

**BAB IV**  
**HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

**A. Hasil Penelitian**

1. Gambaran Umum Sekolah

Lokasi SDN 1 Sewon Bantul beralamatkan di Jln. Parangtritis Km.7, Cabeyan RT.05 Panggunharjo. Sekolah berdiri tahun 1965 hingga sekarang, dipimpin kepala sekolah bernama Sumarini, M.M., SDN 1 Sewon Bantul terakreditasi A dan menerapkan kurikulum 2013. Visi misi sekolah memiliki motivasi untuk kemajuan sekolah yaitu melaksanakan pembelajaran dan bimbingan sesuai tuntutan perkembangan abad 21 dengan memfasilitasi siswa agar terampil menghadapi era industri 4.0.

2. Gambaran Umum Responden

Jumlah populasi yaitu 69 siswa, peneliti mengambil sampel sebanyak 41 siswa. Karakteristik responden ditampilkan dalam tabel 4.1.

**Tabel 4.1 Karakteristik Responden**

| Responden | Karakteristik        | Jumlah (n = 41) | Persentase (n = 100 %) |
|-----------|----------------------|-----------------|------------------------|
| Anak      | Usia (Tahun)         |                 |                        |
|           | 9                    | 1               | 2,4 %                  |
|           | 10                   | 14              | 34,1 %                 |
|           | 11                   | 18              | 43,9 %                 |
|           | 12                   | 8               | 19,5 %                 |
| Anak      | Kelas                |                 |                        |
|           | IV                   | 21              | 51,2 %                 |
|           | V                    | 20              | 48,8%                  |
|           | Jenis Kelamin        |                 |                        |
|           | Laki-laki            | 20              | 48,8 %                 |
|           | Perempuan            | 21              | 51,2 %                 |
| Orang Tua | Pendidikan Orang Tua |                 |                        |
|           | SD                   | 3               | 7,3 %                  |
|           | SMP                  | 9               | 22,0 %                 |
|           | SMA/SMK              | 21              | 51,2 %                 |
|           | S1/DIV/DIII/DII/DI   | 8               | 19,5 %                 |
|           | Pekerjaan Orang Tua  |                 |                        |
|           | Ibu Rumah Tangga     | 4               | 9,8 %                  |
|           | Karyawan             | 19              | 46,3 %                 |
|           | Wiraswasta           | 13              | 31,7 %                 |
|           | PNS                  | 2               | 4,9 %                  |
| Lainnya   | 3                    | 7,3 %           |                        |
|           | Total                | 41              | 100 %                  |

### 3. Peran Orang Tua pada Anak Pengguna *Gadget*

Hasil analisis univariat terhadap peran orang tua pada anak pengguna *gadget* adalah distribusi frekuensi dan persentase dari setiap variabel yang ada. Distribusi frekuensi variabel peran orang tua ada dalam tabel 4.2.

**Tabel 4.2 Distribusi Frekuensi Variabel Peran Orang Tua**

| No. | Kategori | Frekuensi | Persentase (%) |
|-----|----------|-----------|----------------|
| 1   | Kurang   | 4         | 9.8            |
| 2   | Cukup    | 34        | 82.9           |
| 3   | Baik     | 3         | 7.3            |
|     | Jumlah   | 41        | 100            |

Berdasarkan tabel 4.2 menunjukkan bahwa peran pendampingan orang tua dalam penggunaan *gadget* pada anak usia sekolah SD Negeri 1 Sewon Bantul pada kategori sedang sebesar 34 orang (82,9%).

**Tabel 4.3 Distribusi Frekuensi Sub Variabel Peran Orang Tua**

| Sub. Variabel    | Kategori | Frekuensi | Persentase (%) |
|------------------|----------|-----------|----------------|
| Pendampingan     | Kurang   | 7         | 17.1           |
|                  | Cukup    | 32        | 78.0           |
|                  | Baik     | 2         | 4.9            |
| Dialogis         | Kurang   | 10        | 24.4           |
|                  | Cukup    | 26        | 63.4           |
|                  | Baik     | 5         | 12.2           |
| <i>Modelling</i> | Kurang   | 6         | 14.6           |
|                  | Cukup    | 29        | 70.7           |
|                  | Baik     | 6         | 14.6           |
|                  | Jumlah   | 41        | 100            |

Tabel 4.3 diperoleh distribusi frekuensi pada sub variabel peran orang tua dimana hasil menunjukkan bahwa peran pendampingan orang tua dalam penggunaan *gadget* pada anak usia sekolah SD Negeri 1 Sewon Bantul pada sub variabel pendampingan memiliki nilai persentase tertinggi pada kategori cukup sebesar 78.0% atau 32 orang. Sub variabel dialogis memiliki nilai persentase tertinggi pada kategori cukup sebesar 63,4% atau 26 orang. Sub

variabel *modelling* memiliki nilai persentase tertinggi pada kategori cukup sebesar 70,7% atau 29 orang.

**Tabel 4.4 Deskriptif Sub Variabel Peran Orang Tua**

| Sub Variabel     | Minimum | Maximum | Rata-Rata |
|------------------|---------|---------|-----------|
| Pendampingan     | 6       | 24      | 15.56     |
| Dialogis         | 5       | 17      | 11.88     |
| <i>Modelling</i> | 7       | 28      | 22.41     |

Dari hasil deskriptif pada tabel 4.4 menunjukkan nilai tertinggi pada sub variabel *modelling* sebesar 28 dengan rata-rata sebesar 22,41 artinya *modelling* memiliki penyumbang tertinggi dalam hal peran orang tua.

#### 4. Masalah Mental Emosional Anak Usia Sekolah Pengguna *Gadget*

Hasil analisis univariat terhadap masalah mental emosional anak usia sekolah pengguna *gadget* adalah distribusi frekuensi dan persentase dari setiap variabel yang ada. Distribusi frekuensi variabel peran orang tua ada dalam tabel 4.5.

**Tabel 4.5 Distribusi Frekuensi Variabel Mental Emosional**

| No. | Kategori | Frekuensi | Persentase (%) |
|-----|----------|-----------|----------------|
| 1   | Normal   | 25        | 61.0           |
| 2   | Gangguan | 16        | 39.0           |
|     | Jumlah   | 41        | 100            |

Tabel 4.5 diperoleh distribusi frekuensi pada variabel perkembangan mental emosional dimana hasil menunjukkan bahwa masalah mental emosional anak pengguna *gadget* pada anak usia sekolah SD Negeri 1 Sewon Bantul pada kategori normal sebesar 25 orang (61.0%) dan pada kategori gangguan sebesar 16 orang (39.0%).

**Tabel 4.6 Distribusi Frekuensi Sub Variabel Mental Emosional**

| No.                         | Kategori | Frekuensi | Persentase (%) |
|-----------------------------|----------|-----------|----------------|
| Hiperaktif                  | Normal   | 22        | 53.7           |
|                             | Gangguan | 19        | 46.3           |
| Masalah Sosial              | Normal   | 23        | 56.1           |
|                             | Gangguan | 18        | 43.9           |
| Perilaku Gangguan Emosional | Normal   | 26        | 63.4           |
|                             | Gangguan | 15        | 36.6           |
| Jumlah                      |          | 41        | 100            |

Berdasarkan tabel 4.6 menunjukkan bahwa masalah mental emosional anak pengguna *gadget* pada anak usia sekolah SD Negeri 1 Sewon Bantul pada sub variabel hiperaktif memiliki nilai persentase tertinggi pada kategori normal sebesar 53,7% atau 22 orang. Pada sub variabel masalah sosial memiliki nilai persentase tertinggi pada kategori normal sebesar 56,1% atau 23 orang dan pada sub variabel perilaku gangguan emosional memiliki nilai persentase tertinggi pada kategori normal sebesar 63,4% atau 26 orang.

**Tabel 4.7 Deskriptif Sub Variabel Mental Emosional**

| Sub Variabel                | Minimum | Maximum | Mean |
|-----------------------------|---------|---------|------|
| Hiperaktif                  | 1       | 4       | 3.41 |
| Masalah sosial              | 2       | 8       | 5.66 |
| Perilaku gangguan emosional | 1       | 6       | 4.41 |

Hasil deskriptif pada tabel 4.7 sub variabel perkembangan mental emosional menunjukkan nilai tertinggi pada sub variabel masalah sosial sebesar 8 dengan rata-rata sebesar 5,66. Dalam hal tersebut dapat diartikan bahwa pada sub variabel masalah sosial memiliki penyumbang tertinggi dalam hal perkembangan mental emosional.

5. Hubungan Peran Orang Tua dengan Masalah Mental Emosional Anak Pengguna *Gadget*

**Tabel 4.8 Hubungan Peran Pendampingan Orang Tua dengan Masalah Mental Emosional Anak yang menggunakan *Gadget***

| Peran Orang<br>Tua | Perkembangan Mental<br>Emosional |          | Total | r     | p<br>value |
|--------------------|----------------------------------|----------|-------|-------|------------|
|                    | Normal                           | Gangguan |       |       |            |
| Kurang             | 4                                | 0        | 4     | 0,225 | 0,033      |
| Cukup              | 20                               | 14       | 34    |       |            |
| Baik               | 1                                | 2        | 3     |       |            |
| Total              | 25                               | 16       | 41    |       |            |

Hasil uji statistik dengan menggunakan korelasi *Somers' d* menunjukkan bahwa ada hubungan antara peran pendampingan orang tua dengan masalah mental emosional anak yang menggunakan *gadget* dimana menunjukkan nilai p value sebesar  $0,033 < \alpha = 0,05$  dan koefisien korelasi sebesar 0,225 dimana dapat diartikan korelasi antara variabel tersebut bersifat rendah dengan arah hubungan positif.

Pada tabel 4.8 menunjukkan hasil bahwa perkembangan mental emosional mempunyai keadaan normal dengan peran orang tua kurang sebanyak 4 orang dan perkembangan mental emosional mempunyai keadaan normal dengan peran orang tua cukup sebanyak 20 orang serta perkembangan mental emosional mempunyai keadaan gangguan dengan peran orang tua cukup sebanyak 14 orang. Perkembangan mental emosional mempunyai keadaan normal dengan peran orang tua baik sebanyak 1 orang dan perkembangan mental emosional mempunyai keadaan gangguan dengan peran orang tua baik sebanyak 2 orang.

## B. Pembahasan

### 1. Peran Orang Tua Pada Anak Pengguna *Gadget*.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan menghasilkan kesimpulan bahwa peran orang tua secara keseluruhan masuk dalam kategori cukup dengan persentase 82,9%. Peran merupakan seperangkat tingkah laku yang harus dimiliki oleh seseorang yang berkedudukan dan didalam keluarga hal ini

utamanya dilakukan oleh orang tua. Peran orang tua menjadi tanggung jawab bersama ayah dan ibu dalam pemberian stimulus kepada anak. Tanggung jawabnya semakin bertambah manakala anak sudah menggunakan *gadget*. Peran orang tua tidak dapat tergantikan oleh *gadget* sehingga jangan biarkan anak untuk mengandalkan *gadget*. Orang tua perlu melakukan pengawasan terhadap segala aktivitasnya dan berperan aktif dalam pengamatan tumbuh kembang anak.

Diantara tiga peran yang diusung peneliti yaitu pendampingan, dialogis, dan *modelling*, yang paling dominan atau memiliki nilai tertinggi yaitu *modelling* dengan nilai rata-rata 22,41. Peran pendampingan yang dilakukan orang tua responden bervariasi mulai dari tidak mengizinkan permainan yang mengandung unsur kekerasan dan lebih menyarankan anak untuk menggunakan aplikasi atau tontonan yang memiliki nilai positif. Secara dialogis orang tua sudah berupaya membatasi durasi penggunaannya *gadget* pada anak, meskipun masih banyak anak yang melebihi batas durasi yang diupayakan orang tua. Sebagian anak beralasan bahwa *gadget* lebih asik daripada bermain di luar. Peran *modelling* menjadi dominasi diantara ketiganya, sebagian orang tua responden sudah mengupayakan untuk bersama mereka saat menggunakan *gadget*, terutama hp/*smartphone*.

Penelitian terkait didukung oleh penelitian terdahulu tahun 2018, bahwa orang tua khususnya ibu rumah tangga (44,4%) memiliki waktu yang luang dalam mengawasi, mengontrol dan membatasi anak dalam menggunakan *gadget*. Orang tua memberikan aplikasi pilihan pada anak dan selalu mendampingi anak ketika menggunakan *gadget*. Sehingga penggunaan *gadget* pada anak dalam kategori rendah (57,9%) (Imron, 2018).

Orang tua sebenarnya menyadari penuh bahwa perkembangan internet selain membawa dampak positif juga membawa dampak negatif sehingga diperlukan pengawasan dari orang tua maka dari itu orang tua tetap berusaha menjadi contoh yang baik bagi anaknya (Pratiwi, Mukaromah, & Herdiningsih, 2018). Seperti halnya orang tua responden yang sebagian sudah menyadari akan bahaya penggunaan *gadget* yang berlebihan seperti akan membuat anak

menjadi malas atau mengakibatkan kesehatan mata terganggu. Akan tetapi masih ada juga orang tua yang tidak memberi teguran. Penelitian terkait oleh Jordan dkk (2018), bahwa 91,7% responden yang melaksanakan peran keluarga yang baik maka semakin baik pula perilaku anak dalam penggunaan *gadget* (Palar, Onibala, & Oroh, 2018). Jika anak sudah terlanjur dengan *gadget*-nya, orang tua dapat melakukan pendekatan dengan memberikan hiburan kebersamaan yang sekiranya membuat dia lupa dengan *gadget*-nya. Lebih sering berbincang dan menemani anak dalam belajar, berlibur, berolahraga, serta memilihkan permainan dan hiburan yang mendidik tetapi tidak membosankan bagi mereka (Nureda, 2016).

Peran orang tua terhadap anaknya dipengaruhi oleh beberapa faktor antara lain tingkat kepercayaan pada anak, frekuensi interaksi, tingkat kedisiplinan, pemberian contoh, pemberian kesempatan (Susilawati, 2018). Orang tua responden secara umum memiliki karakteristik disiplin karena orang tua menegur anaknya yang bermain *gadget* saat melebihi batas waktu yang ditentukan, meskipun masih ada yang mencuri waktu untuk menggunakan *gadget* terutama *hp/smartphone*. Akan tetapi orang tua belum mampu memberikan contoh yang maksimal seperti penggunaan *gadget* didominasi oleh orang tua responden, setelah itu kakak, dan terakhir responden itu sendiri. Hal ini didukung oleh penelitian lain bahwa anak yang mahir menggunakan *gadget* pada awalnya mencontoh orang tua (Wulandari & Hermiati, 2019). Penelitian terkait juga menunjukkan bahwa orang tua dengan usia 20-44 lebih dari 50% aktif menggunakan *gadget* (Indonesia, 2018) dan survei *Common Sense Media* yang dirilis tahun 2016 orang tua menggunakan *gadget* dengan durasi waktu 9 jam perhari (Sativa, 2016).

Anak akan meniru bagaimana budaya yang terbentuk disekelilingnya, karena anak memiliki insting untuk meniru. Maka dari itu orang tua adalah model percontohan bagi mereka. Semakin sering anak melihat orang tua asyik dengan *gadget* maka semakin besar pula daya pikat mereka terhadap *gadget*. Maka dari itu perlu adanya *modelling* yang baik yang harus dilakukan orang tua terutama dalam mengelola penggunaan *gadget*.

Hal tersebut sejalan dengan teori yang disampaikan John Lock yang bahwa *modelling* yang baik sangat mempengaruhi perilaku anak, karena anak melihat apa yang ada di lingkungan sekitarnya (Algadry, Prasetiawati, & Karmila, 2019). Selain itu modeling menekankan tentang keterlibatan tingkah laku yang diamati, menggenaralisir berbagai pengamatan, melibatkan proses kognitif yang tidak hanya meniru atau mengulangi apa yang dilakukan model (Jawandi & Putro, 2020).

*Modelling* yang dilakukan orang tua dengan menciptakan lingkungan yang kondusif bagi anak agar anak merasa nyaman bersama orang tuanya, hal ini akan menimbulkan keterbukaan anak kepada orang tua misalnya bagaimana kegiatan mereka di sekolah, keluhan di sekolah atau hal-hal lainnya yang bisa disampaikan kepada kedua orang tuanya. Karakter dari anak itu sediripun dapat dikenalnya sehingga jika suatu saat anak terkena hal yang tidak dari dampak negatif *gadget* maka orang tua mudah memetakan solusi dari permasalahan anaknya.

*Modelling* yang dilakukan orang tua dapat menerapkan sistem 1821 seperti yang masyarakat umum ketahui gerakan ini adalah tidak menggunakan *gadget* selama 3 jam dari pukul 18.00-21.00, orang tua menciptakan kesempatan bersama dengan anak bisa dengan bermain bersama, saling bertukar pikiran, menemani belajar, atau aktivitas lainnya yang dapat mengembalikan hak-hak anak yang dirampas oleh *gadget* (Alia & Irwansyah, 2018).

*Modelling* membantu untuk merespon hal-hal baru khususnya komunikasi efektif. Komunikasi yang dibangun antara orang tua dengan anak akan membangun rasa benar atau salah, memudahkan untuk mengetahui akar persoalan, dan kepentingan anak dapat diwujudkan dengan baik. Pada dasarnya kesiapan orang tua dalam mengawasi anak menggunakan *gadget* itu sendiri yang akan menentukan baik atau buruknya dampak yang diterima oleh anak (Alia & Irwansyah, 2018).

## 2. Masalah Emosional Pada Anak Usia Sekolah Pengguna *Gadget*.

Berdasarkan hasil penelitian mental emosional anak pengguna *gadget* pada anak usia sekolah SD Negeri 1 Sewon Bantul pada kategori normal sebesar 25 orang (61.0%) dan pada kategori gangguan sebesar 16 orang (39.0%). Pada kategori gangguan mental emosional yang menunjukkan nilai tertinggi pada sub variabel masalah sosial sebesar 8 dengan rata-rata sebesar 5,66.

Gangguan emosional merupakan keadaan pada individu yang teridentifikasi mengalami suatu perubahan pada emosional dan apabila berkelanjutan maka dapat berkembang menjadi suatu keadaan patologis, sehingga diperlukan antisipasi kesehatan jiwa, yang dapat dicirikan dengan mudah tersinggung, rasa tidak percaya diri yang berlebihan, sulitnya menyesuaikan diri dengan lingkungan baru, timbulnya rasa antisosial pada lingkungan. Ciri ini dimiliki oleh sebagian responden yang tersuspek memiliki gangguan emosional. Anak cenderung bersifat agresif, tugas sekolah seperti PR tidak terselesaikan dengan baik bahkan minat belajar rendah, anak akan menunjukkan rasa marahnya ketika ada sesuatu yang tidak sesuai dengan harapannya misalnya kalah saat bermain *game*. Selain itu anak juga lebih memilih menghabiskan waktu luangnya untuk *gadget* sehingga interaksi lebih banyak didalam rumah daripada di luar rumah, terlebih anak menjadi pribadi yang tidak percaya diri saat didepan umum.

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian terdahulu yang menunjukkan bahwa *gadget* mempengaruhi perkembangan siswa usia sekolah terutama perkembangan interaksi sosial. Mereka memiliki ketergantungan terhadap *gadget* sehingga membutuhkan durasi yang lama bersama *gadget* yang membuat anak berkembang ke arah pribadi yang antisosial (Witarsa, Hadi, Nurhananik, & Nurhananik, 2018). Hasil studi penelitian terdahulu tahun 2017, menyatakan bahwa 42,7% dari 75 siswa SD usia 11-12 di Semarang mengalami gangguan emosional akibat kecanduan *gadget*, akan tetapi tingkat pendidikan ayah dan ibu tidak memiliki hubungan dengan gangguan emosional anak karena sebagian besar ibu (56,0%) bekerja sehingga orang tua tidak

memiliki waktu luang untuk berinteraksi dan merawat anak-anaknya (Asif & Rahmadi, 2017).

Selain itu penelitian oleh Dwi dkk (2020) di SDN Purwoyoso sebanyak 63% anak menggunakan *gadget* tanpa ada batasan, bahkan saat mereka berkumpul tidak terjalin komunikasi yang efektif, kecenderungan mereka adalah fokus dengan *gadget* masing-masing. Anak belum menyadari pentingnya interaksi sosial. Interaksi sosial akan bermanfaat untuk membentuk pemikiran anak dan membangun sudut pandangnya terhadap banyak hal (Retnaningsih & Arifianto, 2020). Responden penelitian menggunakan *gadget* >4 jam (6,5%) dan  $\leq$  1 jam (43,5%), penggunaannya pun beragam mulai dari mencari informasi, bermain, mencari hiburan, dan lain-lain. Responden yang banyak menggunakan waktunya untuk menggunakan *gadget*, lebih suka bermain di rumah, bahkan ada rasa ingin selalu unggul. Sejalan dengan penelitian terdahulu, penelitian lain juga menunjukkan sebanyak 53,5% dari 222 responden mengalami gangguan mental emosional, yaitu minimal mengalami satu atau lebih masalah yang termasuk dalam kategori gangguan mental emosional. Jenis masalah yang paling banyak ditunjukkan adalah masalah dengan teman sebaya (27%) dan masalah emosional (20,7%) (Prihatiningsih & Wijayanti, 2019).

Secara umum penggunaan *gadget* yang tidak terkontrol akan menyebabkan gangguan emosional anak, mulai dari usia 3-6 tahun, dibuktikan sebanyak 59% dari 100 responden menunjukkan suspek gangguan emosional, hal ini terjadi karena orang tua tidak melakukan kebijaksanaan dalam penggunaan *gadget* (Wulandari & Hermiati, 2019). Nyatanya, perkembangan emosional anak dipengaruhi oleh tiga faktor yaitu keluarga, sekolah dan teman sebaya. Diantara ketiga faktor tersebut, keluarga menjadi kunci utama bagi karena orang tualah yang menjadi pendidik pertama dan menjadi orang terdekat bagi anak. Peran orang tua terhadap perkembangan anak sangat signifikan, keluarga adalah media pertama setelah lingkungan sekolah dan kemudian di masyarakat (Khoiruddin, 2018).

### 3. Hubungan Peran Orang Tua dengan Masalah Mental Emosional Anak Pengguna *Gadget*.

Berdasarkan hasil penelitian didapatkan hasil nilai  $p < \alpha$  ( $0,033 < 0,05$ ), yang berarti ada hubungan antara peran pendampingan orang tua dengan masalah mental emosional anak yang menggunakan *gadget*. Hasil ini didukung oleh penelitian terdahulu tahun 2019 bahwa ada hubungan antara penggunaan *gadget* dengan kecerdasan emosional pada anak usia sekolah di SDK ST. Thresia Atambua II ( $p = 0,044$ ). Maka dari itu peran orang tua sangat dibutuhkan dalam mengawasi anak saat menggunakan *gadget* (Nahak, Barek, Riwoerohi, & Fouk, 2019).

Penggunaan *gadget* yang berlebih akan membawa dampak negatif antara lain *gadget* dapat menghambat perkembangan sosial, emosional, fisik dan kognitif serta sikap yang dapat dilihat dalam bentuk mereka bermain atau berinteraksi dengan rekan-rekan (Yulindrasari, et al., 2019). Disisi lain *gadget* dijadikan bahan dasar untuk belajar pada anak-anak seperti meningkatkan kreativitas dan peningkatan daya pikir anak-anak. Pemanfaatan *gadget* oleh anak sebaiknya dikontrol oleh orang tua. Peran orang tua responden yang cukup masih menunjukkan bahwa perkembangan mental emosional anak yang menunjukkan gangguan masih cukup tinggi, dari hasil tersebut masih ada pengaruh lain sebenarnya yang harus dilakukan orang tua dalam menjadikan pengaruh perkembangan mental emosional anak pada pengguna *gadget*. Ini dipengaruhi oleh beberapa faktor seperti frekuensi, durasi, dan pengawasan orang tua (Wahyuni, et al., 2019).

Hasil penelitian terdahulu, menyebutkan bahwa ada hubungan durasi penggunaan *gadget* dengan kecerdasan emosional anak usia 8-10 tahun. Kecerdasan emosional sebanyak 38,1% dengan durasi sedang 7,1%. Berbagai aturan mengenai konten, batasan waktu dan lainnya hendaknya diatur oleh orang tua seefektif mungkin agar anak tetap menjadi pribadinya peduli terhadap diri dan lingkungannya (Puspitasari, 2019). Selain itu peneliti lain menyatakan ada hubungan yang signifikan antara mental emosional dan frekuensi bermain *gadget*. Mentalitas emosional dalam kategori normal berdasarkan jumlah jam

penggunaan *gadget* dalam seminggu paling banyak adalah >5 jam seminggu sebanyak 70.3%, kategori paling borderline adalah 6-10 jam seminggu sebanyak 51,4%, dan kategori abnormal berdasarkan jam penggunaan *gadget* paling banyak dalam seminggu adalah 10 jam seminggu 55,2% (Wahyuni, et al., 2019).

Upaya yang dapat dilakukan orang tua yaitu mendampingi anak sepenuhnya saat menggunakan *gadget*, mengarahkan apa saja yang boleh digunakan dan tidak boleh digunakan misalnya dalam hal *game* atau tontonan untuk anak, selain itu orang tua perlu mendisiplinkan anak dengan durasi penggunaan *gadget*, orang tua juga dapat membuat diskusi ringan agar anak mampu berlatih mengambil keputusan dengan matang (Chusna, 2017). Pengupayaan ini dapat meminimalisir gangguan emosional karena anak akan merasa kehadiran orang tua. Secara emosional anak akan lebih dekat kepada orang tua, jika orang tua tidak mengupayakan hal tersebut, maka *gadget* akan menjadi tempat anak untuk mencurahkan segala gejolak yang ada pada dirinya kepada *gadget* yang dinggapnya sebagai pengganti orang tua.

Peran orang tua di dalam keluarga diharapkan mampu meminimalisir pengaruh negatif yang hadir kepada anak terutama dampak *gadget*. Tetapi tidak bisa sepenuhnya anak tidak terpengaruh dampak negatif dari *gadget*, karena orang tua atau sekeliling mereka secara terang-terangan menggunakan *gadget*. Kegiatan ini memang sudah menjadi hal biasa untuk orang tua yang berkarir, terlebih orang tua responden sebagian besar bekerja. Jadi secara realistiknya, yang bisa dilakukan yaitu mempersiapkan anak agar mampu menjauhi pengaruh negatif yang menghampiri yang dipegang oleh peran orang tua itu sendiri (Alia & Irwansyah, 2018). Hal ini ditunjukkan oleh penelitian terdahulu yang menyatakan bahwa tidak ada hubungan antara intensitas pengguna *gadget* dengan daya tangkap anak, dari 5 anak yang menggunakan intensitas rendah 3 diantaranya memiliki daya tangkap yang sedang, 1 rendah, dan 1 tinggi tetapi anak dengan intensitas tinggi 4 dari 6 anak memiliki daya tangkap yang sedang (Khadijah & Vitroaningsih, 2019).

Emosional anak dipengaruhi oleh tiga faktor yaitu keluarga, sekolah dan teman sebaya. Faktor keluarga memiliki peran penting karena didalam keluarga terdapat orang tua yang menjadi pendidik pertama dan menjadi orang terdekat bagi anak. Peran orang tua terhadap perkembangan anak sangat signifikan, keluarga adalah media pertama setelah lingkungan sekolah dan kemudian di masyarakat (Khoiruddin, 2018). Akan tetapi hasil penelitian menunjukkan ada penyimpangan bahwa peran orang tua tidak menjadi hal utama bagi perkembangan emosional anak, yang ditunjukkan dengan adanya 4 anak dengan emosional yang normal tetapi orang tua mereka menjalankan perannya tidak maksimal (kurang), sedangkan orang tua dengan peran yang baik memiliki anak yang tersuspek gangguan emosional sebanyak 2 siswa. Hal ini terjadi karena keterlibatan tiga faktor pendukung didominasi oleh sekolah atau lingkungannya (teman sebaya, teman bermain, pengamatannya). Responden dengan peran orang tua baik tetapi masih tersuspek gangguan emosional dikarenakan intensitas orang tua bersama anak yang tidak sering dikarenakan sebagian orang tua responden berkarir sehingga durasi penggunaan tidak terkontrol dengan baik oleh orang tua, anak menggunakan *gadget* lebih dari 2 jam, anakpun mengisi waktu luangnya dengan *gadget* seperti bermain game atau menonton acara televisi tanpa pendampingan orang tua secara intens. Sedangkan peran orang tua yang kurang tetapi anak tidak tersuspek gangguan emosional karena kegiatan anak banyak bermain di luar rumah sehingga anak tidak memiliki intensitas tinggi dalam menggunakan *gadget*, anakpun lebih memilih kegiatan lainnya untuk dilakukan diluar tanpa menggunakan *gadget*.

### **C. Keterbatasan Penelitian**

Peneliti sudah melakukan penelitian sesuai dengan prosedur dan tata cara penelitian, akan tetapi masih ada keterbatasan dalam penelitian, antara lain:

1. Saat penelitian, peneliti mengalami kesulitan mengenai waktu pengambilan data dikarenakan waktu penelitian bersamaan dengan PAS (penilaian akhir semester) dan pandemi *covid-19*.

Saat pengambilan data, peneliti kesulitan dalam pengumpulan responden karena penelitian secara daring tidak semua responden memahami tata cara pengisian menggunakan google formulir.

UNIVERSITAS JENDERAL ACHMAD YANI  
PEPUSTAKAAN  
YOGYAKARTA