



HUBUNGAN PENGGUNAAN GADGET DENGAN PERKEMBANGAN SOSIAL-EMOSIONAL PADA ANAK USIA PRASEKOLAH (4-6 TAHUN)

Suhadi Prayito*, Eva Rusdianah, Fitria Yuliana

Sekolah Tinggi Ilmu Kesehatan Bhakti Husada Mulia, Jl. Taman Praja No.25, Mojorejo, Taman, Madiun, Jawa Timur, Indonesia, 63139, Indonesia

*suhadiprayitno87@gmail.com

ABSTRAK

Penggunaan gadget sekarang ini tidak hanya digunakan pada kalangan remaja dan dewasa saja, tetapi juga beredar dalam kalangan usia anak prasekolah yang belum layak menggunakan gadget. Penggunaan gadget yang berlebihan akan membawa dampak yang buruk terhadap perkembangan sosial-emosional anak. Pada laporan data Badan Pusat Statistik, sebanyak 33,44% anak usia dini berusia 0-6 tahun di Indonesia telah dapat menggunakan ponsel pada tahun 2022. Tujuan penelitian ini untuk menganalisis hubungan penggunaan gadget dengan perkembangan sosial-emosional pada anak usia prasekolah (4-6 tahun). Metode yang digunakan korelasional dengan desain cross sectional. Populasi berjumlah sebanyak 48 anak. Sampel 43 responden dengan teknik sampling yang digunakan dalam penelitian ini adalah probability sampling dengan metode stratified random sampling. Penelitian ini menggunakan analisis spearman rank untuk menguji hubungan kedua variabel. Hasil penelitian diketahui anak dengan penggunaan gadget sedang dengan perkembangan sosial-emosional meragukan ada 14 anak (33%). Hasil analisa spearman rank di dapatkan $p\text{-value} = 0,001 < \alpha 0,05$ yang artinya H1 diterima berarti ada hubungan penggunaan gadget dengan perkembangan sosial-emosional pada anak di TK Santo Yosef Ngawi. Keeratan hubungan didapatkan hasil r hitung 0,746 yang dikategorikan kuat.

Kata kunci: anak; penggunaan gadget; perkembangan sosial-emosional

THE RELATIONSHIP OF GADGET USE WITH SOCIAL-EMOTIONAL DEVELOPMENT IN PRESCHOOL AGE CHILDREN (4-6 YEARS)

ABSTRACT

Nowadays, the use of gadgets is not only used among teenagers and adults, but also among preschool children who are not yet fit to use gadgets. Excessive use of gadgets will have a negative impact on children's social-emotional development. According to the Central Statistics Agency's data report, as many as 33.44% of young children aged 0-6 years in Indonesia will be able to use cell phones in 2022. The aim of this research is to analyze the relationship between gadget use and social-emotional development in preschool-aged children (4- 6 years). The method used is correlational with a cross sectional design. The population numbered 48 children. The sample was 43 respondents. The sampling technique used in this research was probability sampling with the stratified random sampling method. This research uses Spearman rank analysis to test the relationship between the two variables. The research results show that there are 14 children (33%) who use gadgets moderately with questionable social-emotional development. The results of the Spearman rank analysis obtained $p\text{-value} = 0.001 < \alpha 0.05$, which means that H1 is accepted, meaning there is a relationship between gadget use and social-emotional development in children at Santo Yosef Ngawi Kindergarten. The results obtained for the closeness of the relationship were 0.746, which was categorized as strong.

Keywords: children; social-emotional development; use of gadgets

PENDAHULUAN

Anak yang mempunyai sifat baik merupakan idaman setiap orang tua. Gangguan pada proses pertumbuhan dan perkembangan dapat menimbulkan berbagai permasalahan perkembangan dan mempengaruhi masa depan (Asiah et al., 2019). Tumbuh kembang anak tidak lepas dari berbagai faktor yang mempengaruhinya. Perkembangan anak tercermin pada keterampilan motorik, keterampilan sosial dan emosional, keterampilan berbahasa, dan keterampilan kognitif. Pada dasarnya semua anak mengalami proses tumbuh kembang tergantung pada usianya yang dipengaruhi oleh banyak faktor. Anak-anak adalah generasi penerus bangsa yang luar biasa, dan setiap anak berhak atas perkembangan kognitif, sosial, dan emosional yang optimal (Sapardi, 2018).

Gadget memberikan kemudahan bagi anak dalam mengakses media informasi dan teknologi, sehingga membuat banyak anak menjadi malas dalam berolahraga dan beraktivitas. Anak-anak akan lebih suka duduk di perangkat ini dan menikmati dunia. Keadaan yang demikian tentunya dapat mempengaruhi tumbuh kembang anak, baik dari segi fisik, motorik, psikis, sosial, dan emosional (Park & Park, 2014). Mereka sudah tidak tertarik lagi bermain bersama temannya karena lebih tertarik pada game digital. Selain itu, anak-anak menjadi terbiasa dengan permainan digital sehingga membuat mereka sulit berkonsentrasi pada dunia nyata. Penting bagi orang tua untuk menjaga kedisiplinan dan batasan dalam menggunakan gadget sejak dini agar terhindar dari dampak negatif kecanduan gadget di usia dini (Sakina & Sukiatni, 2020).

Jumlah anak di Indonesia adalah 79,5 juta pada tahun 2018, atau mencakup sekitar 30,1 persen dari total penduduk Indonesia. Terdiri dari 40,4 juta anak laki-laki dan 39,1 juta anak perempuan. Menurut laporan data Badan Pusat Statistik, sebanyak 33,44% anak Indonesia usia 0-6 tahun sudah dapat menggunakan telepon seluler pada tahun 2022. Menurut Kementerian Kesehatan RI, 69,6% anak usia di bawah lima tahun akan menjalani pemantauan tumbuh kembang pada tahun 2021. Sedangkan di Provinsi Jawa Timur, angka pertumbuhan dan perkembangan anak usia dini sebesar 77,8% (Kemenkes RI, 2018).

WHO melaporkan bahwa 5-25% anak prasekolah menderita kelainan perkembangan. Dalam beberapa tahun terakhir, berbagai permasalahan terkait tumbuh kembang anak seperti keterlambatan bahasa motorik dan keterlambatan perilaku sosial semakin meningkat. Prevalensi masalah tumbuh kembang anak di Indonesia sebesar 13-18%. Menurut Ikatan Dokter Indonesia (IDAI), 2.634 anak berusia 0 hingga 72 bulan diuji di provinsi Jawa Timur. Studi tersebut menemukan bahwa 53% anak memiliki perkembangan normal sesuai usianya, 13% memiliki perkembangan yang meragukan, dan 34% menunjukkan penyimpangan perkembangan. Sebanyak 10% mengalami penyimpangan pada perkembangan motorik kasar, 30% pada motorik halus, 44% pada komunikasi verbal, dan 16% pada sosialisasi dan kemandirian (Kemenkes RI, 2018).

Anak usia dini mengalami perkembangan optimal pada masa tahun emas, yaitu antara usia 0 hingga 6 tahun. Ada beberapa aspek perkembangan dalam perkembangan anak usia dini, salah satunya adalah perkembangan sosial emosional. Perkembangan sosial emosional anak erat kaitannya dengan hubungan positif dengan orang lain dan benda. Tanpa adanya interaksi yang positif maka tumbuh kembang anak tidak akan optimal (Simanjuntak et al., 2022). Pentingnya pendidikan anak usia dini secara sosio-emosional adalah untuk mengembangkan kepribadian anak dalam masyarakat dan menjamin penerimaan sosial secara penuh (Efendi M.F, 2013). Salah satu permasalahan dalam perkembangan saat ini adalah pemberian gadget

pada anak memberikan dampak yang sangat besar terhadap perkembangan sosial dan emosionalnya pada anak usia dini (Putri et al., 2020).

Studi yang dilakukan peneliti di TK Santo Josef Ngawi mengungkapkan, TK tersebut memiliki 48 siswa dalam dua kelas. Meskipun sebagian besar siswa mempunyai gadget, namun ada pula siswa yang tidak memilikinya. Sebagai bagian dari studi awal, peneliti mewawancarai orang tua dari sampel 10% populasi siswa, atau lima anak, yang sedang menunggu untuk menjemput anaknya pada saat itu. Dari hasil wawancara peneliti, dua orang anak menggunakan perangkat orang tuanya dengan pengawasan orang tua, dan tiga orang anak menggunakan perangkat sesuai keinginannya sendiri tanpa pengawasan orang tua. Setiap siswa akan menggunakan gadget selama lebih dari satu jam. Mereka menggunakan gadgetnya untuk menonton YouTube, bermain game, membuka TikTok, dan mendengarkan animasi lagu anak-anak.

Oleh karena itu, kerjasama guru dan orang tua sangat diperlukan untuk memantau dan menginformasikan penggunaan gadget. Di sekolah, guru menjadi orang tua kedua anak dan mengembangkan potensi dan kemampuan sosial-emosionalnya melalui proses sosial-emosional yang melibatkan perubahan hubungan dengan orang lain dan perubahan fokus. Perhatikan perubahan kepribadian ini dan kembangkan. Guru dapat menginstruksikan siswa di sekolah untuk mengurangi penggunaan gadget di rumah. Tujuan dari penelitian ini yaitu menganalisis hubungan penggunaan *gadget* dengan perkembangan sosial-emosional pada anak usia prasekolah (4-6 tahun) di TK Santo Yosef Ngawi.

METODE

Dalam penelitian ini dengan menggunakan pendekatan *Cross Sectional*. Populasi dalam penelitian ini anak usia 4-6 tahun di TK Santo Yosef Ngawi yang berjumlah 48. Teknik sampling, yang digunakan dalam penelitian ini adalah *probability sampling* dengan metode *startified random sampling*, didapatkan hasil akhir 43 responden. Analisa data yang digunakan dalam penelitian ini adalah *spearman rank*. Data intensitas penggunaan *gadget* oleh anak usia prasekolah diperoleh dengan kuesioner. Kuesioner penelitian diberikan untuk mengetahui informasi terkait dengan penggunaan *gadget*. Kuesioner ini terdiri dari 9 pertanyaan dengan 3 pertanyaan sebagai alat ukur penggunaan *gadget* dan 6 pertanyaan sebagai data tambahan. Kuesioner ini menggunakan KPSP (Kuesioner Pra Skrining Perkembangan) dengan tambahan pertanyaan yang digunakan untuk melakukan skrining dengan tujuan untuk mengetahui perkembangan anak normal atau ada penyimpangan terhadap perkembangan anak usia prasekolah. Terdiri dari 15 pertanyaan dengan 4 pertanyaan diambil dari pertanyaan KPSP yang meliputi perkembangan sosial dan 11 pertanyaan yang meliputi pertanyaan mengenai perkembangan emosional.

Uji validitas dengan menggunakan *pearson product moment* dengan taraf signifikansi 5%, jika r tabel $< r$ hitung maka dikatakan valid. Dalam penelitian ini kuesioner penggunaan *gadget* telah diuji validitas dan dapat dikatakan valid dengan hasil r hitung antara 0,705-0,800 item pertanyaan dinyatakan valid jika r hitung lebih besar dari r tabel (0,468) pada taraf signifikan 5% yaitu r hitung $> r$ tabel. Sedangkan hasil uji validitas pada kuesioner perkembangan sosial-emosional dengan r hitung antara 0,476-0,752 item pertanyaan dinyatakan valid jika r hitung lebih besar dari r tabel (0,468) pada taraf signifikan 5%. Uji reliabilitas pada kuesioner perkembangan sosial-emosional pada anak prasekolah ini menggunakan teknik *alpha cronbach* dengan menggunakan aplikasi SPSS 20.0 *for MS windows* didapatkan hasil dengan nilai sebesar 0,749 atau mendekati 1,0.

HASIL

Tabel 1.

Karakteristik responden berdasarkan pekerjaan, pendidikan orang tua, usia, jenis kelamin

Variabel	f	%
Pekerjaan		
Tidak bekerja/IRT	15	35
Swasta	12	28
Wiraswasta	13	30
PNS	3	7
Pendidikan		
SD	0	0
SMP	0	0
SMA	10	23
Perguruan Tinggi	33	77
Usia Anak		
4 tahun	5	12
5 tahun	14	33
6 tahun	24	56
Jenis Kelamin		
Laki-Laki	20	47
Perempuan	23	53
Total	43	100.0

Tabel 1 dapat diketahui bahwa karakteristik responden berdasarkan pekerjaan orang tua tertinggi adalah ibu rumah tangga/IRT sebanyak 15 orang (35%), pendidikan orang tua rata-rata perguruan tinggi 33 orang (77%). Karakteristik berdasarkan usia anak tertinggi adalah 24 (56%) berusia 6 tahun, sebagian besar karakteristik responden berdasarkan jenis kelamin sebanyak 23 (53%).

Tabel 2.

Karakteristik responden berdasarkan penggunaan gadget dan perkembangan social-emosional

Variabel	f	%
Penggunaan Gadget		
Rendah	20	47
Sedang	21	49
Tinggi	2	5
Perkembangan Sosial-Emosional		
Sesuai	29	67
Meragukan	14	33
Menyimpang	0	0
Total	43	100.0

Tabel 2 menunjukkan sebanyak 21 anak (49%) penggunaan *gadget* sedang serta sebagian besar sebanyak 29 (67%) menunjukkan perkembangan sosial-emosional anak yang sesuai.

Tabel 3.

Tabulasi Silang

Penggunaan <i>Gadget</i>	Perkembangan Sosial-Emosional						Total	
	Sesuai		Meragukan		Menyimpang		f	%
	f	%	f	%	f	%		
Rendah	16	37	3	7	0	0	20	47
Sedang	13	30	8	19	0	0	21	49
Tinggi	0	0	2	4,8	0	0	2	5
Total	29	67	14	33	0	0	43	100
$\alpha=0,05$	$r = 0,377 \rho=0,01$							

Tabel 3 hasil penggabungan dapat diketahui bahwa penggunaan *gadget* rendah dengan perkembangan sosial-emosional anak sesuai ada 16 (37%), yang meragukan ada 3 (7%), dan yang menyimpang ada 0 (0%). Untuk penggunaan *gadget* sedang dengan perkembangan sosial-emosional sesuai sebanyak 13 (30%), yang meragukan ada 8 anak (19%), dan yang tinggi ada 0 anak (0%). Sedangkan penggunaan *gadget* yang tinggi dengan perkembangan sosial-emosional yang meragukan ada 2 (4,8%). Setelah dilakukan penggabungan di dapatkan hasil analisis dengan menggunakan uji statistik *spearman rank* di dapatkan $\rho\text{-value} = 0,01 < \alpha$ 0,05 dengan nilai r hitung = 0,377 yang artinya H_1 diterima berarti terdapat hubungan penggunaan *gadget* dengan perkembangan sosial-emosional. Keeratan hubungan dapat dilihat dari r hitung = 0,377 yang dikategorikan cukup (0,26 – 0,50). Hasil uji statistik *spearman rank* bahwa r hitung = 0,377 yaitu yang berarti hubungan searah.

PEMBAHASAN

Intensitas Penggunaan Gadget

Dari total 43 responden dapat diketahui bahwa penggunaan *gadget* pada anak usia prasekolah (4-6 tahun) dengan kategori tinggi sebanyak 2 anak (5%). Kategori sedang sebanyak 21 anak (49%) dan dengan kategori rendah sebanyak 20 anak (47%). Hasil penelitian ini di dukung dari penelitian yang dilakukan oleh Imron (2017) anak prasekolah sudah menggunakan *gadget* dengan penggunaan yang sedang. Hal ini karena teknologi berkembang dengan kecepatan yang semakin meningkat dan berdampak pada banyak aspek kehidupan, termasuk pola dan metode pengasuhan orang tua. Alasan lain mengapa anak prasekolah menggunakan gadget adalah ketakutan anak akan kehilangan perkembangan teknologi dan pembelajaran pada masa tumbuh kembangnya (Salis Hijriyani & Astuti, 2020). Di jaman sekarang, gadget hanya sekedar pilihan dan tidak terlalu berpengaruh terhadap tumbuh kembang anak (Widiawati & Sugiman, 2014). Pertumbuhan dan perkembangan anak yang optimal memerlukan interaksi dua arah antara anak, orang tua, dan lingkungan (Oktafia et al., 2021).

Berdasarkan distribusi responden yang mengisi kuesioner tingkat pendidikan orang tua dapat diketahui bahwa paling banyak pendidikan orang tua adalah tingkat perguruan tinggi sebanyak 33 responden (77%), sedangkan sebagian kecil orang tua berpendidikan SMA sebanyak 10 responden (23%). Hasil penelitian ini sejalan dengan teori dari (Muawanah et al., 2022). Tingkat pendidikan orang tua sangat berpengaruh terhadap penerapan pola asuh orang tua dalam penggunaan *gadget* pada anak dengan tingkat pendidikan orang tua yang tinggi akan dapat menerapkan dan mendidik anak sesuai dengan pola asuh yang benar (Astuti, 2023). Tingkat pendidikan orang tua yang benar akan menjadikan lebih banyak pengetahuan orang tua dalam bagaimana cara mendidik anak-anaknya yaitu dengan membatasi penggunaan *gadget* (Muawanah et al., 2022).

Berdasarkan hasil penelitian didapatkan bahwa sebanyak 15 orang tua (35%) tidak bekerja/IRT, sebanyak 12 orang tua (28%) sebagai pekerja swasta, sebanyak 13 orang tua (30%) bekerja sebagai wiraswasta, dan sebanyak 3 orang tua (7%) bekerja sebagai PNS. Penelitian ini di dukung dari penelitian yang telah dilakukan oleh (Imron, 2017). Orang tua yang tidak bekerja atau melakukan pekerjaan rumah tangga biasanya memiliki waktu luang yang cukup untuk memantau anaknya secara aktif dengan terus memantau dan mengawasi saat menggunakan gawai (Dary et al., 2023). Orang tua boleh saja memberikan alat kepada anaknya agar tidak mengganggu aktivitas orang tua setelah menyelesaikan pekerjaan rumah (Vivi Syofia Sapardi, 2018).

Menurut Ferliana (Oktafia et al., 2021) anak di bawah usia 5 tahun juga dapat menerima gadget, namun harus memperhatikan jangka waktu penggunaan, Bermain hanya selama 30 menit, penyebaran perangkat hanya diperbolehkan seminggu sekali pada waktu senggang seperti Sabtu atau Minggu, dan Anda harus terus berinteraksi dengan orang lain. Berdasarkan hasil kuesioner penelitian ini, sebagian besar anak mulai menggunakan perangkat sebelum usia lima tahun. Dari hasil survei mengenai aplikasi yang digunakan anak-anak, ditemukan banyak anak yang menggunakan aplikasi seperti game dan menonton video YouTube. Peneliti berasumsi bahwa orang tua harus selalu mendampingi anaknya saat menggunakan gadget. Anak yang biasanya dimanjakan atau diberi kebebasan oleh orang tuanya bisa jadi kurang dalam pengawasan orang tua. Oleh karena itu, penggunaan gadget di kalangan anak semakin meningkat. Dimana orang tua tidak boleh selalu memanjakan anaknya dan mengikuti keinginan anaknya. Sebab, hal tersebut memberikan dampak negatif pada anak, seperti menjadi manja, tidak mendengarkan apa yang diperintahkan, kehilangan rasa kemandirian, dan menjadi cuek terhadap lingkungan sekitar. Sebaiknya semua orang tua mengambil tindakan pencegahan dengan mengendalikan dan mengawasi anak-anak mereka setiap saat saat menggunakan perangkat. Orang tua juga sebaiknya membatasi waktu penggunaan gadget dan memilih aplikasi di gadget anak dengan lebih bijak. Orang tua harus selalu mendampingi anaknya saat menggunakan gadget.

Perkembangan Sosial-Emosional

Sebagian besar 29 anak (67%) memiliki perkembangan sosial-emosional dengan kategori sesuai pada anak usia prasekolah. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan (Sukatin et al., 2019), tentang perkembangan sosial emosional anak prasekolah. Hasil analisis penelitian menunjukkan bahwa perkembangan sosial emosional semakin dipahami sebagai krisis dalam tumbuh kembang anak. Hal ini dikarenakan anak terbentuk melalui perkembangan pada saat proses belajar. Dalam konteks sosioemosional, emosi cenderung mendorong aktivitas sosial seseorang. Orang dengan kecerdasan emosional yang tinggi biasanya kompeten secara sosial. Menurut (Tiel, 2019), Perkembangan sosioemosional dapat dipengaruhi oleh beberapa faktor: faktor bawaan, keluarga, dan daerah. Orang tua merupakan salah satu faktor keluarga. Artinya, orang tua yang pertama kali berinteraksi dengan anaknya dalam keluarga guna mengembangkan keterampilan anaknya melalui stimulasi dll. Stimulasi yang diberikan secara tepat akan membantu proses tumbuh kembang anak, sedangkan stimulasi yang tidak tepat, dalam hal ini stimulasi yang diberikan melalui media gadget misalnya akan mengganggu proses tumbuh kembang anak. Pembagian media gadget kepada anak harus sesuai dengan usia anak agar penggunaan gadget tersebut tidak berdampak negatif terhadap tumbuh kembang anak (Lisa Sepriana et al., 2023).

Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan sebanyak 20 anak (47%) berjenis kelamin laki-laki dan sebanyak 23 anak (53%) berjenis kelamin laki-laki. Hal ini sesuai dengan teori (Ranuh, 2016), anak dengan jenis kelamin laki-laki lebih aktif dibandingkan dengan anak perempuan. Anak dengan jenis kelamin laki-laki lebih mudah beradaptasi sehingga mudah dengan bersosialisasi dengan lingkungan. Berdasarkan hasil penelitian didapatkan sebanyak 15 orang tua (35%) tidak bekerja/IRT, sebanyak 12 orang tua (28%) sebagai pekerja swasta, sebanyak 13 orang tua (30%) bekerja sebagai wiraswasta, dan sebanyak 3 orang tua (7%) bekerja sebagai PNS. Penelitian ini berdasarkan teori Sapardi (2018), faktor yang menyebabkan gangguan perkembangan sosial-emosional yaitu pekerjaan orang tua. Orang tua yang tidak bekerja/IRT biasanya sengaja memberikan *gadget* kepada anak mereka agar anak tidak bermain di luar rumah dan bahkan tidak mengganggu aktivitas orang tua, pada saat orang tua menyelesaikan pekerjaan rumah (Purwaningtyas et al., 2023). Hal ini akan membuat anak malas bergerak dan beraktivitas, kurang berinteraksi dengan lingkungannya, kurang peduli

dengan keadaan di lingkungan sekitar, dan menghambat proses sosialisasi anak karena anak hanya fokus dengan *gadget*nya dan kelamaan anak dapat merasa bergantung/kecanduan pada *gadget* tersebut sehingga akan mempengaruhi perkembangan anak menjadi kurang baik (Nungrahaningtyas, 2017)

Sebagian orang tua berpendidikan SMA sebanyak 10 orang tua (23%), dan perguruan tinggi sebanyak 33 responden (77%). Orang tua dengan pendidikan yang rendah, memiliki pengetahuan tentang masalah penggunaan *gadget* juga lebih rendah daripada orang tua yang berpendidikan tinggi, sehingga orang tua akan lebih mudah memberikan *gadget* untuk anak-anaknya tanpa memikirkan dampak yang akan terjadi (Park & Park, 2014). Hasil penelitian yang dilakukan (Zuhri, 2015) Telah terbukti bahwa semakin tinggi tingkat pendidikan orang tua, maka semakin rendah pula risiko gangguan tumbuh kembang pada anak. Orang tua yang berpendidikan tinggi mempunyai pikiran terbuka dan mampu menyerap informasi baru dan menyaring informasi (Lisa Sepriana et al., 2023). Hal ini memungkinkan Anda memilih yang terbaik untuk anak Anda dan tidak akan mengganggu perkembangannya. Para peneliti meyakini bahwa perkembangan sosial emosional anak dapat didorong oleh berbagai faktor, antara lain jenis kelamin anak, pekerjaan orang tua, dan pendidikan orang tua. Biasanya permasalahan yang muncul ketika orang tua khususnya ibu banyak menghabiskan waktu di rumah menyebabkan anak kehilangan kemandirian dan bergantung pada anggota keluarga lainnya. Orang tua yang berpendidikan rendah dan berpengetahuan rendah seringkali menuruti permintaan anaknya, seperti memberikan gadget, tanpa mempertimbangkan dampak negatifnya terhadap perkembangan sosial anak.

Hubungan Penggunaan Gadget Dengan Perkembangan Sosial-Emosional Pada Anak Usia Prasekolah (4-6 Tahun)

Hasil penggabungan dapat diketahui bahwa penggunaan *gadget* rendah dengan perkembangan sosial-emosional anak sesuai ada 16 anak (37%), yang meragukan ada 3 anak (7%), dan yang menyimpang ada 0 anak (0%). Untuk penggunaan *gadget* sedang dengan perkembangan sosial-emosional sesuai sebanyak 13 anak (30%), yang meragukan ada 8 anak (19%), dan yang tinggi ada 0 anak (0%). Sedangkan penggunaan *gadget* yang tinggi dengan perkembangan sosial-emosional yang meragukan ada 2 (4,8%). Setelah dilakukan penggabungan di dapatkan hasil analisis dengan menggunakan uji statistik *spearman rank* di dapatkan $p\text{-value} = 0,01 < \alpha 0,05$ dengan nilai r hitung = 0,377 yang artinya H_1 diterima berarti terdapat hubungan penggunaan *gadget* dengan perkembangan sosial-emosional pada anak di TK Santo Yosef Ngawi. Keeratan hubungan dapat dilihat dari r hitung = 0,377 yang dikategorikan cukup (0,26 – 0,50). Hasil uji statistik *spearman rank* bahwa r hitung = 0,377 yaitu yang berarti hubungan searah. Menurut (Widiawati & Sugiman, 2014), Penggunaan gadget memberikan dampak negatif yang signifikan terhadap tumbuh kembang anak. Kemudahan akses terhadap berbagai media informasi dan teknologi membuat anak menjadi malas dalam berolahraga dan beraktivitas. Selain itu, menghabiskan terlalu banyak waktu di depan gawai dapat berdampak negatif terhadap keterampilan sosial anak (Novianti & Garzia, 2020). Mereka tidak tertarik bermain dengan teman sebayanya karena mereka lebih tertarik bermain game di perangkatnya sendiri. Anak-anak juga mungkin lebih sulit berkonsentrasi pada dunia nyata (Vivi Syofia Sapardi, 2018).

Hasil analisis penelitian ini sejalan dengan penelitian (Nuraini & Wardhani, 2023) Penggunaan gadget berarti peran keluarga dan teman dapat tergantikan oleh gadget. Oleh karena itu, masyarakat lebih suka menyendiri dan tidak melakukan kontak sosial, serta anak cenderung mengalami keterlambatan perkembangan sosial. Apabila alat tersebut digunakan

dalam pengawasan orang tua maka tumbuh kembang anak akan berjalan lancar. Terdapat pemisahan antara waktu anak menggunakan alat dan waktu anak berinteraksi dengan orang disekitarnya (Hanita, 2017). Misalnya, orang tua lebih cenderung menyediakan aplikasi yang memiliki nilai edukasi dan sesuai dengan kemampuan usia anak dibandingkan dengan aplikasi game yang kurang bermanfaat bagi anak. Lain halnya jika orang tua tidak memperhatikan aplikasi-aplikasi yang ada di perangkat anaknya dan membiarkan anaknya bermain sesuka hatinya, tanpa memperjelas aplikasi mana yang memiliki nilai edukasi (Novianti & Garzia, 2020). Ketika anak-anak sering terpapar penggunaan gawai tanpa kendali atau pengawasan orang tua, tumbuh kembangnya juga terkena dampak negatifnya (Kartika et al., 2022). Peneliti berpendapat, anak yang suka bermain gadget sebaiknya membatasi penggunaannya hingga tiga kali sehari. Anak dapat menghabiskan sisa waktu luangnya dengan bermain-main di rumah. Kenali lingkungan anjing Anda, luangkan waktu untuk melakukan hal-hal positif seperti berdoa bersamanya, dan berikan dia mainan yang merangsang kemampuan motorik seperti menggambar. Agar anak tidak menghabiskan waktu hanya bermain gadget, orang tua bisa mengajarkan metode belajar kreatif seperti outdoor learning dengan menggunakan benda sehari-hari.

SIMPULAN

Nilai r hitung sebesar 0,377 tergolong cukup (0,26 hingga 0,50) dan terdapat hubungan yang signifikan antara penggunaan gadget dengan perkembangan sosial emosional pada anak prasekolah (4 hingga 6 tahun).

DAFTAR PUSTAKA

- Asiah, N., Sofia, A., & Sugiana. (2019). Hubungan Penggunaan Gadget terhadap Interaksi Sosial Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal Pendidikan Anak*, 5(2), 1–10. <http://jurnal.fkip.unila.ac.id/index.php/PAUD/article/view/18975>
- Astuti, R. (2023). Penggunaan Gadget dalam Pengasuhan Anak Usia Dini di Era Revolusi Industri 4.0. *Islamic EduKids*, 5(1), 39–52. <https://doi.org/10.20414/iek.v5i1.7172>
- Dary, D., Tampubolon, R., & Rumagit, R. A. (2023). Stimulasi Perkembangan Sosial Anak Usia Prasekolah Berdasarkan Status Pekerjaan Ibu. *Link*, 19(2), 87–96. <https://doi.org/10.31983/link.v19i2.9550>
- Efendi M.F. (2013). Pengaruh Gadget Terhadap Perkembangan Anak Usia Dini. *Mahasiswa Universitas Brawijaya PTIIK/ Teknik Informatika*, 1(4), 3–6. <http://blog.ub.ac.id/fuadefendi/2014/01/08/pengaruh-gadget-terhadap-perkembangan-anak-usia-dini/>
- Hanita. (2017). Identifikasi Perkembangan Sosial Dan Emosi Di Sekolah Berdasarkan Pola Asuh Pada Anak Usia 4-6 Tahun. *Jurnal Indria*, 7255(2), 26–27. <http://journal.umpo.ac.id/index.php/indria/index>
- Imron, R. (2017). 5. Hubungan Penggunaan Gadget Dengan emosional. *Jurnal Keperawatan*, XIII(2), 148–154.
- Kartika, T., Mutiudin, A. I., & Marlina, L. (2022). Intensitas Penggunaan Gadget dengan Perkembangan Sosial pada Anak Usia Dini (4-6 Tahun). *Jurnal Perawat Indonesia*, 6(2), 1002–1011. <https://doi.org/10.32584/jpi.v6i2.1160>

- Kemenkes RI. (2018). Laporan Risesdas 2018 Kementerian Kesehatan Republik Indonesia. In Laporan Nasional Risesdas 2018 (Vol. 53, Issue 9, pp. 154–165). <http://www.yankes.kemkes.go.id/assets/downloads/PMK No. 57 Tahun 2013 tentang PTRM.pdf>
- Lisa Sepriana, Zulkifli N, & Daviq Chairilisyah. (2023). Hubungan Antara Komunikasi Orang Tua Dengan Kecerdasan Emosional Anak Usia 5-6 Tahun di RAPN Al-Hidayah Kecamatan Ujung Batu Kabupaten Rokan Hulu. *INNOVATIVE : Journal Of Social Science Research*, 3(2), 10757–10765.
- Muawanah, R. A., Nihwan, N., Umam, A. K., & Fitri, R. A. (2022). Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Emosional Anak Usia 4-6 Tahun Di Paud PGRI 15 a Iringmulyo Kota Metro. *IJIGAEd: Indonesian Journal of Islamic Golden Age Education*, 2(2), 42. <https://doi.org/10.32332/ijigaed.v2i2.4744>
- Novianti, R., & Garzia, M. (2020). Penggunaan Gadget pada Anak; Tantangan Baru Orang Tua Milenial. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(2), 1000. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v4i2.490>
- Nungrahaningtyas, R. D. (2017). Perkembangan Sosial-Emosional Anak Usia 4-6 Tahun Di Panti Asuhan Benih Kasih Kabupaten Sragen. *BELIA: Early Childhood Education Papers*, 3(2), 18–23. <http://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/belia>
- Nuraini, F., & Wardhani, J. D. (2023). Hubungan Durasi Bermain Gadget dengan Perkembangan Sosial Emosional Anak. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(2), 2245–2256. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i2.4198>
- Oktafia, D. P., Triana, N. Y., & Suryani, R. L. (2021). Durasi Penggunaan Gadget terhadap Interaksi Sosial pada Anak Usia PraSekolah. *Jurnal Kesehatan*, 4(1), 31–47.
- Park, C., & Park, Y. R. (2014). The Conceptual Model on Smart Phone Addiction among Early Childhood. *International Journal of Social Science and Humanity*, 4(2), 147–150. <https://doi.org/10.7763/ijssh.2014.v4.336>
- Purwaningtyas, F. D., Septiana, Y., Aprilia, H., & Candra, G. (2023). Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Psikologi Pada Anak Sekolah Dasar. *Jurnal Psikologi Wijaya Putra (Psikowipa)*, 4(1), 1–9. <https://doi.org/10.38156/psikowipa.v4i1.84>
- Putri, E. O., Utami, A., & Lestari, R. F. (2020). Hubungan Lama Penggunaan Gadget Dengan Perilaku Sosial Anak Prasekolah. *Jurnal Cakrawala Promkes*, 2(2), 80. <https://doi.org/10.12928/promkes.v2i2.1832>
- Ranuh, S. dan. (2016). Tumbuh Kembang Anak. EGC.
- Sakina, M., & Sukiatni, D. (2020). PRASEKOLAH sesuai dengan tahapan. *Jurnal Psikodidaktika*, 3297, 65–72.
- Salis Hijriyani, Y., & Astuti, R. (2020). Penggunaan Gadget pada Anak Usia Dini dalam Menghadapi Era Revolusi Industri 4.0. *ThufuLA: Jurnal Inovasi Pendidikan Guru Raudhatul Athfal*, 8(1), 015. <https://doi.org/10.21043/thufula.v8i1.6636>

- Sapardi, V. S. (2018). Hubungan penggunaan gadget dengan perkembangan anak usia prasekolah di PAUD/TK Islam Budi Mulia. *MENARA Ilmu*, 7(80), 137–145.
- Simanjuntak, A. F., Indriati, G., & Woferst, R. (2022). Gambaran Perkembangan Sosial Emosional Pada Anak Usia Prasekolah. *Health Care : Jurnal Kesehatan*, 11(1), 43–51.
- Sukatin, Qomariyyah, Horin, Y., Afrilianti, A., Alivia, & Bella, R. (2019). Analisis Psikologi Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia Dini. *Bunayya : Jurnal Pendidikan Anak*, VI(2), 156–171. <https://jurnal.ar-raniry.ac.id/index.php/bunayya/article/view/7311>
- Tiel, J. M. van. (2019). Perkembangan Sosial Emosional Anak Gifted. *PRENADA*.
- Vivi Syofia Sapardi. (2018). Hubungan Penggunaan Gadget Dengan Perkembangan Anak Usia Prasekolah Di Paud/Tk Islam Budi Mulia. *MENARA Ilmu*, XII(80), 137–145.
- Widiawati & Sugiman. (2014). Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Daya Kembang Anak. *Prosiding Seminar Nasional Multidisplin Ilmu*, Universitas Budi Luhur.
- Zuhri, M. (2015). Pengaruh Tingkat Pendidikan Orang Tua dan Pendapatan Keluarga Terhadap Risiko Gangguan Perkembangan Anak Dengan Metode Peds Di TK dan PAUD Gambang Banda Safa Kabupaten Aceh Barat.