampuan anak. Orang tua merupakan salah satu faktor keluarga. Artinya,

Anak pertama kali berinteraksi di lingkungan keluarga dengan orang tua untuk keterampilan anak melalui stimulasi dan lain sebagainya. Stimulasi dapat diberikan kepada anak dengan menjalin interaksi serta menyediakan berbagai permainan dan alat yang sesuai dengan tahapan perkembangannya. Stimulasi yang diberikan secara tepat akan membantu proses tumbuh kembang anak, begitupun sebaliknya. Stimulasi yang tidak tepat seperti pemberian *gadget* yang berlebihan mengganggu perkembangannya.

Perkembangan sosial emosional merupakan hal yang penting yang harus diperhatikan. Perkembangan sosial emosional merupakan prediktor kuat kesiapan sekolah, prestasi akademik, dan kesejahteraan psikologis seorang anak. Anak-anak yang memiliki perkembangan sosial emosional yang baik memiliki kemampuan untuk membentuk hubungan positif dengan orang lain dan mengatur serta mengekspresikan emosi dengan cara yang sesuai. Sebaliknya, anak-anak dengan Perkembangan sosial emosional rendah mengalami masalah kenakalan, kegagalan akademik, masalah perilaku di sekolah di kemudian hari (15). Perkembangan sosial emosional rendah pada penelitian ini terlihat pada kategori abnormal.

Berdasarkan hasil penelitian dilihat dari jawaban responden pada SDQ terdapat aspek yang menonjol yaitu aspek hiperaktivitas dan hubungan dengan teman sebaya. Dalam kehidupan sehari-hari pada umumnya anak yang sehat akan aktif bergerak dan bermain secara normal. Dalam kehidupan sehari-hari pada umumnya anak yang sehat akan aktif bergerak dan bermain secara normal dan sesuai kemampuannya. Anak terlihat aktif yang



berlebihan dalam berkegiatan sehari-hari seperti anak selalu ingin bergerak, berlari-lari, atau melompat-lompat biasanya anak sulit untuk diatur atau dikendalikan.

Aspek hubungan dengan teman sebaya. Masalah dengan teman sebaya ini terjadi ketika anak kesulitan bersosialisasi dengan teman sebayanya, baik di rumah atau di sekolah. Kesulitan ini seringkali membuat anak tidak diterima oleh teman sebayanya, yang dapat membatasi kemampuan anak untuk berinteraksi secara aktif dengan teman sebayanya. Anak yang terbiasa berinteraksi dengan teman dengan cukup intens dan terjalin kedekatan akan membuat anak belajar secara langsung mengenai kemampuan mengelola emosi, mengontrol diri, dan bertindak yang tepat sesuai dengan situasi dan kondisi (16). Maka dari itu, sangat penting untuk mengajarkan anak berinteraksi dengan teman sebayanya. Dengan melihat teman sebayanya anak akan mempelajari pola perilaku yang digunakan untuk menyesuaikan diri terhadap situasi sosial.

Penyuluhan kepada orang tua tentang perkembangan sosial emosional anak prasekolah dan faktor-faktor yang dapat mempengaruhinya adalah upaya yang dapat dilakukan oleh pelayanan kesehatan untuk mencegah terhambatnya perkembangan sosial emosional anak. Orang tua juga dapat membantu anak agar tidak terhambat perkembangan sosial emosionalnya dengan menunjukkan contoh yang baik. Hal-hal seperti menyapa orang, jujur, dan tidak membedakan teman, sehingga anak-anak menirunya dan mampu mengendalikan emosi mereka karena selalu berhati-hati dan tidak egois. Selain itu, dapat menghasilkan hubungan sosial yang baik dengan orang tua, saudara, dan bahkan teman sebaya mereka. Oleh karena itu, peran keluarga sangat penting untuk perkembangan sosial emosional anak, khususnya anak-anak (17).

Hasil analisis pada tabel 3. didapatkan p -value = $0,007 < 0,05$, artinya H_0 ditolak maka kesimpulannya terdapat hubungan signifikan antara durasi penggunaan *gadget* dengan perkembangan sosial emosional anak. Durasi pemakaian *gadget* ≤ 1 jam/hari mempunyai rata-rata skor yang lebih rendah daripada durasi pemakaian *gadget* > 1 jam/hari dimana menunjukkan ≤ 1 jam/hari mempunyai risiko lebih kecil mengalami gangguan perkembangan sosial emosional.

Hasil penelitian ini selaras dengan penelitian

Nuraini & Wardhani tahun 2023, menunjukkan adanya hubungan dengan tingkat keamatan yang kuat antara durasi bermain *gadget* dengan perkembangan sosial emosional anak (2). Pemakaian *gadget* yang berlebihan memberikan dampak buruk pada aspek perkembangan sosial emosional anak. Dampak buruk yang dimaksud yaitu anak kurang bersosialisasi dengan temannya dan lebih suka menyendiri, mudah marah dan egois, serta mempunyai perilaku impulsif dan agresif. Menurut Prayito tahun 2024 dalam penelitiannya yang juga menyimpulkan terdapat hubungan dengan tingkat keamatan yang cukup antara penggunaan *gadget* dengan perkembangan sosial emosional anak (13). Anak yang suka bermain *gadget* sebaiknya didampingi orang tua dan dibatasi penggunaannya agar tidak menimbulkan dampak negatif pada anak seperti anak menjadi acuh terhadap lingkungan sekitar dan tidak mendengarkan apa yang diperintahkan.

Hasil penelitian pada anak dengan durasi penggunaan *gadget* > 1 jam/hari dilihat pada perkembangan sosial emosional ditemukan rata-rata skor perkembangannya 14,48, termasuk ke dalam kategori *borderline*. Berdasarkan penelitian, penggunaan *gadget* dapat mempengaruhi perkembangan sosial emosional anak. Pengaruh penggunaan *gadget* dengan waktu yang berlebihan atau lebih dari 1 jam per hari nya pada perkembangan sosial emosional anak dapat menyebabkan anak mudah takut, sering marah, mudah terganggu atau kehilangan fokus, bahkan mudah cemas dan gelisah.

Penggunaan *gadget* yang berlebihan dapat menghambat perkembangan sosial emosional pada anak usia prasekolah. Semakin sering anak menggunakan *gadget* akan memberikan peluang besar terhambatnya perkembangan sosial emosional pada anak usia prasekolah. Hal ini dapat terjadi dikarenakan pemakaian *gadget* lebih menyenangkan dibandingkan dengan berinteraksi serta bermain dengan lingkungan sekitarnya. Menjadikan anak kurang peka terhadap ekspresi emosi orang lain, cenderung menunjukkan perilaku mudah tersinggung, mudah marah, hiperaktif, berteriak dan suka mengambil permainan temannya.

Pemakaian *gadget* juga dapat menghilangkan ketertarikan anak terhadap aktivitas lain dan anak menjadi tidak peka terhadap lingkungan di sekelilingnya. Sehingga interaksi sosialnya dalam kehidupan sehari-hari berkurang, baik itu dengan orang tuanya, teman



sebayanya, maupun dengan masyarakat. Interaksi sosial secara langsung sangat penting dalam membantu anak mengembangkan kemampuan berkomunikasi, memahami rasa empati, serta menyelesaikan konflik yang ada. Penggunaan *gadget* pada anak orang tua perlu mendampingi dan membimbing anaknya saat sedang menggunakan *gadget*.

Peran orang tua dalam mendisiplinkan anak pada saat menggunakan *gadget* sangat dibutuhkan agar anak tidak mengalami ketergantungan yang akan menyebabkan dampak negatif terhadap perkembangan anak terutama dengan hubungannya dengan kehidupan sosial anak. Dampak dari gangguan perkembangan tidak hanya akan terlihat dalam jangka pendek, akan tetapi akan semakin terlihat pada jangka panjang selama proses perkembangan anak. Masa kanak-kanak merupakan periode awal dari perkembangan manusia. Apabila seorang anak tidak mampu meraih potensinya secara maksimal, maka di masa dewasanya kelak juga tidak mampu menjadi seseorang yang produktif (18).

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian terhadap 42 responden ibu yang anaknya terdaftar di TK Murai Sejahtera, dapat disimpulkan sebagai berikut: 1) Durasi penggunaan *gadget* pada anak prasekolah sebagian besar dengan durasi > 1 jam/hari sebanyak 23 (54,8%) anak. 2) Perkembangan sosial emosional berada pada rentang normal dengan median 13. 3) Terdapat hubungan yang signifikan antara durasi penggunaan *gadget* dengan perkembangan sosial emosional anak prasekolah di TK Murai Sejahtera Kabupaten Sumedang dengan $p\text{-value} < \alpha$ ($0,007 < 0,05$). Diharapkan orangtua melakukan komunikasi terbuka mengenai manfaat dan risiko penggunaan *gadget*, menetapkan batasan waktu penggunaan *gadget* sesuai dengan usia, dan menjadi contoh yang baik bagi anak dalam menggunakan *gadget* secara bijak.

DAFTAR PUSTAKA

1. Indrawan I, Wijoyo H. Pendidikan Anak Pra Sekolah [Internet]. Jawa Tengah: CV. Pena Persada; 2020. Available from: <https://www.researchgate.net/publication/34>

2121687

2. Nuraini F, Wardhani JD. Hubungan Durasi Bermain Gadget dengan Perkembangan Sosial Emosional Anak. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*. 2023 Apr 25;7(2):2245–56.
3. Widodo H. *Dinamika Pendidikan Anak Usia Dini*. Semarang: Alprin; 2020.
4. BPS. *Analisis Perkembangan Anak Usia Dini Indonesia 2018*. Jakarta: Badan Pusat Statistik; 2020.
5. Tirtayani LA. *Perkembangan Sosial Emosional Pada Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Graha Ilmu; 2014.
6. Pudyastuti RR, Kariyadi. *Penggunaan Gadget Bagi Anak [Internet]*. NTB: Pusat Pengembangan Pendidikan dan Penelitian Indonesia; 2023 [cited 2024 Mar 24]. Available from: https://books.google.com/books/about/Penggunaan_Gadget_Bagi_Anak.html?hl=id&id=uBCmEAAAQBAJ#v=onepage&q=gadget&f=false
7. Jafri Y, Defega L. Gadget dengan Perkembangan Sosial dan Bahasa Anak Usia 3-6 Tahun. *Prosiding Seminar Kesehatan Perintis*. 2020;3(1):76–83.
8. Hill D, Ameenuddin N, Chassiakos YR, Cross C, Radesky J, Hutchinson J, et al. Media and Young Minds. *Pediatrics*. 2016 Nov 1;138(5).
9. Pratama MR, Sudirman N. Pengaruh Gadget Terhadap Perkembangan Anak Usia Dini. *Pinisi Journal Of Art, Humanity & Social Studies*. 2023;3(5):136–43.
10. Adriani SW, Ismaniar, Putri LD. Mendeteksi Ancaman Kecanduan Gadget Pada Anak Usia Dini. *PUSTAKA*. 2024;24(1):90–6.
11. Damaiyanti S, Pratama ER, Destri N. Hubungan Durasi Pemakaian Gadget Dengan Perkembangan Emosional Anak Pra Sekolah. *Prosiding Seminar Kesehatan Perintis*. 2020;3(2):37–45.



12. Pardede R, Watini S. Dampak Penggunaan Gadget pada Perkembangan Emosional Anak Usia Dini di TK Adifa Karang Mulya Kota Tangerang.
13. Prayito S, Rusdianah E, Yuliana F. Hubungan Penggunaan Gadget dengan Perkembangan Sosial-Emosional pada Anak Usia Prasekolah (4-6 tahun). *Jurnal Penelitian Perawat Profesional* [Internet]. 2024;6(5):2229–38. Available from: <http://jurnal.globalhealthsciencegroup.com/index.php/JPPP>
14. Karimaturrizza, Fadhillah N. Hubungan Antara Intensitas Penggunaan Gadget dengan Perkembangan Sosial Emosional pada Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal Ashgar*. 2022;2(1):69–80.
15. Yong GH, Lin MH, Toh TH, Marsh N V. Social-Emotional Development of Children in Asia: A Systematic Review. *Behav Sci*. 2023 Feb 1;13(123):1–25.
16. Melinda EA, Izzati. Perkembangan Sosial Anak Usia Dini Melalui Teman Sebaya. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha* [Internet]. 2021;9(1):127–31. Available from: <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJP AUD/index>
17. Wati R. Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia Dasar di Lingkungan Keluarga. *PALAPA* [Internet]. 2020;8(2):369–82. Available from: <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/palapa>
18. Suhendro P, Rahman T, Nurzakiah. Analisis Pengaruh Penggunaan Gadget terhadap Psikososial Anak Usia Pra Sekolah di TK Tarbiyatus Shibyan Desa Pakong Pamekasan. *Wiraraja Medika: Jurnal Kesehatan* [Internet]. 2022;12(2):31–6. Available from: <https://www.ejournalwiraraja.com/index.php/FIK>