

Hubungan Durasi Pemakaian Gadget Dengan Perkembangan Emosional Anak Pra Sekolah

Siska Damaiyanti, Engla Rati Pratama, Nentien Destri*

Program Studi Ilmu Keperawatan, STIKes Yarsi Bukittinggi

Email : nentiendestri69@gmail.com

ABSTRAK

Indonesia ternyata berada di urutan ke enam untuk penggunaan smartphone terbanyak di dunia, diketahui jumlah populasi penduduk 261 juta jiwa tercatat yang menggunakan. Dengan ini dibuktikan semakin tingginya tingkat pemakaian Smartphone dibukittinggi sebanyak 32,5 juta unit dan sebanyak 3.400 pelanggan IndiHome. Gadget juga sangat berpengaruh buruk pada setiap orang di usia berapapun, baik usia dewasa, usia remaja, maupun usia anak-anak. Kecanduan Gadget menyebabkan cenderung malas untuk beraktifitas dan tidak peka dengan lingkungan sehingga dapat mempengaruhi tingkat agresifitas anak, pola perilaku serta psikososial anak. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui Hubungan Durasi Pemakaian Gadget dengan Perkembangan Emosional Anak Pra Sekolah. Jenis penelitian ini yang digunakan adalah Deskriptif Analitik dengan desain penelitian menggunakan pendekatan cross-sectional study. Hasil penelitian univariat diketahui bahwa dari total 89 orang responden yang diteliti, lebih dari separoh yaitu 49 orang (55,1%) responden dengan pemakaian Gadget berdurasi >1 jam, dan dari total 89 orang responden yang diteliti lebih dari separoh yaitu 47 orang (52,8%) responden dengan Perkembangan Emosional Anak bermasalah, dan Hasil Penelitian Bivariat diperoleh informasi bahwa diantara 49 responden dengan Durasi Pemakaian Gadget kategori >1 jam, sebanyak 34 orang (38,2%) anak dengan mengalami Perkembangan Emosional kategori Bermasalah, dan dari 40 responden dengan durasi Pemakaian Gadget Kategori α (0,05). Kesimpulan nya adalah ada 73 hubungan antara Durasi Pemakaian Gadget dengan Perkembangan Emosional Anak. Nilai Odds Ratio 4,708, artinya anak dengan Durasi pemakaian Gadget kategori >1 jam berpeluang 4,708 kali untuk mengalami Perkembangan Emosional kategori Bermasalah, dibandingkan dengan anak dengan Durasi pemakaian Gadget.

Kata kunci : Gadget, kecanduan, perkembangan emosional

ABSTRACT

Indonesia turns out to be in sixth place for the most smartphone use in the world, it is known that a population of 261 million people is recorded who uses smartphones. This is evidenced by the increasingly high level of smartphone usage in Bukittinggi as many as 32.5 million units and as many as 3,400 IndiHome customers. Gadgets are also very bad for everyone at any age, whether they are adults, teenagers, or children. At the age of children, especially preschoolers, if the use of gadgets is not given a limit or parents allow children to use gadgets continuously, it will result in children becoming addicted. Gadget addiction causes them to tend to be lazy to do activities and not be sensitive to the environment so that it can affect the level of child aggression, behavior patterns and children's psychosocial behavior. This study aims to determine the relationship between the duration of the use of gadgets with the emotional development of preschool children. This type of research is descriptive analytic with the research design using a cross-sectional study approach. The results of the univariate research show that of the total 89 respondents studied, more than half of the respondents, namely 49 (55.1%) respondents with gadget use for a duration of > 1 hour, and of the total 89 respondents studied, more than half, namely 47 people (52.8%) of respondents with the Emotional Development of Problematic Children, and the results of the Bivariate Research obtained information that among 49 respondents with the duration of use of gadgets in the category >1 hour, 34 people (38.2%) children with experiencing Emotional Development in the category of Problems, and from 40 respondents with the duration of Gadget Use Category (0.05). The conclusion is that there are 73 relationships between the duration of using gadgets and children's emotional development. The value of the Odds Ratio is 4.708, meaning that children with the duration of using

gadgets in the category > 1 hour have a 4.708 times chance to experience emotional development in the problematic category, compared to children with duration of using gadgets.

Keywords: Gadget, addiction, emotional development.

PENDAHULUAN

Kata “Gadget” sebenarnya sudah digunakan oleh masyarakat Inggris sejak abad 19. Istilah Gadget ini digunakan sebagai istilah pengganti untuk menyebutkan sebuah benda yang digunakan oleh seseorang dengan daya ingat rendah. Menurut cerita lain pada tahun 1889 asal usul nama Gadget diciptakan untuk mengenang nama tiga orang yang pada saat itu sedang mengerjakan pekerjaan besar dalam pembangunan patung liberty yaitu : Gaget, Gauhter dan Cie (Indiana Sunita dan Eva Mayasari, 2017).

Gadget merupakan sebuah istilah dalam bahasa Inggris yang mengartikan sebuah alat elektronik kecil dengan berbagai macam fungsi khusus” (Osland, 2013). Defenisi Gadget menurut Garini dalam Rohman (2017:27), “Gadget” sebagai perangkat alat elektronik kecil yang memiliki banyak fungsi bagi penggunaanya sehingga dinilai lebih memudahkan. Menurut Derry (2014 : 7) “Gadget” merupakan sebuah perangkat atau instrument elektronik yang memiliki tujuan dan fungsi praktis untuk membantu pekerjaan manusia”. Sebagian masyarakat menganggap Gadget sama dengan handphone, padahal “tidak” pendapat ini mungkin dikarenakan handphone yang paling banyak digunakan dalam aktifitas masyarakat.

Handphone merupakan salah satu jenis Gadget dan jenis Gadget yang lainnya adalah Laptop/Notebook, Tablet, Ipad, Kamera Digital, Headset, media player/MP3/MP4 (Hermawan, 2019). Menurut Manumpil,dkk (2015) “Gadget merupakan 5 suatu alat teknologi yang saat ini berkembang pesat yang memiliki fungsi khusus diantaranya smartphone, Iphone And Blackberry” (Fatkhan, 2019). Sumber data dan informasi pengguna Gadget di dunia yang dikutip dari halaman The Spectator Indek, berikut 6 negara yang paling banyak menggunakan smartphone berbagai tipe, yaitu : China saat ini jumlah populasi penduduknya kurang lebih 1,5 milyar tercatat menggunakan smartphone sebanyak 1321.000.000. India dengan jumlah populasi penduduknya kurang lebih 1,3 milyar tercatat pengguna smartphone mencapai 1.183.000.000.

Amerika Serikat asal negeri pabrik smartphone terkenal yaitu Apple dengan jumlah populasi penduduk lebih kurang 321 juta jiwa tercatat menggunakan smartphone sebanyak 327 juta unit, ini bearti jumlah smartphone lebih banyak dari jumlah penduduk. Brazil diketahui memiliki jumlah populasi penduduk lebih kurang 208 juta jiwa ternyata telah tercatat yang menggunakan smartphone sebanyak 281 juta. Rusia dengan jumlah populasi penduduk lebih kurang 114 juta jiwa tercatat pengguna smartphone sebanyak 256 juta unit. Indonesia ternyata berada di urutan ke enam untuk penggunaan smartphone terbanyak didunia, diketahui jumlah populasi penduduk 261 juta jiwa tercatat yang menggunakan smartphone 236 juta unit (Eka Supriadi, 2018). Sumber data dan informasi pengguna Gadget di Indonesia mencapai 142% dari populasi penduduk, artinya dari jumlah populasi penduduk Indonesia 262 juta jiwa didapatkan sebanyak 371,4 juta pengguna Gadget. Dengan demikian rata-rata setiap penduduk memakai 1,4 telepon karena satu orang terkadang menggunakan 1-2 telepon. Dari jumlah 371,4 juta pengguna ponsel didapati 132,7 juta pengguna internet, 106 juta pengguna media sosial aktif dan 92 juta pengguna media sosial mobile aktif (We Are Sosial, 2017). 6

Berdasarkan survey yang berjudul penetrasi internet dan perilaku pengguna internet di Indonesia 2018 yang dirilis oleh Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII), provinsi Sumatera Barat merupakan urutan ketiga dengan penggunaan internet terbanyak yaitu 2,6% setelah provinsi Sumatera Utara (6,3%) dan provinsi Lampung sebanyak 3% (Dwi Hadya Jayani, 2019). Hasil penelitian yang dilakukan oleh Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) penggunaan internet berdasarkan jenis kelamin di provinsi Sumatera Barat menjelaskan bahwa jenis kelamin laki-laki lebih banyak menggunakan internet yaitu 57% dibandingkan jenis kelamin perempuan sebanyak 43% (Samuel A. Pangebani, 2014).

Fenomena yang didapati dikota Bukittinggi, saat ini Bukittinggi menyandang predikat Telkom Modern Broadband City dan

siap menjadi Smart City. Hal tersebut dilakukan sebagai wujud komitmen Telkom meningkatkan kualitas layanan informasi dan komunikasi bagi masyarakat Bukittinggi maupun masyarakat wisatawan dikota Bukittinggi, dan juga sekaligus mempercepat terwujudnya digitalisasi Indonesia, khususnya di wilayah Kota Bukittinggi. Dengan ini dibuktikan semakin tingginya tingkat pemakaian Smartphone dibukittinggi sebanyak 32,5 juta unit dan sebanyak 3.400 pelanggan IndiHome . Hal ini dapat mendukung anak prasekolah dapat ikut menggunakan Smartphone dirumah dengan difasilitasi oleh orang tuanya (Hotria Mariana,2019).

Anak usia prasekolah merupakan usia yang berada pada masa keemasan atau The Golden Age, karena pada periode 6 tahun pertama merupakan masa pertumbuhan serta perkembangan otak dengan sangat pesat, yang mana sebagian sel-sel jaringan otak pada usia ini akan menyerap dengan cepat segala informasi yang didapatkan dari lingkungan sekitarnya. Selain dari itu pada masa ini organ sebagian besar sudah tumbuh mulai mature 7 karena menjalani pertumbuhan dan perkembangan dengan pesat dan juga merupakan sosok individu yang sedang menjalani suatu proses perkembangan fundamental bagi kehidupan selanjutnya. Salah satu aspek fundamental yang berkembang pesat adalah aspek sosial emosional. Secara garis besar perkembangan sosial emosional mencakup perkembangan emosi dan perkembangan sosial (Goleman,2016). Perkembangan emosional pada anak prasekolah perlu dipahami bahwa selama usia prasekolah anak juga mengalami stress dan meresponnya, namun di usia ini mereka juga berusaha untuk mengatur perasaan dan dorongan dirinya sendiri. Seperti halnya orang dewasa, anak-anak pada usia ini mampu mengekspresikan emosi mereka melalui senyuman, mengerutkan kening dan ekspresi lainnya secara kompleks seperti kecemburuan, kebanggaan, kesedihan dan kehilangan. Pada tahap usia prasekolah anak memerlukan pengalaman dalam pengaturan emosi yang mencakup kepada mengontrol dan mengarahkan ekspresi emosional, serta menjaga perilaku yang terorganisir ketika muncul emosi-emosi yang kuat dan untuk dibimbing oleh pengalaman emosional (Santrock, 2007)

Pengalaman emosional yang dialami oleh anak usia prasekolah salah satunya adalah

keingin tahanan yang tinggi terhadap pemakaian Gadget. Gadget merupakan sesuatu yang sangat menarik baginya karena mempunyai fitur-fitur yang menarik untuk mereka pelajari mulai dari hal yang sederhana hingga hal yang kompleks sekalipun. Sehingga tidak pungkiri saat ini anak lebih sering bermain Gadget dari pada belajar dan berinteraksi dengan lingkungan sekitarnya. Hal ini mengkhawatirkan, sebab pada usia prasekolah dengan karakteristik yang dimiliki yaitu rasa ingin tahu yang sangat tinggi akan berpengaruh pada meningkatnya sifat konsumtif terhadap Gadget, dengan demikian akan meningkatnya intensitas dan durasi anak prasekolah dalam pemakaian Gadget dan lama kelamaan anak 8 akan menjadi kecanduan, bila dibiarkan akan berpengaruh pada emosi anak yang mengakibatkan perkembangan emosional anak tidak stabil dan dapat juga mengakibatkan gangguan mental (Vitria Ningsih. Dkk,2019)

Pada periode prasekolah merupakan waktu yang kondusif untuk mengembangkan 5 aspek perkembangan yakni : kecerdasan sosial-emosional, kognitif, fisik-motorik, bahasa dan moral. Dalam tahap ini orang tua harus memberikan stimulasi yang tepat agar tumbuh kembang mereka sesuai dengan tahap perkembangan. Namun apa jadinya jika dalam masa perkembangan ini stimulasi yang diberikan tidak tepat atau tidak sesuai dengan kebutuhan anak, mungkin bisa jadi mereka tidak pernah mendapatkannya sama sekali kecuali hanya sebatas di tingkat prasekolah saja (Kompasiana.com,2019) Faktanya memang banyak orang tua yang tidak paham akan pentingnya pemberian stimulasi pada perkembangan anak usia prasekolah. Tidak hanya itu sebagian orang tua juga kurang mengerti bahwasanya pola asuh yang diterapkan kepada setiap anak akan mempengaruhi perkembangan mereka selanjutnya. Anak akan terbiasa dengan lingkungan dimana mereka dibesarkan dengan kebebasan dengan pemahaman orang tua menganggap bahwa dengan Gadget diberikan membuat anak akan berkembang lebih cepat, menciptakan kreatifitas tinggi pada anak tanpa memperhatikan akibat buruknya terhadap pemakaian Gadget melebihi waktu yang diperbolehkan (Nabila Aulia, 2019)

Tidak hanya memiliki manfaat yang luar biasa, Gadget juga sangat berpengaruh buruk pada setiap orang di usia berapapun, baik usia dewasa, usia remaja, maupun usia anak-anak. Pada usia anak-anak, terutama pada anak usia

prasekolah bila pemakaian Gadget tidak diberikan batasan atau orang tua membiarkan anak menggunakan Gadget secara terus menerus akan mengakibatkan anak menjadi kecanduan. Kecanduan Gadget menyebabkan 9 cenderung malas untuk beraktifitas dan tidak peka dengan lingkungan sehingga dapat mempengaruhi tingkat agresifitas anak, pola perilaku serta psikososial anak (Siti Nurul Fajriyah.dkk, 2018) Dampak negatif lain terhadap penggunaan Gadget adalah dapat mengganggu kesehatan mental yang dini, menghambat edukasi dan karir pada saat dewasa. Bila dibiarkan akan menjadi masalah emosional pada anak. Jika masalah emosional ini tidak cepat ditangani atau tidak disadari oleh orang tua akan menjadi masalah mental pada anak-anak (Kessler, 2014).

Masalah emosional akibat penggunaan Gadget pada anak-anak saat dirumah ditunjukkan dengan perilaku anak menjadi susah diajak berkomunikasi, tidak peduli dan kurang berespon pada saat orang tua mengajak berbicara. (Dewi, 2013) Sebuah penelitian yang dilakukan selama tahun 2015 hingga tahun 2017 oleh peneliti dari KK Women's and Children's Hospital (KKH) and The National of Singapore menunjukkan, anak-anak dapat mengalami peningkatan gangguan tidur dan kesulitan emosional serta perilaku jika mereka terpapar Gadget. Penelitian ini melibatkan 367 anakanak prasekolah di Singapura berusia dua hingga lima tahun mengalami keterlambatan perkembangan global, keterlambatan bahasa dan gangguan belajar. Singkatnya, anak-anak yang banyak menghabiskan waktu bermain dengan Gadget mengalami mimpi buruk, sulit tidur dan sebagainya. Ini menyebabkan mereka mengalami kesulitan emosional dan perilaku, seperti amarah, hiperaktif dan ketidakmampuan untuk fokus (Rima Sekarani, 2019)

Penelitian yang dilakukan oleh Vivi Sofya (2018) dengan judul penelitian Hubungan penggunaan Gadget dengan perkembangan anak usia prasekolah di PAUD/TK Islam Budi Mulya di Padang, diperoleh hasil penelitian hasil p_value 0,017, dengan kesimpulan adanya 10 hubungan bermakna antara penggunaan Gadget terhadap perkembangan anak usia prasekolah. Penelitian yang dilakukan oleh Adevia (2018) dengan judul penelitian pengaruh durasi penggunaan Gadget terhadap masalah mental emosional pada anak usia sekolah di TK pembina kota Tegal, dengan hasil penelitian

adanya pengaruh yang signifikan antara penggunaan Gadget terhadap emosional anak pada usia prasekolah. Serta penelitian yang dilakukan oleh Ayu (2019) dengan judul penelitian Hubungan kebiasaan penggunaan Gadget dengan status Mental emosional pada anak usia prasekolah di kecamatan Bandung Wetan.

Dengan kesimpulan berdasarkan perhitungan ststusi chi square menunjukkan hubungan kebiasaan penggunaan Gadget berdasarkan durasi penggunaan dengan status mental emosional. Data yang diperoleh dari Data Pokok Pendidikan (DaPoDik) PAUD di Kota Bukittinggi pada tahun 2019 terdapatkan 121 TK/PAUD. Dari tiga wilayah kecamatan yang ada di Kota Bukittinggi Paling banyak terdapat pada wilayah Kecamatan Guguk Panjang yaitu sebanyak 44 TK/PAUD, kemudian diikuti oleh wilayah Kecamatan Mandiangin Koto Silayan 40 TK/PAUD dan Kecamatan Aur Birugo Tigo Baleh 38 TK/PAUD. Pada wilayah Kecamatan Guguk Panjang jumlah peserta didik tertinggi terdapat pada PAUD Excellen dengan 206 orang peserta didik. Pada wilayah Aur Birugo Tigo Baleh terbanyak pada TK/PAUD Pembina sebanyak 200 peserta didik, dan pada wilayah Mandiangin koto silayan terbanyak terdapat di TK/PAUD Surya Kids yaitu sebanyak 182 peserta didik.

Saat dilakukan survey awal yang dilakukan pada tanggal 24 Oktober 2019 PAUD Excellent Bukittinggi, dari 10 orang peserta didik 6 diantara sudah terbiasa memegang Smartphone, 2 anak diantaranya terlihat saat orang tua datang menjemput kesekolah anak 11 langsung meminjam Handphone orang tua untuk bermain. Hal ini menunjukkan bahwa anak sudah terpapar dengan penggunaan Gadget sejak usia dini. terlihat saat orang tua menjemput anak pulang sekolah, terlihat anak langsung meminta Gadget baik berupa smartphone maupun tablet kepada orang tuanya. Hal serupa terjadi saat orang tua menjemput anak, 4 diantara anak yang lain terlihat sedang duduk asyik memainkan Gadget disamping orang tuanya. Saat dilakukan wawancara pada 10 orang tua, didapati semua orang tua memiliki Gadget dan sering meminjamkan Gadget kepada anak mereka dirumah. Didapati juga keterangan dari orang tua bahwa rata-rata lamanya anak main Gadget dirumah lebih dari 1 jam. Orang tua juga mengatakan saat anaknya terfokus dengan Gadget nya mereka cenderung kurang

berkomunikasi, serta lebih gampang marah saat Gadget nya diambil.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini yang digunakan adalah deskriptif analitik dengan desain penelitian menggunakan pendekatan cross-sectional study. Lokasi Penelitian Penelitian ini dilakukan di PAUD Excellent Kota Bukittinggi. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik yang terdaftar sebagai siswa di PAUD Excellen Kota Bukittinggi dengan jumlah seluruhnya sebanyak 89 orang. Jumlah sampel dalam penelitian ini adalah sebanyak 89 orang. Kriteria inklusi dalam pemilihan sampel adalah orang tua yang mempunyai anak terdaftar di PAUD Excellent Kota Bukittinggi, berada ditempat penelitian saat penelitian berlangsung memiliki gadget (smartphone, computer, tablet, laptop) dan bersedia menjadi responden. Data dikumpulkan dengan menggunakan kuisioner. Data di analisis menggunakan uji statistik *Chi-Square*.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Karakteristik orang tua dan anak pra sekolah dapat dilihat pada tabel 1. Tabel 1 menunjukkan bahwa responden dalam penelitian ini lebih dari separoh adalah orang tua, yaitu ibu yang bekerja sebanyak 50 orang (56,2%) ,dan hampir separoh yaitu 41 orang (46,1%) alasan dari orang tua memberikan anak Gadget adalah untuk hiburan. Anak yang menjadi responden yang dalam penelitian ini lebih dari separoh yaitu sebanyak 50 orang (56,2%) adalah anak yang berumur 5 tahun, lebih dari separoh berjenis kelamin perempuan sebanyak 51 orang (57,3%). Sebagian besar anak yaitu 62 orang (69,6%) menggunakan jenis Gadget Smartphone dengan fitur yang sering dibuka anak yaitu Youtube sebanyak 34 orang (38,2%), fitur Game sebanyak 24 orang (27%) dan fitur edukasi sebanyak 16 orang (18%). Penggunaan gadget dan perkembangan emosional pada anak pra sekolah dapat dilihat pada tabel 2.

Dari Tabel 2 di dapat diketahui bahwa 55,1% responden dengan pemakaian *Gadget* berdurasi 1 jam,

Tabel 3. Hubungan Durasi Pemakaian *Gadget* dengan Perkembangan Emosional Pada Anak Pra Sekolah

Durasi	Perkembangan Emosional				Total		P Value	OR
	Bermasalah		Tidak bermasalah		n	%		
	n	%	n	%				
>1 jam	34	38,2	15	16,9	49	55,1	0,001	4,708

Tabel 1. Karakteristik orang tua dan anak pra sekolah (n=89)

Karakteristik	f	%
Pekerjaan orang tua		
Bekerja	50	56,2
Tidak bekerja	39	43,8
Alasan orang tua memberikan gadget		
Pengalihan perhatian	27	30,3
Edukasi anak	21	23,6
Hiburan	41	46,1
Umur anak		
5 tahun	50	56,2
6 tahun	39	43,8
Jenis Kelamin anak		
Perempuan	51	57,3
Laki-laki	39	42,7
Fitur yang digunakan anak saat bermain gadget		
You tube	34	38,2
Video call	7	7,9
Edukasi	16	18,0
Sosial media	7	7,9
Game	24	27,0
Google	1	2,2
Jenis gadget		
Smartphone	62	69,6
Tablet	24	27,0
Laptop	3	3,4

Tabel 2. Penggunaan gadget dan perkembangan emosional pada anak pra sekolah (n=89)

Variabel	n	%
Durasi		
>1 Jam	49	55,1
≤ 1 Jam	40	44,9
Perkembangan emosional		
Bermasalah	47	52,8
Tidak bermasalah	42	47,2

≤1 Jam	13	14,6	27	30,3	40	44,9
--------	----	------	----	------	----	------

52,8% responden dengan perkembangan emosional anak bermasalah. Hubungan durasi pemakaian *gadget* dengan perkembangan emosional pada anak pra sekolah dapat dilihat pada tabel 3.

Pada tabel di atas diketahui bahwa persentase responden yang pemakaian durasi *gadget* > 1 jam menunjukkan lebih tinggi mengalami perkembangan emosional yang bermasalah yaitu 38,2 % dibandingkan dengan responden yang durasi pemakaian ≤ 1 jam yaitu 14,6 %.

Berdasarkan hasil uji statistik yang dilakukan dengan analisis bivariat menggunakan uji Chi-Square dengan tingkat kepercayaan 95% atau $p \leq \alpha$ (0,05). Penelitian ini diperoleh nilai $p = 0,001$ ($p \leq 0,05$), maka menunjukkan bahwa ada hubungan bermakna antara durasi pemakaian *gadget* dengan perkembangan emosional anak pra sekolah.

Penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Anindia (2017) tentang hubungan durasi penggunaan *Gadget* terhadap perkembangan sosial emosional anak pra sekolah di TK PGRI 33 Banyumanik dimana dari 82 responden didapatkan hasil bahwa lebih dari separoh yaitu 42 orang (51,2%) anak dengan durasi pemakaian *Gadget* lebih 1 jam perhari. Penelitian ini juga sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Adevia dan Fitrianiingsih (2016) tentang pengaruh durasi penggunaan *Gadget* terhadap masalah mental emosional anak pra sekolah di TK Pembina Kota Tegal dimana dari total 71 orang responden didapatkan hasil lebih dari separoh yaitu 43 orang (60,6%) anak dengan durasi penggunaan *Gadget* lebih dari 1 jam perhari.

Pedoman baru yang diumumkan oleh American Academy of Pediatrics sebuah asosiasi dokter anak di Amerika mengatakan bahwa dalam hal durasi penggunaan *Gadget* orang tua tidak hanya perlu memperhatikan jumlah waktu anak-anak menghabiskan pada media digital, tetapi juga bagaimana kapan dan dimana mereka menggunakannya. Dijelaskan bahwa pada anak usia pra sekolah durasi penggunaan *Gadget* atau media digital dibatasi hanya 1 jam perhari bersama dengan orang tua menonton program yang 75 berkualitas sehingga orang tua ikut membantu anak dalam hal memahami apa yang anak lihat (J.Radesky,dkk. 2016)

Menurut Badan kesehatan dunia (WHO) menyatakan lama waktu menatap layar bagi anak usia dini tidak boleh lebih dari satu jam perhari. Alasannya anak usia dini harus lebih banyak bergerak dan beraktifitas untuk perkembangan fisik dan motoriknya. Apabila anak lebih banyak menonton tayangan video melalui *Gadget*, maka ia tidak akan banyak bergerak dan cenderung berada di posisi yang sama lebih lama atau tiduran lebih lama.

Prilaku ini menurut WHO akan menyebabkan kurang tidur dan kurangnya aktifitas fisik (Resa, 2019) Durasi Penggunaan *Gadget* adalah lamanya waktu yang digunakan atau banyaknya waktu yang dihabiskan seorang anak hanya untuk memainkan *Gadgetnya* dalam sehari. Orang tua harus mempertimbangkan berapa banyak waktu yang diperbolehkan untuk anak usia pra sekolah bermain *Gadget*, karena total lama penggunaan *Gadget* dapat mempengaruhi perkembangan emosional anak. seorang anak hanya boleh berada didepan layar ≤ 1 jam setiap harinya. Pendapat tersebut didukung oleh Sigman (30) yang mengemukakan bahwa waktu ideal lama anak usia pra sekolah dalam menggunakan *Gadget* yaitu 30 menit hingga 1 jam dalam sehari (17).

Bermain *Gadget* dalam waktu durasi yang panjang dan dilakukan setiap hari secara kontinyu bisa membuat anak berkembang kearah pribadi yang anti sosial (Romo. 2013) Hal penting yang mempengaruhi durasi pemakaian *Gadget* oleh anak usia pra sekolah adalah tidak pungkiri lagi dengan kemajuan teknologi di era zaman digital membuat *Gadget* semakin hari semakin canggih dan memberikan banyak mamfaat yang mempermudah anak dalam melakukan interaksi dengan orang lain dan keluarga dekat 76 disaat berjauhan.

Disamping itu dengan ukurannya yang kecil dan mudah dibawa kemanamana, membuat *Gadget* seolah-olah menjadi sebuah barang yang tidak bisa dipisahkan dari aktivitas manusia baik itu dari kalangan anak-anak sampai dewasa. Selain itu *Gadget* dilengkapi dengan fitur/aplikasi yang sangat menarik minat anak-anak sehingga sesuai dengan tingkat perkembangannya anak usia pra sekolah mempunyai rasa ingin tahu yang tinggi membuat anak-anak ingin tahu tentang apa saja yang menarik dalam aplikasi *Gadget* (Indiana,dkk. 2017) Berdasarkan hasil

penelitian ini, peneliti mendapatkan hasil yang berkenaan tentang durasi pemakaian Gadget anak pra sekolah usia 5-6 tahun di TK Excellent Kota Bukittinggi dengan durasi lebih dari 1 jam perhari adalah lebih dari separoh yaitu 50 orang (56,2%) berumur 5 tahun. Dimana usia 5 tahun anak masih dalam perkembangan emosi yang masih sulit diarah dibandingkan dengan usia anak 6 tahun yang sudah mulai mengerti tentang keinginan mana yang baik dan yang buruk bagi anak.

Penelitian ini juga didapatkan hasil bahwa lebih dari separoh yaitu 51 orang (57,3 %) adalah anak yang berjenis kelamin perempuan. Sebagai mana diketahui anak perempuan pada usia ini lebih suka menirukan apa yang dilihat dan yang sering dijumpai dilingkungan sekitarnya. Sifat konsumtif pada anak perempuan juga mendukung mempengaruhi durasi pemakaian Gadget pada anak . Berdasarkan penelitian ini didapatkan juga bahwa hampir semua anak yaitu 87 orang (97,8 %) menggunakan Gadget adalah anak pada tingkat kelas TK B. Pada tingkat kelas TK B ini dimungkinkan bahwa anak yang mempunyai rasa ingin tahu yang tinggi terhadap sesuatu hal yang baru dilihatnya, mendorong hasrat anak untuk lebih 77 mempelajarinya, sehingga mendukung meningkatnya durasi anak terhadap pemakaian Gadget. Berdasarkan penelitian ini juga didapatkan hasil bahwa jenis Gadget yang sering digunakan pada anak pra sekolah di TK Excellent Bukittinggi adalah lebih dari separoh yaitu 62 orang (69,6 %) anak menggunakan jenis Gadget Smartphone. Dan fitur Smartphone yang paling banyak dibuka atau dikunjungi oleh anak pra sekolah di TK Excellent Kota Bukittinggi adalah fitur Youtube yaitu sebanyak 34 orang (38,2%). Berdasarkan analisa peneliti rata-rata durasi yang dihabiskan oleh anak pra sekolah di TK Excellent Kota Bukittinggi ini tidak sesuai dengan waktu yang telah ditetapkan oleh badan kesehatan dunia yaitu World Health Organisation (WHO) dan juga bertentangan dengan pedoman yang dikeluarkan oleh American Academy of Pediatrics (AAP) tentang waktu anak usia pra sekolah (2-6) tidak boleh lebih dari 1 jam perhari kontak dengan Gadget, karena pada waktu yang lama bisa membuat anak akan berada pada posisi yang sama tanpa melakukan pergerakan fisik akan berdampak pada kesehatan anak.

Perkembangan Emosional anak Hasil penelitian yang tergambar pada tabel 5.2 dapat

diketahui bahwa 89 orang responden yang diteliti lebih dari separoh yaitu 47 orang (52,8%) mengalami perkembangan emosional anak kategori bermasalah. Perkembangan dapat diartikan sebagai “perubahan yang progresif dan kontinyu (berkesinambungan) dalam diri individu dari mulai lahir sampai mati”. Pengertian lain dari perkembangan adalah perubahan-perubahan yang dialami individu atau organisme menuju tingkat kedewasaan atau kematangan yang berlangsung secara sistematis, 78 progresif dan berkesinambungan, baik menyangkut fisik(jasmaniah) maupun psikis(rohaniah) (Syamsu, 2008).

Emosi didefinisikan sebagai suatu keadaan gejala penyesuaian diri yang berasal dari dalam dan melibatkan hampir dari keseluruhan diri individu (Sujiono, 2005). Emosi adalah dorongan untuk bertindak, rencana seketika untuk mengatasi masalah yang telah ditanamkan secara beransur-ansur oleh evolusi. Jadi, perkembangan emosional anak tersebut merupakan perubahan-perubahan dari perasaan atau afeksi yang timbul ketika seseorang sedang berada dalam suatu keadaan atau interaksi yang dianggap penting olehnya, terutama well-being diri (Monks 2002). Sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh Ayu Insafi (2019) diperoleh hasil Dari 68 orang total responden yang diteliti, lebih dari separoh yaitu 36 orang (53%) mengalami status mental emosional kategori menyimpang. Berdasarkan analisa peneliti dari hasil kuesioner yang diberikan kepada responden didapati bahwa lebih dari separoh yaitu 47 orang (52,8%) anak dengan perkembangan emosional bermasalah. Hal ini didukung bahwa lebih dari separoh yaitu 50 orang (56,2%) adalah orang tua yang bekerja.

Orang tua yang bekerja berdampak pada kurangnya waktu bersama dalam keluarga inti antara ibu, ayah dan anak, sehingga memungkinkan anak menjadi kurang mendapatkan perhatian dari kedua orang tuanya. Dengan demikian membuat anak mengisi waktu kesepiannya dengan bermain Gadget. Disamping itu didukung dengan karakteristik orang tua yang memberikan Gadget pada anak dengan beberapa alasan yaitu sebagai hiburan hampir separoh 41 orang (46,1%), kurang dari separoh yaitu 27 Orang (30,3%) sebagai pengalihan perhatian dan sebanyak 21 orang (23,6%) sebagai alasan sarana 79 edukasi bagi anak. Dengan demikian member dampak semangkin lamanya durasi anak dalam

pemakaian Gadget, lama kelamaan berpengaruh pada perkembangan emosional pada anak

Penelitian ini juga sejalan dengan yang dilakukan oleh Riyanti Imron (2017), dengan judul penelitian “Hubungan penggunaan Gadget dengan perkembangan sosial dan emosional anak pra sekolah di kabupaten Lampung Selatan”. Dimana didapatkan hasil Responden dengan penggunaan Gadget kategori tinggi yang mengalami perkembangan 80 sosial dan emosional kategori buruk 11 orang (36,7%). Sedangkan Respon dengan durasi penggunaan Gadget kategori rendah dengan perkembangan sosial dan emosional kategori baik sebanyak 33 orang (64,7%) dari total 81 orang responden yang diteliti. Dimana uji statistik diperoleh nilai p -value 0,001.

KESIMPULAN

Setelah dilakukan penelitian pada Januari-July 2018, untuk mengetahui Hubungan Durasi Pemakaian Gadget dengan Perkembangan Emosional Anak Pra Sekolah di di PAUD Excellent Kota Bukittinggi Kota Bukittinggi, maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut : 1. Total dari 89 responden didapati lebih dari separoh yaitu 49 orang (55,1%) anak pra sekolah di PAUD Excellent Kota Bukittinggi menggunakan durasi Gadget > 1 jam perhari 2. Total dari 89 responden didapati lebih dari separoh yaitu sebanyak 47 orang (52,8%) anak pra sekolah di di PAUD Excellent Kota Bukittinggi perkembangan emosional bermasalah. 3. Ada hubungan antara Durasi Pemakaian Gadget dengan Perkembangan Emosional Anak ,nilai $p=0,001$ dan $OR=4,708$

REFERENSI

Adevia M, Desy F (2018), Pengaruh durasi penggunaan *gadget* terhadap masalah mental emosional anak pra sekolah ti TK Pembina Kota Tegal. Jurnal SIKLUS. Diakses tanggal 3 November 2019
Aula Nurmalasari (2016), Hubungan Intensitas penggunaan *gadget* dengan keterlambatan perkembangan pada aspek bicara dan bahasa pada balita di kelurahan tambak rejo Surabaya. ADLN Perpustakaan Universitas Airlangga. Diakses tanggal 10 November 2019
Ayu I, Nurul R, (2019). Hubungan kebiasaan penggunaan *Gadget* dengan status mental Emosional pada Anak Usia Prasekolah,

Bandung.

<http://ejournal.unisba.ac.id/index.php/jiks>.
Diakses 24 Oktober 2019

Depkes RI.2012. Profil Kesehatan Republik Indonesia Tahun 2012.(Online).Tersedia :
<http://www.depkes.go.id>. 13 November 2019

Fitriyani (2019), Artikel Anak Kecanduan *gadget* hinggamembenturkan kepala ke tembok, peringatan buat orang tua, <http://id.theasianparent.com> diakses tanggal 18 November 2019

Kadek D dan Kadek P, (2019), Peran pola asuh orang tua dan penggunaan *gadget* terhadap interaksi sosial anak prasekolah, Denpasar. *Jurnal Psikologi Udayana* Diakses tanggal 3 November 2019

Kementrian Kesehatan RI, (2018), Pedoman pelaksanaan SDIDTK , Jakarta . In S, Eva Mayangsari. (2017). *Yes gadget* buat buah hati. Yogyakarta: Deepublish (CV Budiutama).

Managemen Dapodik PAUD dan Dikmas, Peserta didik PAUD berdasarkan layanan-prov.Sumatra barat- 2019/2020 Ganjil.

Nizar R, Seni A, Tria R (2017), Pengaruh penggunaan *gawai* terhadap perkembangan sosial emosional anak usia dini, Tasikmalaya. @jurnal PAUD Agapedia Diakses tanggal 5 November 2019

Notoatmodjo, 2010. Metodologi Penelitian Kesehatan, Jakarta : Rineka Cipta.Potter & Perry, 2009. Fundamental Keperawatan, Jakarta : EGC

Sembilan Jenis Gangguan Emosional Pada Anak, <http://dosenpsikologi.com/jenis-gangguan-emosional-pada-anak>

Siregar, Syofian. 2013. Metode Penelitian Kuantitatif. Jakarta: PT Fajar Interpratama Mandiri.

Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif R & D*. Bandung: Alfabeta.

Vitrianingsih, Sitti K, Inayati C, (2018), Hubungan peran orang tua dan durasi penggunaan *gadget* dengan perkembangan anak pra sekolah di TK gugus IX kecamatan Depok Sleman Yogyakarta., *Jurnal Formil KesMas Respati Yogyakarta*. Diakses tanggal 23 Oktober 2019

Vivi Syofia (2018), Hubungan penggunaan *Gadget* dengan perkembangan anak usia prasekolah di PAUD/TK Islam Budi Mulya, Padang. LPPM UMSB Diakses tanggal 27 Oktober 2019

Wong, (2010), Buku ajar Keperawatan Padiatrik volume I EDISI 6, Penerbit buku Kedokteran, EGC, Yogyakarta