

## **BAB IV**

### **HASIL DAN PEMBAHASAN**

#### **A. Hasil**

##### **1. Gambaran Umum Lokasi Penelitian**

Penelitian ini dilakukan di TK Islam Sunan Gunung Jati yang terletak di Dusun Ngrame, Tamantirto, Kecamatan Kasihan, Kabupaten Bantul, Daerah Istimewa Yogyakarta. TK Islam Sunan Gunung Jati merupakan sekolah swasta berakreditasi B yang berstatus kepemilikan yayasan didirikan pada 1 november 1999 dengan SK pendirian sekolah nomor 41/I13.2/DS/Kpts/1999. TK Islam Sunan Gunung Jati memiliki 8 tenaga pendidik diantaranya 1 guru laki-laki dan 7 guru perempuan dengan kepala sekolah Ibu Siti Solikhati, S.Pd.

Dalam proses pembelajarannya TK Islam Sunan Gunung Jati menggunakan kurikulum PAUD Merdeka yang dimulai dari pukul 07.00 hingga pukul 14.00 siang dan selama 6 hari dari hari senin hingga hari sabtu. Jumlah populasi siswa TK Islam Sunan Gunung Jati pada tahun ajaran 2023/2024 dengan jumlah 95 orang yang terbagi menjadi 5 kelas yaitu Pada kelas A sebanyak 18 orang, kelas B sebanyak 18 orang, kelas C sebanyak 19 orang, kelas D sebanyak 18 orang, dan kelas E sebanyak 22 orang. Selain ruang kelas di TK Islam Sunan Gunung Jati juga terdapat Ruang kantor, perpustakaan, aula, dan juga masjid untuk beribadah serta acara keagamaan.

##### **2. Program Yang Terdapat Di TK Islam Sunan Gunung Jati**

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan dengan Kepala Sekolah TK Islam Sunan Gunung Jati bahwa di TK Islam Sunan Gunung Jati memiliki program edukasi parenting yang dijalankan oleh para guru untuk orang tua/wali murid. Program ini dilakukan sebanyak 3 kali dalam 1 tahun yaitu pada bulan Mei, Juni, dan Desember yang dilakukan di aula TK Islam Sunan Gunung Jati dengan memberikan penyuluhan kepada orang tua/wali murid. Adapun materi penyuluhan pada program ini seperti materi mengenai

tata cara menangani cedera anak, bahaya penggunaan gadget bagi anak, gizi yang dibutuhkan untuk pertumbuhan dan perkembangan anak, dan masih banyak lagi. Untuk pemateri dalam program edukasi parenting ini biasanya dilakukan oleh para guru, bidan, dan orang-orang yang ahli dalam bidangnya sesuai dengan tema yang akan disampaikan kepada orang tua/wali murid.

### 3. Analisa Univariat

#### a. Karakteristik Responden

Distribusi frekuensi karakteristik responden berdasarkan jenis kelamin, usia anak dan urutan kelahiran anak dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

**Tabel 7. Karakteristik Anak**

<b>Karakteristik</b>	<b>Frekuensi (n)</b>	<b>Persentasi (%)</b>
<b>Jenis Kelamin</b>		
Laki-Laki	17	34,7
Perempuan	32	65,3
Total	49	100,0
<b>Usia Anak</b>		
3 Tahun	4	8,2
4 Tahun	7	14,3
5 Tahun	15	30,6
6 Tahun	23	46,9
Total	49	100,0
<b>Urutan Kelahiran</b>		
Anak ke 1	18	36,7
Anak ke 2	13	26,5
Anak ke 3	11	22,4
Anak ke 4	4	8,2
Anak ke 5	3	6,1
Total	49	100,0

(Sumber : Data Primer 2023)

Berdasarkan tabel diatas menunjukkan bahwa siswa/siswi di TK Islam Sunan Gunung Jati didominasi oleh perempuan sebanyak 32 (65,3%) sedangkan laki-laki sebanyak 17 (34,7%) anak. Selain itu untuk hasil distribusi frekuensi usia anak didapatkan hasil usia 3 tahun sebanyak 4 (8,2%) anak, usia 4 tahun sebanyak 7 (14,3%) anak, usia 5 tahun sebanyak 15 (30,6%) anak, dan usia 6 tahun sebanyak 23 (46,9%) anak. Untuk urutan kelahiran anak didapatkan hasil bahwa anak ke 1 sebanyak 18 (36,7%) anak,

anak ke 2 sebanyak 13 (26,5%) anak, anak ke 3 sebanyak 11 (22,4%), anak ke 4 sebanyak 4 (8,2%), dan anak ke 5 sebanyak 3 (6,1%).

**Tabel 8. Karakteristik Orang Tua**

<b>Karakteristik</b>	<b>Frekuensi (n)</b>	<b>Persentasi (%)</b>
<b>Usia Orang Tua</b>		
20-25 Tahun	7	14,3
26-30 Tahun	6	12,2
31-35 Tahun	16	32,7
36-40 Tahun	13	26,5
41-45 Tahun	7	14,3
Total	49	100,0
<b>Pendidikan Orang Tua</b>		
SMP	2	4,1
SMA	25	51,0
D3	6	12,2
Sarjana	16	32,7
Total	49	100,0
<b>Pekerjaan Orang Tua</b>		
IRT	15	30,6
Karyawan Swasta	11	22,4
Guru	6	12,2
Petani	9	18,4
Pedagang	5	10,2
Wirausaha	3	6,1
Total	49	100,0

(Sumber : Data Primer 2023)

Berdasarkan Tabel 8. menunjukkan hasil bahwa usia orang tua responden 20-25 tahun sebanyak 7 (14,3%) orang, usia 26-30 tahun sebanyak 6 (12,2%) orang, usia 31-35 sebanyak 16 (32,7%) orang, usia 36-40 sebanyak 13 (26,7%) orang, dan usia 41-45 sebanyak 7 (14,3%) orang. Kemudian untuk pendidikan orang tua SMP sebanyak 2 (4,1%) orang, SMA sebanyak 25 (51,0%) orang, D3 sebanyak 6 (12,2%) orang, dan Sarjana sebanyak 16 (32,7%). Sedangkan berdasarkan pekerjaan orang tua IRT sebanyak 15 (30,6%) orang, karyawan swasta sebanyak 11 (22,4%) orang, guru sebanyak 6 (12,2%) orang, petani sebanyak 9 (18,4%) orang, pedagang sebanyak 5 (10,2%) orang, dan wirausaha sebanyak 3 (6,1%) orang.

**b. Lama Penggunaan Gadget Pada Siswa/Siswi di TK Islam Sunan Gunung Jati**

Distribusi frekuensi lama menggunakan gadget oleh siswa/siswi TK Islam Sunan Gunung Jati dapat dikelompokkan seperti dalam tabel berikut:

**Tabel 9. Distribusi Frekuensi Lama Penggunaan Gadget Pada Siswa/Siswi di TK Islam Sunan Gunung Jati**

Lama Penggunaan Gadget	Frekuensi (n)	Persentasi (%)
Normal ( $\leq$ 1 Jam)	11	22,4
Lama ( $>$ 1 jam)	38	77,6
Total	49	100,0

(Sumber : Data Primer 2023)

Berdasarkan Tabel 9. menunjukkan bahwa sebagian besar siswa/siswi di TK Islam Sunan Gunung Jati mayoritas lama atau lebih dari 1 jam sebanyak 38 (77,6%) anak dan normal atau kurang dari 1 jam sebanyak 11 (22,4%) anak..

**c. Masalah Perilaku Emosional Siswa/Siswi di TK Islam Sunan Gunung Jati**

Distribusi frekuensi masalah perilaku emosional oleh siswa/siswi TK Islam Sunan Gunung Jati dapat dikelompokkan seperti dalam tabel berikut:

**Tabel 10. Distribusi Frekuensi Masalah Perilaku Emosional Siswa/Siswi di TK Islam Sunan Gunung Jati**

Masalah Perilaku Emosional	Frekuensi (n)	Persentasi (%)
Normal	8	16,3
Meragukan	11	22,4
Kemungkinan Anak Mengalami Masalah Perilaku Emosional	30	61,2
Total	49	100,0

(Sumber : Data Primer 2023)

Berdasarkan Tabel 10. menunjukkan bahwa siswa/siswi di TK Islam Sunan Gunung Jati dalam kategori normal sebanyak 8 (16,3%) anak, meragukan sebanyak 11 (22,4%) anak, dan kemungkinan anak mengalami masalah perilaku emosional sebanyak 30 (61,2%) anak.

#### 4. Analisa Bivariat

##### a. Uji Spearman Rho

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah uji *Spearman Rho* untuk mengetahui hubungan lama penggunaan gadget dengan masalah perilaku emosional di TK Islam Sunan Gunung Jati. Uji analisis *Spearman Rho* ditunjukkan pada tabel berikut:

**Tabel 11. Uji Spearman Rho Lama Penggunaan Gadget dengan Masalah Perilaku Emosional**

Lama Penggunaan Gadget	Masalah Perilaku Emosional						Total	R	P value	
	Normal		Meragukan		Kemungkinan Anak Mengalami Masalah Perilaku Emosional					
	N	%	N	%	N	%				
Normal ( $\leq 1$ Jam)	8	72,2	3	27,3	0	0,0	11	100	0,784	0,000
Lama ( $> 1$ jam)	0	0,0	8	21,1	30	78,9	38	100		
Total	8	16,3	11	22,4	30	61,2	49	100		

(Sumber : Data Primer 2023)

Berdasarkan Tabel 11. menunjukkan bahwa dari 49 responden. Terdapat 11 anak yang menggunakan gadget dengan normal atau kurang dari 1 jam setiap harinya diantaranya mengalami masalah perilaku emosional dengan kategori normal sebanyak 8 (72,2%) anak dan meragukan sebanyak 3 (27,3%) anak, sedangkan anak yang menggunakan gadget dalam kategori lama atau lebih dari 1 jam sebanyak 38 anak diantaranya mengalami masalah perilaku emosional dengan kategori meragukan sebanyak 8 (21,1%) anak dan kemungkinan anak mengalami masalah perilaku emosional sebanyak 30 (78,9%) anak.

Berdasarkan hasil penelitian diatas, total jumlah anak yang mengalami masalah perilaku emosional dalam kategori normal sebanyak 8 (16,3%) anak, meragukan sebanyak 11 (22,4%) anak, dan kemungkinan anak mengalami masalah perilaku emosional sebanyak 30 (61,2%) anak.

Berdasarkan hasil analisis menggunakan uji *spearman rho* didapatkan bahwa nilai  $r$  sebesar 0,784 yang artinya kekuatan hubungan antara variabel satu dengan yang lainnya dalam kategori kuat dan nilai Asymp. Sig Perason *spearman rho* sebesar 0,000 yang mana nilai signifikansi kurang dari 0,05 yang artinya  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa dalam penelitian ini terdapat hubungan antara lama penggunaan gadget dengan masalah perilaku emosional pada anak usia prasekolah (3-6 tahun) di TK Islam Sunan Gunung Jati.

## **B. Pembahasan**

### **1. Lama Penggunaan Gadget**

Hasil dari distribusi frekuensi Tabel 9. menunjukkan bahwa dari 49 responden yang menggunakan gadget dengan durasi normal atau kurang dari 1 jam sebanyak 11 (22,4%) siswa, sedangkan yang menggunakan gadget dalam kategori lama atau lebih dari 1 jam yaitu sebanyak 33 (77,6%) siswa.

Terdapat banyak faktor yang mempengaruhi atau menyebabkan banyak pada anak usia dini yang telah menggunakan gadget, salah satunya yaitu dari bentuk kurangnya perhatian atau pengalihan yang anak dapatkan dari orang tua, dikarenakan sebagian besar orang tua yang sibuk bekerja yang dapat dikategorikan seperti orang tua yang bekerja sebagai karyawan swasta sebanyak 11 (22,%), guru sebanyak 6 (12,2%), petani sebanyak 9 (18,4%), Pedagang sebanyak 5 (10,2%), dan wirausaha sebanyak 3 (6,1%), sedangkan hanya 15 (30,6%) ibu yang memilih menjadi ibu rumah tangga. Hal ini yang menyebabkan anak memiliki rasa ketertarikan yang lebih pada gadgetnya karena lebih banyak orang tua yang sibuk dengan pekerjaannya sehingga tidak dapat meluangkan waktu untuk bermain bersama anak dibandingkan dengan orang tua yang memilih menjadi ibu rumah tangga.

Pada data tersebut didukung dengan hasil wawancara yang dilakukan dengan orang tua responden bahwa kebanyakan dari orang tua

mengatakan memberikan gadget pada anak setiap hari tanpa membatasi durasi dalam penggunaan gadget pada anak, hal ini dilakukan oleh orang tua karena sibuk bekerja dan agar anak mau untuk di rumah saja. Sedangkan hanya sedikit orang tua responden yang memberikan gadget pada hari-hari tertentu seperti hari sabtu dan minggu saat anak sedang libur sekolah dengan membatasi durasi penggunaan perharinya dan diawasi langsung oleh orang tua. Selain itu seluruh orang tua sepakat bahwa anaknya menggunakan gadget hanya untuk bermain game dan jarang yang menggunakan gadget untuk keperluan belajar.

Penelitian ini sejalan dengan penelitian (Saniyyah, Setiawan, & Ismaya, 2021) yang dilakukan di Desa Jekulo, Kudus, dimana di desa ini terdapat banyak anak yang dapat mengakses dan menggunakan gadget. Anak yang dapat menggunakan gadget disebabkan karena orang tua yang disibukkan dengan pekerjaannya, selain itu harga gadget juga sangat mudah dijangkau oleh seluruh lapisan masyarakat. Orang tua yang memberikan gadget kepada anaknya bertujuan agar dapat membantu proses pembelajaran anak yang dilakukan secara online/daring dan juga agar anak tidak buta teknologi. Pada gadget tersedia berbagai macam fitur aplikasi, tidak hanya aplikasi mengenai proses pembelajaran gambar atau huruf, akan tetapi terdapat juga aplikasi hiburan seperti media sosial, gambar, video, dan juga game online.

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh (Chikmah & Fitriyaningsih, 2018) didapatkan hasil bahwa terdapat 43 anak (60,6%) anak yang menggunakan gadget secara berlebihan atau lebih dari 1 jam perhari dalam menggunakan gadgetnya. Penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh (Mulyantari et al., 2019) bahwa terdapat 39 anak (56%) yang menggunakan gadget dengan durasi lebih dari 1 jam perharinya, selain itu sebanyak 59 (87%) anak yang menggunakan gadget untuk pertama kalinya saat berusia lebih dari 18 bulan. Sebanyak 48 (71%) anak yang sering menggunakan gadget dengan tipe smartphone. Berdasarkan dari hasil penelitian yang telah dilakukan tersebut menunjukkan bahwa sebagian besar

anak yang menggunakan gadget dengan durasi lebih dari 1 jam perharinya. Hal ini tidak sesuai dengan rekomendasi dari American Academy of Pediatrics (2016), dimana anak usia pra sekolah dalam penggunaan gadgetnya tidak boleh lebih dari 1 jam dalam sehari, sehingga waktu untuk tidur, aktivitas fisik, dan juga kebiasaan anak lainnya tidak akan terganggu.

Selain itu menurut penelitian terdahulu yang dilakukan (Agustin et al., 2022) bahwa lama penggunaan gadget pada anak usia pra sekolah di TK ABA Kecamatan Ciamis Kabupaten Ciamis pada tahun 2021, sebanyak 33 (44,0%) anak yang menggunakan gadget dengan rentang waktu yang normal, sedangkan sebanyak 42 (56,0%) anak yang menggunakan gadget dalam batas waktu yang tidak normal. Berdasarkan hasil penelitian tersebut bahwa mayoritas anak dalam penggunaan gadget tidak sesuai dengan yang telah direkomendasikan. Penggunaan gadget yang terlalu lama dapat memberikan efek yang buruk khususnya pada kesehatan anak, selain sinar radiasi pada gadget, kesehatan mental pada anak juga dapat terpengaruhi. Oleh karena itu harus tetap memperhatikan durasi dalam penggunaan gadget pada anak usia pra sekolah, anak usia pra sekolah diperbolehkan dalam menggunakan gadget seperti untuk menonton video animasi, bermain game dan masih banyak lainnya, disini pentingnya peran orang tua dalam memberikan pengawasan dan tetap memperhatikan dengan membatasi waktu dalam penggunaan gadget pada anak.

Menurut (Warisyah, 2019) yang dikutip dalam (Nurfadilah, Zaman, & Romadona, 2019) menyebutkan bahwa pola asuh yang tepat dan sangat dibutuhkan dalam penggunaan gadget pada anak usia pra sekolah adalah pola asuh *modelling*. Adapun salah satu teori yang dikemukakan oleh Jhon Locke bahwa pada pola asuh *modelling* yang baik dapat sangat berpengaruh terhadap perilaku anak, yaitu dengan cara anak mempelajari apa yang dilihat dari lingkungan sekitar, karena sebaik-baiknya peran orang tua adalah orang tua yang dapat memberikan contoh yang baik untuk anaknya.

Selain itu menurut penelitian yang dilakukan oleh (Rahayu, Elan, & Mulyadi, 2022) bahwa peran orang tua harus lebih tegas dalam mengontrol

dan mengatur penggunaan gadget pada anak agar anak dapat tercegah dari efek kecanduan pada gadget, saat anak merengek dan menangis karena tidak diberikan ijin untuk menggunakan gadget, orang tua tidak disarankan untuk memberikan langsung gadget kepada anak, orang tua bisa mengalihkan dan membiarkan anak dengan mengajak anak untuk bermain permainan yang lain yang lebih bermanfaat dan bersifat nyata untuk proses pertumbuhan dan perkembangan anak, adapun cara dalam memberikan pengaihan perhatian pada anak untuk tidak terpaku dengan gadget yaitu orang tua bisa mulai memperkenalkan berbagai jenis permainan tradisional pada anak yang bisa bermanfaat untuk anak seperti kemampuan dalam berbicara dan bahasa anak, motorik, fisik, dan kognitif.

## **2. Masalah Perilaku Emosional**

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan menunjukkan bahwa siswa/siswi di TK Islam Sunan Gunung Jati mengalami masalah perilaku emosional dalam kategori normal sebanyak 8 (16,3%) anak, meragukan sebanyak 11 (22,4%) anak, dan kemungkinan anak mengalami masalah perilaku emosional sebanyak 30 (61,2%) anak.

Berdasarkan wawancara sebagian besar orang tua mengatakan bahwa saat keinginan anak tidak tercapai dan tidak diberikan oleh orang tua contohnya seperti dalam penggunaan gadget, anak cenderung akan marah, menangis, berteriak dan mengurung diri, sehingga hal itu membuat para orang tua tidak tega dan mau tidak mau memberikan apa saja yang anak inginkan. Menurut teori (Sadock, 2007) yang dikutip dari (Mulyantari et al., 2019), bahwa terdapat beberapa keadaan yang dapat memicu perilaku tantrum atau mengamuk, seperti ketakutan, kecemasan yang sulit untuk dikontrol, terlalu lelah, ketidaknyamanan pada fisik, dan juga ekspektasi yang tidak berjalan secara konsisten. Dalam menggunakan gadget dengan durasi lebih dari 1 jam dapat menyebabkan ketidaknyamanan pada fisik dan juga kelelahan. Selain itu, orang tua yang tidak bisa konsisten dalam membatasi penggunaan gadget pada anak akan memicu munculnya perilaku

mengamuk apabila ekspektasi anak tidak dapat terpenuhi.

Penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh (Agustin et al., 2022) didapatkan hasil bahwa pada TK ABA Kecamatan Ciamis Kabupaten Ciamis terdapat sebanyak 40 (53,3%) orang yang mengalami masalah mental emosional, dan 35 (46,7%) orang yang tidak mengalami masalah mental emosional. Berdasarkan hasil analisis pada item kuesioner bahwa kebanyakan anak kemungkinan mengalami masalah mental emosional, dimana anak akan bereaksi negatif seperti menangis dan marah apabila keinginannya tidak terpenuhi dalam menggunakan gadget, anak akan marah jika merasa terganggu saat menggunakan gadget, anak juga akan menangis dan marah apabila gadgetnya diminta oleh orang tua saat sedang digunakan. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwasannya tingkat emosional yang lebih banyak ditunjukkan oleh anak yaitu rewel, marah, menangis dan tidak sabaran jika kemauannya tidak dapat terpenuhi dalam menggunakan gadget. Selain itu hasil dari penelitian ini juga menunjukkan bahwa anak kesulitan untuk fokus dan berkonsentrasi pada saat belajar, mudah terganggu dalam memusatkan perhatian contohnya seperti mudah teralihkan dengan hal-hal yang menarik perhatian dan dalam bermain satu permainan tidak akan bisa bertahan lama.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh (Mulyantari et al., 2019) bahwa hasil dari pengisian soal kuesioner Masalah Mental Emosional (KMEE) pada soal nomor 1 merupakan soal yang paling banyak terisi jawaban “ya” yaitu sebanyak 21 (28%) anak yang membahas mengenai perilaku anak yang sering kali terlihat marah. Hasil interpretasi dari kuesioner KMEE didapatkan sebanyak 36 (53%) anak yang diduga mengalami perilaku menyimpang mental emosional dan akan disarankan untuk kembali dievaluasi dalam waktu 3 bulan. Akan tetapi hasil dari kuesioner ini bisa saja bias karena instrumen KMEE merupakan langkah awal untuk menskrining perilaku anak. Selain itu, pada penelitian ini juga tidak dilakukan evaluasi serta intervensi ulang KMEE setelah tiga bulan. Penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh (Chikmah &

Fitrianingsih, 2018) menunjukkan bahwa anak yang mengalami gangguan masalah mental emosional sebanyak 39 (54%). Adapun terdapat beberapa faktor yang dapat mempengaruhi anak mengalami masalah mental emosional yaitu salah satunya type kelompok. Pada type ini merupakan type sosial yang berhubungan erat dengan keluarga (primer), kelompok bermain (skunder), serta hubungan antara anak-anak (tersier). Namun yang sangat berpengaruh terhadap masalah mental emosional adalah hubungan dengan keluarga atau primer.

Berdasarkan hasil analisis data penelitian yang dilakukan oleh (Tresna Dewi, 2018) bahwa keterlibatan kedua orang tua terhadap perilaku sosial emosional dengan nilai signifikansi probabilitas ( $p=0,000 < 0,05$ ) yang berarti adanya pengaruh yang signifikan antara keterlibatan orang tua dengan perilaku sosial emosional anak, dengan keterlibatan orang tua dapat berperan untuk memprediksi pada perilaku sosial emosional anak. Orang tua yang berperan secara aktif untuk mengkomunikasikan mengenai masalah perilaku anak kepada guru akan membantu guru dalam memahami lebih dalam mengenai perilaku anak. Sehingga dampak yang baik ditunjukkan dengan prestasi maupun perilaku anak, karena guru dapat lebih mampu untuk mengatasi masalah perilaku anak saat di sekolah sesuai dengan apa yang diberitahukan oleh orang tua. Selain itu pola asuh juga berperan penting dalam menurunkan tingkat masalah perilaku emosional. Selain itu penelitian yang dilakukan oleh (Sari LG, 2014) bahwa masalah perilaku dan emosional abnormal prevalensinya masih cukup tinggi pada usia pra sekolah. Perilaku-perilaku menyimpang yang dilakukan oleh anak termasuk kedalam masalah perilaku dan emosional seringkali akan terbawa hingga seorang anak memasuki tingkat sekolah dasar hal ini dikaitkan dengan pola asuh orang tua kepada anaknya.

### 3. Hubungan Lama Penggunaan Gadget dengan Masalah Perilaku Emosional di TK Islam Sunan Gunung Jati

Berdasarkan Tabel 11. menunjukkan hasil bahwa dari 49 responden. Terdapat 11 anak yang menggunakan gadget dengan normal atau kurang dari 1 jam setiap harinya diantaranya mengalami masalah perilaku emosional dengan kategori normal sebanyak 8 (72,2%) anak dan meragukan sebanyak 3 (27,3%) anak, sedangkan anak yang menggunakan gadget dalam kategori lama atau lebih dari 1 jam sebanyak 38 anak diantaranya mengalami masalah perilaku emosional dengan kategori meragukan sebanyak 8 (21,1%) anak dan kemungkinan anak mengalami masalah perilaku emosional sebanyak 30 (78,9%) anak.

Berdasarkan hasil analisis menggunakan uji *spearman rho* didapatkan bahwa nilai  $r$  sebesar 0,784 yang artinya kekuatan hubungan antara variabel satu dengan yang lainnya dalam kategori kuat dan nilai Asymp. Sig Perason *spearman rho* sebesar 0,000 yang mana nilai signifikansi kurang dari 0,05 yang artinya  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Sehingga dapat disimpulkan pada penelitian ini terdapat hubungan antara lama penggunaan gadget dengan masalah perilaku emosional pada anak usia pra sekolah (3-6 tahun) di TK Islam Sunan Gunung Jati

Penelitian ini sejalan dengan penelitian terdahulu yang dilakukan oleh (Agustin et al., 2022) dimana penelitian ini dilakukan oleh mahasiswa jurusan keperawatan, pada anak usia pra sekolah di TK ABA Kecamatan Ciamis Kabupaten Ciamis 2021. Penelitian ini bersifat analitik kuantitatif dengan menggunakan pendekatan *cross sectional* dan pengambilan sampel menggunakan *Total Sampling* sebanyak 75 orang. Yang membedakan dengan penelitian ini adalah pada jumlah sampel dengan teknik pengambilan sampel, hasil dan lokasi penelitian, dimana hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa dari 33 anak usia pra sekolah yang menggunakan gadget dalam batas normal sebanyak 19 (23,3%) anak tidak mengalami masalah mental emosional, dan anak yang mengalami masalah mental emosional sebanyak 14 anak (18,7%). Selain itu dari 42 anak usia

pra sekolah yang menggunakan gadget dalam batas yang tidak normal sebanyak 16 (21,3%) anak yang tidak mengalami masalah mental emosional, dan anak yang mengalami masalah mental emosional sebanyak 26 (34,7%) anak. Selain itu penelitian ini dilakukan pada lokasi yang berbeda yang tentunya memiliki karakteristik yang berbeda dengan penelitian yang dilakukan di TK Islam Sunan Gunung Jati yang berada di Kecamatan Kasihan, Kabupaten Bantul. Namun pada penelitian ini sama-sama menggunakan 1 pertanyaan pada kuesioner lama penggunaan gadget dan menggunakan kuesioner masalah perilaku emosional yang berasal dari lembar pemeriksaan SDIDTK yang berjumlah 14 pertanyaan. Selain itu penelitian ini juga menggunakan uji statistik *spearman rho* dengan hasil terdapat hubungan yang bermakna antara lama penggunaan gadget dengan masalah mental emosional pada anak usia pra sekolah di TK ABA Kecamatan Ciamis Kabupaten Ciamis 2021. Dengan nilai probabilitas didapatkan sebesar 0.002 yang lebih kecil dari nilai  $p=0,05$ . Pada penelitian ini memiliki kesamaan bahwa sebagian besar anak memiliki kebiasaan lebih dari 1 jam setiap hari dalam menggunakan gadget, sehingga hal ini akan memberikan dampak yang buruk terhadap kesehatan anak khususnya pada kesehatan mental, karena anak cenderung tidak dapat diganggu apabila sedang asyik bermain gadget, hal tersebut akan membuat emosi anak meningkat dan munculnya pemberontakan saat anak diberhentikan secara tiba-tiba saat menggunakan gadget.

Penelitian ini juga sejalan dengan penelitian terdahulu yang dilakukan oleh (Chikmah & Fitrianiingsih, 2018) yang mana pada penelitian ini dilakukan untuk mengetahui adanya pengaruh durasi penggunaan gadget terhadap masalah mental emosional pada anak usia pra sekolah di TK Pembina Kota Tegal Tahun 2016. Perbedaan dari penelitian ini yaitu pada metode penelitiannya yang observasional dengan pendekatan *prospektif*. Selain itu pada penelitian ini juga menggunakan teknik analisis data *Man Whitney* yang didapatkan hasil bahwa sebanyak 30 (42,3%) responden yang menggunakan gadget secara berlebihan dan mengalami masalah mental

emosional, sedangkan 9 (12,7%) responden menggunakan gadget dalam batas normal dan tidak mengalami masalah mental emosional. Hasil analisis data menggunakan *Man Whitney* bahwa nilai  $\alpha$  sebesar 0,002, dimana  $H_a$  diterima dan  $H_0$  ditolak yang artinya terdapat pengaruh yang signifikan antara durasi penggunaan gadget dengan masalah mental emosional pada anak usia pra sekolah di TK Negeri Pembina Kota Tegal. Anak yang menggunakan gadget lebih dari 1 jam setiap harinya akan berakibat pada masalah mental emosional. Penggunaan gadget secara berlebihan bisa mengakibatkan anak kesulitan dalam mempelajari secara alamiah mengenai bagaimana cara bersosialisasi dan berkomunikasi. Selain itu anak juga kesulitan dalam mengenali rasa emosional, sehingga anak tidak dapat merespon apa saja yang ada di lingkungannya dengan baik secara emosional dan juga verbal. Hasil dari penelitian ini juga menyatakan bahwa dengan penggunaan gadget yang dilakukan secara terus menerus akan dapat menghambat proses dari perkembangan psikologis anak pada usia pra sekolah. Apalagi jika orang tua juga tidak memiliki rasa peduli dengan membiarkan anaknya menggunakan gadget secara terus menerus, sehingga hal ini nantinya akan menjadikan anak kesulitan berkonsentrasi dalam belajar dan dapat menurunkan kualitas anak dalam bersosialisasi dengan lingkungannya karena penggunaan gadget yang tidak seimbang sesuai dengan aturan yang telah dianjurkan.

Penelitian ini juga sejalan dengan penelitian terdahulu yang dilakukan oleh (Mulyantari et al., 2019) mengenai hubungan antara kebiasaan anak dalam penggunaan gadget dengan status mental emosional pada anak usia pra sekolah. Pada penelitian ini menggunakan kuesioner yang terdiri dari 10 pertanyaan mengenai kebiasaan penggunaan gadget dan 12 pertanyaan mengenai status mental emosional yang berasal dari kuesioner masalah mental emosional (KMME). Perbedaan pada penelitian ini juga terletak dari metode penelitiannya dimana pada penelitian ini dilakukan secara observasional. Penelitian ini menggunakan *Uji Chi Square* dengan nilai signifikansi  $p=0,001$  yang artinya terdapat hubungan yang signifikan.

Nilai Odds Ratio yaitu 10,8 artinya dalam penggunaan gadget dengan durasi lebih dari 1 jam perharinya akan meningkatkan resiko terjadinya penyimpangan mental emosional sebesar 10,8 kali lipat. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat hubungan antara kebiasaan menggunakan gadget berdasar atas durasi dan status mental emosional. Pada usia pra sekolah terjadi perkembangan aktivitas jasmani serta peningkatan keterampilan dalam proses berpikir. Cara belajar pada anak usia pra sekolah yaitu dengan mengajak bermain, biasanya anak memiliki keinginan untuk bermain di luar rumah. Dengan penggunaan gadget yang terlalu lama dapat menyebabkan aktivitas fisik anak terbatas untuk bermain di luar rumah, sehingga anak akan kurang mendapatkan stimulasi agar dapat mengembangkan kemampuan anak baik motorik maupun sosialnya. Akan tetapi pada penelitian ini tidak ditanyakan secara mendalam mengenai alasan anak yang menggunakan gadget dengan durasi lebih dari 1 jam perharinya, apakah disebabkan karena orang tua yang membebaskan anak dalam menggunakan gadget atau karena anak mengamuk apabila tidak diberikan dalam bermain gadget.

Berdasarkan yang dilakukan oleh (Syifa, Setianingsih, & Sulianto, 2019) bahwa anak yang telah menggunakan gadget dengan rentang waktu lebih dari 2 jam sehari akan mengalami perubahan perilaku. Dampak yang ditimbulkan pada gadget akan berpengaruh pada proses perkembangan psikologi anak seperti anak suka membangkang, anak akan mudah marah, menirukan tingkah laku yang ada didalam gadget serta berbicara sendiri dengan gadgetnya. Selain itu, gadget juga berdampak pada kedisiplinan anak, anak menjadi malas dalam melakukan apapun, sering bermain game dan menonton *youtube* mengakibatkan kurangnya waktu anak untuk belajar.

Menurut penelitian yang dilakukan oleh (Istiqomah, S. N. and Lisiswanti, 2017) bahwa penggunaan gadget yang terlalu lama akan menyebabkan anak menjadi pasif dan ketergantungan dengan gadgetnya sehingga hal ini sangat berdampak pada pola interaksi sosial anak dengan keluarga maupun lingkungannya. Ditemukan bahwa sebagian besar di

lingkungan masyarakat pada orang tua yang dengan sengaja memberikan izin penggunaan gadget pada anak agar membuat anak diam, selain dari itu orang tua juga mengeluh mengatakan bahwa anaknya menjadi ketergantungan kepada gadgetnya sehingga dalam penggunaan gadgetnya anak tidak mengenal waktu, dan apabila anak tidak diberikan izin dalam menggunakan gadget anak akan mengamuk atau tantrum. Penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh (S. Anggraeni, 2019) dalam penggunaan gadget secara berlebihan dapat memberikan dampak yang cukup besar untuk proses tumbuh kembang anak. Salah satunya mengenai kurangnya aktivitas fisik yang seharusnya anak lakukan. Selain itu, dalam penggunaan gadget akan berdampak negatif seperti apabila durasi penggunaannya terlalu lama dapat berakibat pada otak dan mata anak. Beberapa penelitian menunjukkan bahwa dampak lain dari penggunaan gadget pada anak adalah terganggunya proses pertumbuhan otak anak, kurang tidur, kelainan mental, obesitas, sifat agresif serta radiasi emisi. Untuk itu perlu adanya batasan dan pengawasan dari orang tua dalam penggunaan gadget pada anak.

Pada karakteristik anak penelitian ini meliputi jenis kelamin didapatkan hasil bahwa dalam penggunaan gadget di TK Islam Sunan Gunung Jati mayoritas terdiri dari perempuan yaitu sebanyak 32 (65,3%) anak. Penelitian ini sejalan dengan (Mulyati & Frieda, 2018) menunjukkan bahwa siswa perempuan lebih cenderung menggunakan gadget dibandingkan dengan siswa laki-laki. Menurut (Chóliz, 2012) menyatakan bahwa perempuan memiliki tingkat ketergantungan pada gadget lebih tinggi dibandingkan dengan laki-laki, perempuan lebih sering menggunakan gadget dibandingkan dengan laki-laki, perempuan juga lebih sering mengalami penyalahgunaan gadget dan memiliki masalah dengan orang tua karena penggunaan gadget secara berlebihan. Selain itu menurut (Mulyati & Frieda, 2018) bahwa jenis aplikasi pada gadget yang digunakan secara berlebihan dapat menyebabkan kecanduan. Penggunaan gadget pada laki-laki dan perempuan dengan cara yang berbeda, laki-laki lebih sering

mengalami kecanduan gadget dikarenakan game online, sedangkan perempuan cenderung mengalami kecanduan gadget karena chatting atau belanja online.

Karakteristik usia anak pada penelitian ini menunjukkan bahwa sebagian besar anak berusia 6 Tahun 23 (46,9%) anak. Gadget dianggap lebih banyak memberikan dampak negatif dibandingkan dampak positifnya. Hal ini disebabkan karena banyaknya konten yang dapat dengan mudah diakses oleh anak, adapun konten yang dapat dilihat oleh anak yaitu film kartun, youtube, game, dan lain sebagainya. dari berbagai macam konten yang paling sering dibuka oleh anak yaitu youtube dan game. Selain itu pada anak berusia 5-6 tahun lebih mudah tertarik dengan gambar (visual) dan juga suara yang beragam pada gadget tersebut (Rahmawati & Dewi, 2020).

Pada penelitian ini diketahui bahwa karakteristik orang tua meliputi usia, tingkat pendidikan dan pekerjaan. Pada karakteristik usia orang tua responden didapatkan bahwa sebagian besar yaitu pada rentang 31-35 tahun sebanyak 16 (32,7%) artinya pada usia yang matang untuk memilih memiliki anak, dimana sebagai orang tua akan memberikan seluruh aspek baik dalam segi perhatian dan kasih sayang, dan pola asuh yang optimal. Pada rentang usia 20 hingga 40 tahun merupakan kategori usia dewasa awal atau masa reproduksi, dimana pada usia ini peran sebagai orang tua dan pasangan hidup yang selalu dapat memberikan dan menyediakan waktu untuk mendidik serta merawat anak. Selain itu pada usia ini peran orang tua dapat menstimulasi pertumbuhan dan perkembangan anak dengan memfokuskan dalam pola pengasuhan pada anak (D. K. Sari, Saparahayuningsih, & Suprapti, 2018). Adapun menurut (Monalisa, Yan, & Bahri, 2023) bahwa usia merupakan faktor yang dapat mempengaruhi pola asuh dan komunikasi kepada anak. Orang tua yang memiliki rentang usia yang cukup jauh dengan anaknya akan membutuhkan kerja yang lebih keras dalam mengikuti pola perkembangan dunia yang dihadapi oleh anak begitupun dengan sebaliknya. Rentang usia tertentu adalah baik dalam

menjalankan peran dan fungsi pengasuhan. Apabila usia yang terlalu muda atau terlalu tua, maka tidak akan dapat menjalankan peran tersebut secara optimal karena diperlukan kekuatan psikososial dan fisik.

Pada penelitian ini didapatkan hasil bahwa tingkat pendidikan orang tua sebagian besar yaitu pada tingkat Sekolah Menengah Atas (SMA) sebanyak 25 orang (51,0%). Tingkat pendidikan sangat berpengaruh terhadap pola asuh anak, Semakin tingginya tingkat pendidikan dapat menjadikan orang tua bisa menerima segala bentuk informasi dari luar terutama tentang bagaimana cara mengasuh dan mengatur anak dengan baik, menjaga kesehatan, memberikan pendidikan anak, dan lain sebagainya. Menurut (Putri, Utami, & Lestari, 2020) bahwa dengan tingginya tingkat pendidikan orang tua, maka perilaku pada anak akan dapat berkembang dengan baik karena orang tua yang berpendidikan tinggi akan mengetahui bagaimana cara anak untuk tidak berperilaku menyimpang. Sebagai orang tua atau pendidik perlu memberikan contoh yang baik kepada anak dengan mengajarkan anak untuk bersosialisasi dengan keluarga atau teman sebayanya, serta mengajarkan anak untuk berkembang sesuai usianya, karena pada usia pra sekolah anak dengan mudah meniru perilaku yang ada disekitarnya. Salah satu faktor perkembangan perilaku sosial anak adalah dengan memberikan pola asuh. Semakin tingginya tingkat pendidikan orang tua, semakin tinggi pula tingkat pengetahuan orang tua dalam memberikan pola asuh yang berkualitas kepada anak usia pra sekolah. Pola asuh yang baik yaitu dengan memperhatikan perkembangan anak supaya anak tidak mengalami penyimpangan serta memberikan bimbingan untuk perkembangan perilaku anak. Pada anak usia pra sekolah perlu diberitahu mengenai tugas apa saja yang harus dilakukan sesuai dengan usia anak dan memberikan arahan yang baik dan benar agar tidak ada penyimpangan pada perilaku sosial anak. Selain itu menurut (Oktaviani, Nisa, & Baroroh, 2019) bahwa pendidikan serta pengalaman orang tua dalam mengasuh dan merawat anak akan dapat mempengaruhi persiapan orang tua dalam menjalankan proses pengasuhan pada anak. Terdapat beberapa cara yang

bisa orang tua lakukan untuk mempersiapkan diri dalam menjalankan peran dalam pengasuhan antara lain yaitu terlibat secara aktif dalam setiap proses pendidikan anak, mengamati segala sesuatu yang berorientasi pada masalah anak, selalu mengupayakan dan menyediakan waktu untuk anak dan menilai perkembangan fungsi keluarga serta kepercayaan anak. Dengan tingginya tingkat pendidikan orang tua akan dengan mudah dalam mendapatkan informasi, baik dari media massa maupun dari orang lain. Semakin banyak mendapatkan informasi semakin banyak pula pengetahuan yang didapat mengenai kesehatan anak.

Pada penelitian ini didapatkan hasil bahwa karakteristik orang tua pada pekerjaan dengan kategori IRT sebanyak 15 orang (30,6%). Seharusnya dengan adanya peran orang tua saat berada di rumah, orang tua dapat lebih mengontrol penggunaan gadget pada anak. Adapun alasan orang tua tetap memberikan gadget untuk anaknya yaitu agar anak tidak rewel saat orang tua sedang melakukan pekerjaan rumah dan mau untuk berada di rumah saja. Hal ini juga diungkapkan pada penelitian yang dilakukan (Zaini & Soenarto, 2019) orang tua mengungkapkan bahwa dampak dari penggunaan gadget pada anak yaitu menyebabkan anak menjadi malas belajar. Menurut (D. K. Sari et al., 2018) pekerjaan orang tua juga mempengaruhi proses pengasuhan dan komunikasi antara orang tua dengan anak. Hal ini dikarenakan ibu merupakan orang yang pertama kali mengajak anak untuk berkomunikasi, sehingga anak mengerti mengenai cara berinteraksi dan bersosialisasi dengan orang lain menggunakan bahasa. Selain itu (Y. Anggraeni, 2019) juga mengungkapkan bahwa orang tua yang terlalu sibuk dengan pekerjaannya akan menyebabkan kurangnya perhatian dalam perkembangan anaknya, orang tua kurang memahami mengenai pentingnya pengawasan dalam proses perkembangan anak, orang tua hanya akan fokus pada pekerjaannya sehingga akan berpengaruh kepada tingkat kedisiplinan anak dalam penggunaan gadget yang tanpa batas dan anak dapat dengan bebas untuk memilih konten apa saja yang dilihat tanpa pantauan dari orang tua, sedikitnya waktu yang diberikan orang tua untuk

anaknyanya sehingga menyebabkan rendahnya kemampuan anak dalam mengontrol emosi dan prestasi anak akan menjadi turun di sekolah, orang tua yang cenderung lebih sibuk dengan urusan lain dan kurang memperhatikan dalam mengawasi anaknya.

### **C. Keterbatasan**

Kesulitan yang dihadapi peneliti saat pengambilan data yaitu mengumpulkan orang tua responden untuk mengisi kuesioner sehingga pada proses pengambilan data pada penelitian ini diubah menjadi secara *online* dengan menggunakan *google form*.

Keterbatasan dalam pengambilan data pada penelitian ini yaitu pada saat pengambilan data yang dilakukan secara *online* dengan menggunakan *google form* dapat menjadi bias karena pada saat pengisian kuesioner oleh responden tidak diawasi oleh peneliti secara langsung. Selain itu, pada penelitian ini hanya terbatas pada satu faktor saja dari banyaknya faktor yang menyebabkan terjadinya masalah perilaku emosional.