

HUBUNGAN PENGGUNAAN *GADGET* DENGAN PERKEMBANGAN SOSIAL EMOSIONAL PADA ANAK USIA PRASEKOLAH DI DESA ATEP

Stevani D Wauran¹, Ellen Timmerman², Diana Sigarlaki³

¹Mahasiswa Keperawatan dan Ilmu Kesehatan, Universitas Sariputra Indonesia Tomohon,

²Dosen Fakultas Keperawatan dan Ilmu Kesehatan, Universitas Sariputra Indonesia Tomohon

³Dosen Fakultas Keperawatan dan Ilmu Kesehatan, Universitas Sariputra Indonesia Tomohon

Copresponder Author : timmermanellen7@gmail.com

ABSTRACT- *Gadget use among preschool-aged children has increased alongside technological advancement; however, this raises concerns regarding its impact on children's social and emotional development. This study aims to analyze the relationship between gadget use and social-emotional development in preschool-aged children in Atep Village, Langowan Selatan District. The research employed a quantitative approach with a cross-sectional design. The population consisted of 90 parents who owned gadgets and had children aged 2 to 4 years. A total of 73 respondents were selected using the Slovin formula with a 5% margin of error and purposive sampling technique. The research instruments included a gadget usage questionnaire and a social-emotional development questionnaire. Data were analyzed using the Spearman Rho test. The results showed a significant relationship between gadget use and children's social-emotional development ($p\text{-value} = 0.001 < \alpha = 0.05$). Most children categorized with poor gadget use exhibited abnormal social-emotional development. This study emphasizes the importance of active parental involvement in monitoring the duration, frequency, and content of gadget use to support the optimal social and emotional development of children.*

Keywords: *Gadget, preschool children, social-emotional development*

ABSTRAK- Penggunaan *gadget* pada anak usia prasekolah mengalami peningkatan seiring perkembangan teknologi, namun hal ini memicu kekhawatiran terhadap dampaknya terhadap perkembangan sosial emosional anak. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis hubungan antara penggunaan gadget dengan perkembangan sosial emosional pada anak usia prasekolah di Desa Atep, Kecamatan Langowan Selatan. Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain cross-sectional. Populasi terdiri dari 90 orang tua yang memiliki gadget dan anak usia 2–4 tahun. Sampel sebanyak 73 responden diperoleh melalui rumus Slovin dengan tingkat kesalahan 5%, menggunakan teknik purposive sampling. Instrumen penelitian berupa kuesioner penggunaan gadget dan kuesioner perkembangan sosial emosional. Analisis data dilakukan menggunakan uji Spearman Rho. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat hubungan yang signifikan antara penggunaan gadget dengan perkembangan sosial emosional anak ($p\text{-value} = 0,001 < \alpha = 0,05$). Mayoritas anak dengan penggunaan gadget buruk menunjukkan perkembangan sosial emosional abnormal. Penelitian ini menegaskan pentingnya peran aktif orang tua dalam mengawasi durasi, frekuensi, dan konten penggunaan gadget untuk mendukung tumbuh kembang sosial emosional anak secara optimal.

Kata kunci: *Gadget, anak prasekolah, perkembangan sosial emosional*

PENDAHULUAN

Salah satu aspek penting dalam perkembangan di usia ini adalah perkembangan sosial emosional yang sangat berpengaruh pada kemampuan sosial emosional anak di masa dewasa. Jika perkembangan sosial emosional anak tidak optimal, hal ini dapat berdampak negatif pada kematangan sosial emosional mereka di masa remaja dan dewasa. Perkembangan sosial emosional juga berfungsi

sebagai mekanisme pembelajaran untuk beradaptasi dengan lingkungan. Pada awal masa prasekolah, anak-anak mulai mempelajari nilai-nilai dan perilaku yang diterima dalam masyarakat, proses pembelajaran ini mempengaruhi perkembangan mereka di tahap-tahap selanjutnya. Tahapan perkembangan anak hingga memasuki sekolah dasar adalah dasar penting untuk mengembangkan ketrampilan sosial emosional, sehingga mereka siap menghadapi tantangan yang lebih kompleks di masa

depan, Pada dasarnya penggunaan teknologi gadget pada saat ini memiliki dampak positif dan negatif bagi anak, di antaranya dalam pembentukan pola pikir anak, yaitu dapat membantu anak dalam mengatur kecepatan bermainnya, mengolah strategi dan analisa dalam permainan, dan membantu anak dalam meningkatkan kemampuan otak kanan selama dalam pengawasan yang baik oleh orang tua (Rahmadyanti, 2023).

Salah satu aspek penting dalam perkembangan di usia ini adalah perkembangan sosial emosional yang sangat berpengaruh pada kemampuan sosial emosional anak di masa dewasa. Jika perkembangan sosial emosional anak tidak optimal, hal ini dapat berdampak negatif pada kematangan sosial emosional mereka di masa remaja dan dewasa. Sejak menggunakan gadget ketika di rumah anak menjadi susah diajak berkomunikasi, tidak peduli dan kurang berespon pada saat orang tua menganjaknya berbicara, apabila hal ini berlangsung terus-menerus, dikhawatirkan akan mengganggu perkembangan sosial emosional pada anak usia prasekolah. Teknologi dan globalisasi telah secara signifikan mengubah cara hidup dan bekerja saat ini, termasuk dalam penggunaan gadget. Perilaku yang mengalami gangguan emosional pada anak juga bisa berupa perilaku anak yang suka mengganggu atau mengacau merupakan perilaku yang negatif, dengan perilaku mengganggu mengakibatkan permusuhan dan perilaku yang terus menerus menentang tanpa adanya peneguran orang lain ataupun norma sosial. (Elsi Rahmadani, 2022). Penggunaan gadget yang berlebihan mampu memberikan dampak yang cukup besar bagi perkembangan anak, diantaranya kurangnya aktivitas fisik, kurang tidur selama anak menggunakan gadget. Selain itu jika durasi penggunaan yang terlalu lama akan mempengaruhi kesehatan mata dan otak serta gangguan mental dan emosional. Dampak penggunaan gadget yang berlebihan pada anak sering dipengaruhi oleh kurangnya pemahaman tentang bagaimana penggunaan gadget dengan baik (Tauhidah & Noorhasanah, 2022). penggunaan gadget sulit dihindari tuntutan perkembangan zaman mendorong orang tua untuk mengenalkan teknologi kepada anak-anak sejak dini, yang biasanya sangat antusias saat menerima gadget dari orang tua mereka. Namun, penggunaan gadget tanpa batasan dan pengawasan dari orang tua dapat mengganggu perkembangan emosional anak (Sri Delviana Daud et al., 2023). Penggunaan perangkat teknologi yang tidak tepat oleh anak-anak dalam konten, durasi, frekuensi, dan postur yang mereka adopsi saat menggunakannya menimbulkan berbagai resiko kesehatan dan juga dapat mengganggu masalah perkembangan sosial emosional pada anak terutama

pada anak usia pra sekolah. (Hifayatin et al., 2024), sebanyak 4,95 miliar (62,5%) telah mengakses internet, dan 5,31 miliar (67,1%) menggunakan telepon genggam secara aktif. Angka ini menunjukkan penetrasi teknologi digital yang sangat tinggi, termasuk di kalangan anak-anak. Masa prasekolah dikenal sebagai masa emas (golden age), yakni periode kritis yang berlangsung singkat namun berpengaruh besar terhadap perkembangan anak di masa depan. Oleh karena itu, gangguan tumbuh kembang sekecil apa pun harus dikenali dan ditangani sedini mungkin agar tidak berdampak negatif terhadap kualitas hidup anak di kemudian hari (Manorek & Fristalia, 2024). (Rahmadyanti, 2023). Menurut Badan Pusat Statistik Provinsi Sulawesi Utara pada tahun 2022, presentase penggunaan gadget di wilayah mencapai 68% angka tersebut tergolong tinggi, karena lebih dari setengah penduduk aktif menggunakan gadget dalam kehidupan sehari-hari. Menurut Departemen Kesehatan Republik Indonesia melaporkan bahwa 0,4 juta (16%) anak usia prasekolah di Indonesia mengalami gangguan perkembangan, baik perkembangan motorik halus dan kasar, pendengaran, sosial dan emosional, dan keterlambatan bicara (Sri Delviana Daud et al., 2023). Pada pendidikan prasekolah awal, pertumbuhan dan perkembangan anak merupakan tingkatan sangat penting yang perlu mendapat perhatian cukup sehingga menjadi landasan yang kuat untuk perkembangan selanjutnya. Masa prasekolah juga dikenal dengan masa kritis dan emas karena masa prasekolah berlangsung dalam kurun waktu yang singkat. Masalah tumbuh kembang sekecil apapun akan mempengaruhi kualitas seseorang di masa depan jika tidak dikenali pada waktunya dan ditangani sedini mungkin (Manorek & Fristalia, 2024).

Berdasarkan Survei awal telah dilakukan di Desa Atep untuk melihat fenomena penggunaan gadget pada anak usia prasekolah. Berdasarkan data yang diperoleh, jumlah anak usia prasekolah di desa tersebut sebanyak 90 anak. Dari jumlah tersebut, dilakukan wawancara dan observasi terhadap 15 orang tua yang memiliki anak usia 2 hingga 4 tahun. Hasil wawancara menunjukkan bahwa hampir semua anak dalam sampel tersebut telah menggunakan gadget, meskipun gadget yang digunakan adalah milik orang tua, bukan milik pribadi anak. Para orang tua menyatakan bahwa mereka secara sengaja memberikan gadget kepada anak sebagai alat untuk menenangkan atau mengalihkan perhatian anak, terutama saat mereka sibuk dengan pekerjaan rumah tangga atau kegiatan di luar rumah. Dalam praktiknya, gadget digunakan sebagai “pengganti” pengasuhan sementara ketika orang tua tidak dapat memberikan perhatian penuh.

Namun, para orang tua juga mengungkapkan sejumlah perubahan perilaku anak yang muncul akibat penggunaan gadget tersebut. Sebagian besar anak menjadi mudah marah atau menangis ketika gadget diambil kembali, menandakan adanya ketergantungan emosional terhadap perangkat tersebut. Selain itu, anak-anak juga mengalami penurunan kemampuan interaksi sosial, ditunjukkan dengan minimnya keterlibatan mereka dalam bermain bersama teman sebaya. Orang tua menyebutkan bahwa anak mereka cenderung menunjukkan perilaku malu-malu atau menarik diri saat diajak berinteraksi dengan anak lain. Temuan ini menunjukkan adanya gejala awal keterlambatan dalam aspek perkembangan sosial dan emosional anak prasekolah di Desa Atep, yang diduga berkaitan erat dengan pola penggunaan gadget yang tidak terkontrol. Oleh karena itu, diperlukan penelitian lebih lanjut untuk mengkaji secara mendalam dampak penggunaan gadget terhadap perkembangan sosial anak usia dini, khususnya pada anak-anak prasekolah di wilayah ini.

Hal hal yang bisa dilakukan dalam sosial emosional anak prasekolah adalah penggunaan gadget perlu dibatasi dan diawasi oleh orang tua di sekitarnya. Orang tua harus memastikan bahwa fitur atau aplikasi bahwa fitur atau aplikasi yang digunakan anak-anak adalah yang aman. Selain itu, penting untuk menetapkan batasan waktu penggunaan gadget batasan waktu penggunaan gadget setiap hari agar anak tidak kecanduan dan tetap dapat berinteraksi dengan baik dengan lingkungan mereka. Mereka sudah kehilangan minat untuk bermain bersama teman-temannya karena lebih tertarik pada game digital. Selain itu, anak-anak menjadi terbiasa dengan permainan digital yang membuat mereka kesulitan berkonsentrasi pada dunia nyata. Oleh karena itu, penting bagi orang tua untuk menjaga disiplin dan menetapkan batasan dengan penggunaan gadget sejak dini agar terhindar dari dampak negatif kecanduan gadget di usia ini (Sakinah dan sukiatni, 2020). jika orang tua telah menerapkan disiplin sejak awal, anak dapat memilih aplikasi yang sesuai dengan usianya dan membatasi waktu penggunaan gadget untuk mencegah kecanduan. Hal ini penting agar anak dapat beradaptasi dengan lingkungan serta terhindar dari keterlambatan perkembangan, khususnya dalam aspek sosial dan emosional. Pola asuh adalah metode atau cara yang digunakan orang tua untuk merawat, mangasuh, dan mendidik anak mereka. Ini merupakan salah satu cara untuk membentuk sikap dan perilaku positif, karena orang tua yang memiliki pengetahuan dapat berkontribusi dalam menciptakan sikap dan lingkungan yang baik. (Lisa Sepriana et al., 2023). Upaya untuk mengoptimalkan kembali perkembangan sosial pada

anak prasekolah yaitu dengan cara deteksi dini perkembangan sosial dan memberikan stimulasi yang baik seperti pendidikan alam pada anak usia prasekolah, mengajarkan anak bersosialisasi dengan lingkungan masyarakat, bermain bebas supaya anak bisa mengembangkan fantasinya dan memperkaya pengalamannya (Hifayatin et al., 2024)

Pentingnya perkembangan sosial emosional pada anak usia prasekolah adalah untuk membentuk karakter yang baik agar anak dapat beradaptasi dengan lingkungan dan diterima oleh masyarakat. Namun, perkembangan zaman saat ini menimbulkan tantangan, terutama terkait penggunaan gadget. Ketika anak diberi akses ke gadget, hal ini dapat memengaruhi perkembangan sosial emosional mereka. Anak-anak cenderung lebih terfokus pada gadget, sehingga mengabaikan lingkungan sekitar. Banyak orang tua yang mengeluhkan bahwa anak-anak mereka menghabiskan waktu hanya untuk bermain gadget, dan ketika orang tua mencoba mengambilnya, anak sering marah dan berbicara dengan nada yang keras. Salah satu faktor yang menyebabkan gangguan perkembangan sosial emosional adalah pekerjaan orang tua. Orang tua yang tidak bekerja atau ibu rumah tangga sering kali memberikan gadget kepada anak-anak mereka agar anak tidak bermain di luar rumah dan tidak mengganggu aktivitas mereka saat menyelesaikan pekerjaan rumah (Suhadi Prayito et al., 2024). Pola asuh yang berbeda dapat menimbulkan gangguan emosional anak, hal ini muncul bukan karena dari diri anak itu sendiri, melainkan emosional anak muncul karena efek samping dari hal-hal yang di alami anak dari kejadian disekitarnya (Lisa Sepriana et al., 2023). Hal ini dapat membuat anak menjadi malas bergerak dan beraktivitas, serta kurang berinteraksi dengan lingkungan. Akibatnya, anak menjadi kurang peka terhadap keadaan sekitar dan proses sosialisasinya terhambat, karena fokusnya hanya pada gadget. Jika dibiarkan, hal ini dapat menyebabkan ketergantungan atau kecanduan pada gadget, yang berdampak negatif pada perkembangan anak (Nungrahaningtyas, 2017). Berbeda halnya jika orang tua tidak memperhatikan aplikasi yang ada di perangkat anak dan membiarkan anak bermain sesuka hati, tanpa menjelaskan aplikasi mana yang memiliki nilai edukasi (Asmawati, 2021). Ketika anak-anak sering terpapar penggunaan gadget tanpa kendali atau pengawasan dari orang tua, pertumbuhan dan perkembangan mereka juga dapat terpengaruh secara negatif (Suhadi Prayito et al., 2024). Penggunaan gadget seringkali kita amati sebagai salah satu jalan pintas orang tua dalam mendampingi anak dan balita sebagai pengasuh dalam berbagai aktifitasnya. Mereka menggunakannya untuk menemani anak-anaknya

karena memiliki beragam fungsi dan aplikasi yang seru, sehingga orang tua dapat menjalankan pekerjaannya tanpa khawatir anaknya berkeliaran dan kotor, membuat orang tua tidak tenang dan mengganggu aktivitas mereka.

Berdasarkan latar belakang di atas maka penelitian tertarik untuk melakukan penelitian tentang hubungan penggunaan gadget dengan perkembangan sosial emosional pada anak usia prasekolah di DESA ATEP.

1. Rumusan Masalah

A. Pernyataan masalah

Dengan merujuk pada konteks yang diuraikan sebelumnya. Maka pernyataan masalah yaitu “Hubungan penggunaan gadget dengan perkembangan sosial emosional pada anak usia prasekolah di desa”.

2. Pertanyaan masalah

- A. Bagaimana penggunaan gadget pada anak usia prasekolah di Desa Atep?
- B. Bagaimana perkembangan sosial emosional pada anak usia prasekolah di Desa Atep
- C. Apakah ada hubungan penggunaan gadget dengan perkembangan sosial emosional pada anak usia prasekolah di Desa Atep

3. Batasan masalah

Untuk menjaga fokus dan memastikan penelitian tidak menyimpang dari pokok bahasan, proposal ini mengatur batasan ruang lingkup penelitian pada eksplorasi penggunaan gadget dengan perkembangan sosial emosional pada anak usia sekolah di desa atep.

4. Tujuan penelitian

A. Tujuan umum

Diketahui hubungan penggunaan gadget dengan perkembangan sosial emosional pada anak usia sekolah di desa atep.

B. Tujuan khusus

- 1) Mengidentifikasi penggunaan gadget pada anak usia prasekolah di Desa Atep.
- 2) Mengidentifikasi perkembangan sosial emosional pada anak usia prasekolah di Desa Atep.

- 3) Menganalisis hubungan penggunaan gadget dengan perkembangan sosial emosional pada anak usia prasekolah di Desa Atep.

5. Manfaat Penelitian

A. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan bisa memperkaya konsep dan teori yang menunjang kemajuan dan perkembangan ilmu pengetahuan serta menjadi referensi bagi penelitian selanjutnya.

B. Manfaat praktis

1) Peneliti

Mendapat informasi dan menambah pengetahuan mengenai hubungan penggunaan gadget dengan perkembangan sosial emosional pada anak usia prasekolah.

2) Responden

Untuk menekankan pentingnya peran orang tua, anak usia prasekolah di desa atep dalam melaksanakan penggunaan gadget sehingga tidak terjadi perkembangan sosial emosional pada anak

3) Insitusi Pendidikan

Bisa mejadi bahan literature bagi insitusi dan menjadi tambahan referensi bagi mahasiswa/i fakultas keperawatan dan ilmu kesehatan UNSRIT dalam proses belajar.

METODE

Jenis penelitian yang dilakukan adalah menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain penelitian cross-sectional. Melakukan penelitian ini pada waktu yang bersamaan untuk menghubungkan antara variabel independent (bebas) dengan variabel dependent (terikat) yang diteliti terhadap sampel dalam populasi yang ditentukan. Variabel independent dalam penelitian ini adalah penggunaan gadget dan variabel dependent dalam penelitian ini adalah perkembangan sosial emosional.

Tabel 1. Definisi Operasional

Variabel	Definisi	Parameter	Intrument	Skala	Skor
Independen: Penggunaan Gadget	Penggunaan gadget secara berlebihan dapat berdampak	1. Durasi penggunaan (waktu layar per hari)	Kuesioner	Ordinal	Baik : 0-9 Sedang : 10-19

	negatif pada perkembangan dan kesehatan anak	2. Frekuensi penggunaan (seberapa sering dalam sehari) 3. Konten yang di akses (edukasi & hiburan) 4. Pendampingan orang tua saat menggunakan gadget Dampak positif & negatif 1. Positif : menstimulasi kecerdasan, meningkatkan imajinasi 2. Negatif: kecanduan, penurunan interaksi sosial, gangguan konsentrasi, gangguan tidur dan fisik				Buruk : 20-30
Independen: Perkembangan sosial emosional	Perkembangan sosial emosional anak usia prasekolah adalah proses perkembangan anak dalam berinteraksi dengan lingkungannya, termasuk orang tua, teman sebaya, dan orang dewasa	1. Kemampuan berinteraksi (bermain, berbagi, menyapa) 2. Pengendalian emosi (marah, tantrum) 3. Kepekaan sosial (empati, memahami emosi orang lain) 4. Kemandirian dan kepercayaan diri	Kuesioner	Ordinal		Normal : 0-16 Borderline : 17-32 Abnormal : 33-50

1. Rumus Slovien

Pada penelitian ini menggunakan rumus slovien sebagai berikut:

$$n = N/(1+N(e)^2)$$

Dimana :

N = Populasi (90)

n = Sampel

$$e^2 = 5\% (0,05)$$

Perhitungannya yaitu :

$$n = N/(1+N(e)^2)$$

$$n = 90/(1+(90 \times ([0,005]^2)))$$

$$n = 90/(1+0,25)$$

$$n = 73$$

2. Populasi

Populasi merupakan keseluruhan objek/subjek penelitian. Populasi penelitian terdiri dari 90 orang tua yang memiliki gadget dan mempunyai anak usia prasekolah 2-4 tahun. Dari jumlah populasi tersebut, peneliti menentukan jumlah sampel menggunakan rumus Slovin 5%. Berdasarkan perhitungan tersebut, diperoleh jumlah sampel sebanyak 73 responden.

3. Sampel

Sampel adalah sebagian dari ukuran dan karakteristik suatu populasi (Sudaryana, 2022). Jumlah populasi ini menggunakan rumus Slovin 5%.

4. Sampling

Penelitian ini menggunakan purposive sampling, yaitu teknik pengambilan sampel dengan pertimbangan tertentu.

A. Kriteria inklusi

- 1) Orang tua yang mempunyai anak usia prasekolah 2-4 tahun dan orang tua yang mempunyai gadget
- 2) Orang tua yang mempunyai anak usia prasekolah usia 2-4 tahun yang bersedia dan siap menjadi responden

B. Kriteria eksklusi

- 1) Orang tua yang mempunyai anak usia prasekolah usia 2-4 tahun yang tidak hadir untuk menjadi responden
- 2) Orang tua yang mempunyai anak usia prasekolah usia 2-4 tahun yang mengundurkan diri menjadi responden saat penelitian

5. Variabel Penelitian

A. Variabel *Independen* (Bebas)

Variabel independent adalah variabel yang mempengaruhi nilainya yang ditentukan oleh variabel yang lain. Variabel Independen yaitu penggunaan gadget.

B. Variabel *Dependen* (Terikat)

Variabel dependen adalah variabel yang dipengaruhi nilainya dan ditentukan oleh variabel lain. Variabel dependen dalam penelitian ini adalah perkembangan sosial emosional.

6. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian adalah alat ukur yang digunakan untuk mengumpulkan data yang sedang dipelajari. Instrumen yang digunakan adalah kuesioner yang dikembangkan dari parameter yang ditentukan secara operasional dan diuji reabilitas dan validitasnya setelah digunakan. Kuesioner mencakup nama, jenis kelamin, dan usia serta pertanyaan-pertanyaan yang diberikan dengan variabel penelitian.

A. Kuesioner penggunaan gadget Data penggunaan gadget oleh anak diperoleh dengan menggunakan kuesioner tingkat pemakaian gadget. Kuesioner diberikan untuk mengetahui informasi terkait dengan penggunaan gadget. Kuesioner terdiri dari 15 pertanyaan. Kuesioner berisi 1 pertanyaan dengan memilih salah satu jawaban dengan memberi tanda checklist (√) dari ketiga pilihan yang sudah disediakan. Sistem penilaian yang digunakan adalah sebagai berikut: Tidak Pernah : 0, Jarang : 1, Sering :2. Hasil pengukuran dari 15 item pertanyaan tersebut akan dikategorikan menjadi : Baik : 0-9, Sedang : 10-19, Buruk : 20-30.

B. Kuesioner perkembangan sosial emosional yang disusun berdasarkan indikator perkembangan sosial dan emosional sesuai tahap usia prasekolah. Kuesioner terdiri dari 25 pertanyaan, dari ketiga pilihan yang di sediakan. Sistem penilaian yang digunakan adalah sebagai berikut: Tidak Pernah : 0, Jarang : 1, sering : 2, Hasil pengukuran dari 25 item pertanyaan tersebut akan di kategorikan menjadi: Normal 0-16, Borderline : 17-32, Abnormal : 33-50.

7. Uji Validitas Dan Rehabilitas

a. Uji Validitas

Uji validitas dilakukan untuk melihat suatu ketepatan/kecermatan alat/instrumen penelitian dalam mengukur apa yang ingin diukur dalam penelitian

b. Uji Rehabilitas

Reliabilitas adalah kesamaan hasil pengukuran atau pengamatan bila fakta atau kenyataan diukur atau diamati berkali-kali

dalam waktu yang berlainan (Nursalam, 2017). Reliabilitas merupakan indeks yang menunjukkan sejauh mana suatu alat ukur dapat dipercaya dan dapat diandalkan.

8. Pengolaan Data

a. *Editing*

Editing adalah proses memeriksa kembali data yang dikumpulkan, baik berupa daftar pertanyaan, atau bentuk lain. Kegiatan dalam proses editing meliputi kegiatan pengecekan data, ketepatan pengisian, serta relevansi dan konsistensi jawaban.

b. *Coding*

Coding adalah proses pengolahan data dengan memberi kode numerik pada data untuk mempermudah proses memasukkan data kedalam komputer. Setiap variabel diberikan nilai tertentu kesalahan.

c. *Tabulating*

Tabulating menyusun atau mengelompokkan data kedalam tabel berdasarkan karakteristik tertentu sesuai dengan tujuan penelitian.

9. Analisis Data

a. Analisis *Univariat*

Peneliti melakukan analisa univariat dengan analisa deskriptif yang dilakukan untuk menggambarkan data demografi yang diteliti secara terpisah dengan membuat tabel frekuensi dari masing-masing variabel. Pada penelitian ini, analisis data akan disajikan dalam bentuk tabel distribusi frekuensi variabel bebas yaitu penggunaan gadget dan variabel terikat adalah perkembangan sosial emosional.

b. Analisis *Bivariat*

Analisa bivariat dilakukan untuk menganalisis dua variabel yang diduga berhubungan atau berkorelasi yang dapat dilakukan dengan pengujian statistik. Pada penelitian ini menggunakan Uji Spearman Rho dengan menggunakan SPSS. Hasil uji tes ini adalah jika $< 0,05$ maka H_1 diterima artinya ada hubungan antara variabel independen dan variabel dependen. Sebaliknya jika nilai signitif $p > 0,05$ maka H_1 ditolak yang artinya tidak terdapat hubungan antara variabel independen dan variabel dependen.

bivariat dilakukan menggunakan perangkat lunak SPSS. Dengan maksud menguji adanya Hubungan penggunaan gadget dengan perkembangan sosial emosional pada anak usia prasekolah di Desa Atep.

Lokasi penelitian ini dilaksanakan di Desa Atep merupakan desa yang terletak di Kecamatan Langowan selatan, Kabupaten Minahasa. Desa ini memiliki luas wilayah 711 ha, dengan batas wilayah yang berbatasan langsung dengan empat Desa yakni:

- A. Desa Manembo (disebelah utara),
- B. Desa Palamba (disebelah Selatan),
- C. Desa Teep (disebelah timur), dan
- D. Desa Atep 1 (disebelah barat).

Mata pencaharian pokok masyarakat Desa Atep adalah sebagai petani. Desa ini memiliki komoditi unggulan yaitu aren.

1. Analisis Univariat

- A. Data Responden Menurut Umur, Pekerjaan Orang Tua, Pendidikan Terakhir Orang Tua
- Tabel 2 Distribusi responden berdasarkan umur, pekerjaan orang tua, pendidikan terakhir.

Umur Anak	Frekuensi (F)	Presentase (%)
1. 2-3 Tahun	26	35,6
2. 4 Tahun	28	35
Total	73	100.0
Pekerjaan Orang tua		
Wiraswasta	34	46.6
PNS	2	2.7
IRT	33	45.2
Swasta	4	5.5
Total	73	100.0
Pendidikan Terakhir Orang Tua		
Tidak Tamat SD	3	4.1
SD	8	11.0
SMP	15	20.5
SMA	37	50.7
Perguruan Tinggi		13.7
Total	73	100.0

Berdasarkan Tabel 4.1.2, distribusi responden berdasarkan usia anak dari 73 responden orang tua, anak yang berusia 2-3 tahun yaitu sebanyak 26 orang (35,6%), anak yang berusia 4 tahun sebanyak 47 orang (64,4%).

HASIL

Hasil penelitian yang mencakup gambaran umum lokasi penelitian, profil responden, serta analisis statistik univariat dan bivariat. Metode penelitian melibatkan pengumpulan data melalui kuesioner yang kemudian diproses melalui tiga tahap, yaitu editing, coding, dan tabulating Analisis

Dari pekerjaan orang tua responden yang paling dominan adalah wiraswasta sebanyak 34 orang (46,6%), disusul oleh ibu rumah tangga (IRT) sebanyak 33 orang (45,2%), kemudian pegawai swasta sebanyak 4 orang (5,5%), dan PNS sebanyak 2 orang (2,7%).

Selanjutnya pendidikan terakhir orang tua, mayoritas orang tua memiliki pendidikan terakhir SMA sebanyak 37 orang (50,7%). Sementara itu, SMP sebanyak 15 orang (20,5%), responden lainnya terdiri dari Tidak Tamat SD, SD, perguruan tinggi.

B. Karakteristik berdasarkan durasi main gadget.

Tabel 3 Distribusi Responden Durasi Main Gadget

Durasi Main Gadget	Frekuensi (F)	Presentase (%)
1. 1- 30 Menit/hari	8	11.0
2. 31-60 Menit/hari	16	21.9
3. >60 Menit/hari	49	67.1
Total	73	100.0

Berdasarkan hasil penelitian, sebagian besar responden menunjukkan bahwa anak menggunakan gadget lebih dari 60 menit per hari, yaitu sebanyak 49 orang (67,1%). Sementara itu, sebanyak 16 orang (21,9%) menggunakan gadget selama 31–60 menit per hari, dan hanya 8 orang (11,0%) yang menggunakan gadget selama 1–30 menit per hari.

C. Karakteristik Berdasarkan Penggunaan Gadget

Tabel 4 Distribusi Responden Berdasarkan Penggunaan Gadget

Penggunaan Gadget	Frekuensi (F)	Presentase (%)
Baik	51	69,9
Sedang	16	21,9
Buruk	6	8,2
Total	73	100.0

Berdasarkan Tabel 4 diketahui bahwa penggunaan gadget pada anak usia prasekolah dari 73 responden pada kategori baik sebanyak 51 orang (69,9%), sedang sebanyak 16 orang (21,9%), buruk sebanyak 6 orang (8,2%).

D. Data Demografi Responden Berdasarkan Peran Orang Tua Perkembangan Bicara Balita

Tabel 5 Distribusi Responden Berdasarkan Perkembangan Sosial Emosional

Peran Orang Tua	Frekuensi (F)	Presentase (%)
Rendah	5	6,3

Sedang	10	12,5
Total	73	100.0

Berdasarkan Tabel 5 dapat dilihat bahwa kebanyakan responden orang tua berada pada kategori tinggi yaitu 65 orang (81,3%), responden orang tua yang berada pada kategori sedang yaitu 10 orang (12,5%), dan responden orang tua yang berada pada kategori rendah terdapat 5 orang (6,3%).

2. Analisis Bivariat

A. Hubungan Penggunaan Gadget Dengan Perkembangan Sosial Emosional Pada Anak Usia Prasekolah Di Desa Atep

Tabel 7 Hubungan penggunaan gadget dengan perkembangan sosial emosional

	Perkembangan sosial emosional			Total
	Normal	Borderline	Abnormal	
	Baik	Sedang	Buruk	
Penggunaan Gadget	27 37,0%	6 8,2%	0 0%	51 69,9%
	22 30,1%	10 13,7%	0 0%	32 43,8%
	2 2,7%	0 0%	6 8,2%	8 11,0%
Total	33 45,2%	32 43,8%	8 11,0%	73 100%
Significant	$p = 0,001 < \alpha = 0,05$			
Correlation coefficient	0,374			

Berdasarkan data yang disajikan pada tabel di atas, diketahui bahwa terdapat hubungan yang signifikan antara penggunaan gadget dengan perkembangan sosial emosional pada anak usia prasekolah di Desa Atep yakni sebagian besar anak dengan penggunaan gadget yang baik menunjukkan perkembangan sosial emosional yang normal (37,0%), sedangkan anak dengan penggunaan gadget yang buruk seluruhnya mengalami perkembangan sosial emosional yang abnormal (8,2%).

Hasil analisis statistik menggunakan uji Spearman-rho menunjukkan adanya hubungan yang sangat signifikan antara penggunaan gadget dengan perkembangan sosial emosional pada anak usia prasekolah di Desa Atep. Hal ini ditunjukkan oleh nilai p-value sebesar 0,001 yang lebih kecil dari tingkat signifikansi yang ditetapkan ($\alpha = 0,05$).

PEMBAHASAN

Penelitian ini melibatkan 73 orang tua yang memiliki anak usia prasekolah di Desa Atep. Data hasil penelitian kemudian di uji menggunakan uji statistik spearman-rho, dimana hasil yang diperoleh adalah terdapat adanya hubungan yang signifikan antara Penggunaan gadget dengan Perkembangan sosial emosional pada anak usia prasekolah di Desa Atep. Secara psikologis, penggunaan gadget yang berlebihan dapat menghambat perkembangan keterampilan sosial anak, seperti kemampuan berinteraksi, berbagi, mengelola emosi, dan membangun empati. Anak yang lebih banyak menghabiskan waktu dengan gadget cenderung mengalami keterlambatan dalam mengenali dan merespons ekspresi emosional orang lain, serta menunjukkan kesulitan dalam membentuk hubungan sosial yang sehat. Masa prasekolah merupakan tahap penting dalam membangun inisiatif dan hubungan interpersonal. Jika pada tahap ini anak terlalu banyak terpapar media digital dan kurang melakukan interaksi sosial langsung, maka potensi gangguan perkembangan sosial emosional akan meningkat. Dengan demikian, penting bagi orang tua untuk mengawasi durasi penggunaan gadget oleh anak serta lebih banyak melibatkan anak dalam aktivitas bermain yang melibatkan interaksi sosial langsung, seperti bermain bersama teman sebaya, berdialog, dan melakukan kegiatan fisik bersama keluarga. Anak yang menggunakan gadget untuk hiburan pasif (misalnya menonton video tanpa pendampingan) memiliki risiko lebih tinggi mengalami keterlambatan sosial dibandingkan anak yang menggunakan gadget dalam aktivitas edukatif yang didampingi oleh orang tua. Oleh karena itu, bukan hanya durasi, tetapi juga konteks penggunaan gadget sangat menentukan dampaknya terhadap perkembangan anak. Dengan mempertimbangkan hasil penelitian ini, pihak-pihak terkait seperti orang tua, serta tenaga kesehatan masyarakat perlu bekerja sama untuk meningkatkan pemahaman tentang dampak penggunaan gadget pada perkembangan anak. Intervensi preventif dalam bentuk edukasi kepada orang tua serta pengembangan kebijakan penggunaan media digital yang sehat di lingkungan rumah dan sekolah menjadi langkah penting untuk mendukung tumbuh kembang anak secara optimal.

Hubungan Penggunaan Gadget dengan Perkembangan Sosial Emosional

Hasil penelitian mengenai hubungan antara penggunaan gadget dengan perkembangan sosial pada anak usia prasekolah di Desa Atep menunjukkan adanya hubungan yang signifikan antara kedua variabel tersebut. Hal ini dibuktikan

melalui analisis statistik menggunakan uji Spearman-rho yang menghasilkan nilai $p\text{-value} = 0,001$, yang lebih kecil dari tingkat signifikansi yang ditetapkan ($\alpha = 0,05$). Dengan demikian, hipotesis alternatif (H_1) diterima dan hipotesis nol (H_0) ditolak. Artinya, terdapat hubungan yang signifikan antara penggunaan gadget dengan perkembangan sosial emosional pada anak usia prasekolah di Desa Atep.

Temuan ini konsisten dengan berbagai hasil penelitian terdahulu yang menunjukkan bahwa penggunaan gadget yang tidak tepat pada usia dini dapat mengganggu perkembangan sosial anak. Hal ini dikarenakan gadget cenderung menjadi media yang bersifat pasif, di mana anak hanya menjadi penerima informasi tanpa keterlibatan sosial secara aktif. Selain itu, penggunaan gadget yang berlebihan dapat menggantikan waktu berinteraksi langsung dengan orang tua, teman sebaya, dan lingkungan sekitar, yang sebenarnya merupakan fondasi penting dalam membentuk keterampilan sosial dan emosional anak. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh (Mubashiroh, 2020) bahwa penggunaan gadget pada anak tanpa adanya pengawasan dari orang tua akan memberikan dampak negatif terhadap perkembangan sosial dan emosional anak.

Hasil penelitian ini sesuai dengan teori yang menyebutkan bahwa penting bagi orang tua, pendidik, dan masyarakat untuk lebih memperhatikan pola penggunaan gadget pada anak usia prasekolah. Diperlukan peran aktif dalam mengawasi serta mengarahkan anak saat menggunakan gadget, seperti membatasi durasi penggunaan, memilih konten edukatif yang sesuai dengan usia, dan menggabungkan penggunaan teknologi dengan aktivitas sosial yang nyata. Strategi ini dapat membantu meminimalkan dampak negatif dari gadget dan mendukung perkembangan sosial emosional anak secara optimal.

Dengan adanya hasil penelitian ini, penting bagi orang tua, pendidik, dan masyarakat untuk lebih memperhatikan pola penggunaan gadget pada anak usia prasekolah. Diperlukan peran aktif dalam mengawasi serta mengarahkan anak saat menggunakan gadget, seperti membatasi durasi penggunaan, memilih konten edukatif yang sesuai dengan usia, dan menggabungkan penggunaan teknologi dengan aktivitas sosial yang nyata. Strategi ini dapat membantu meminimalkan dampak negatif dari gadget dan mendukung perkembangan sosial emosional anak secara optimal.

Data dalam penelitian ini juga memperlihatkan bahwa responden dengan penggunaan gadget yang tergolong "baik" sebagian besar memiliki perkembangan sosial emosional yang "normal" atau "borderline", sedangkan anak dengan penggunaan gadget "buruk" seluruhnya mengalami

perkembangan yang "abnormal". Hal ini menegaskan bahwa kualitas penggunaan gadget memiliki implikasi langsung terhadap kondisi sosial emosional anak. Dengan mempertimbangkan hasil tersebut, maka penting bagi orang tua, guru, dan masyarakat untuk memberikan pendampingan serta membatasi penggunaan gadget pada anak usia prasekolah. Pengawasan yang baik, pembatasan waktu layar (screen time), dan pemilihan konten yang edukatif dapat membantu anak mendapatkan manfaat dari teknologi tanpa mengorbankan perkembangan sosial dan emosionalnya.

Berdasarkan hasil penelitian ini, peneliti berpendapat bahwa peran orang tua dan lingkungan sekitar sangat krusial dalam membentuk perilaku anak terkait penggunaan teknologi sejak dini. Gadget seharusnya tidak menjadi "pengganti pengasuhan", melainkan alat bantu yang dipergunakan secara bijak untuk mendukung proses tumbuh kembang anak. Peneliti menekankan bahwa jika penggunaan gadget tidak disertai dengan kontrol dan bimbingan yang memadai, maka risiko terganggunya perkembangan sosial emosional anak akan semakin besar. Oleh karena itu, pendekatan yang seimbang dan penuh kesadaran sangat diperlukan agar teknologi tidak menjadi hambatan, melainkan sarana yang memperkaya pengalaman belajar dan interaksi anak.

KESIMPULAN

1. Penggunaan gadget pada anak usia prasekolah di Desa Atep sebagian besar dalam kategori baik.
2. Perkembangan sosial emosional pada anak usia prasekolah di Desa Atep sebagian besar dalam kategori normal.
3. Terdapat hubungan penggunaan gadget dengan perkembangan sosial emosional pada anak usia prasekolah di Desa Atep.

SARAN

1. Bagi Peneliti
 - A. Peneliti diharapkan menjadi pengalaman awal yang bermanfaat dalam memahami proses penelitian ilmiah, terutama dalam hal pengumpulan dan analisis data serta penyusunan laporan penelitian. Peneliti juga disarankan untuk terus meningkatkan kapasitas diri dalam melakukan penelitian lanjutan yang lebih mendalam, baik dari segi metodologi maupun cakupan variabel. Selain itu, penting bagi peneliti untuk memperkaya kajian pustaka dan teori agar hasil penelitian semakin relevan dan memiliki kontribusi ilmiah yang kuat.
2. Bagi Responden

- A. Diharapkan institusi yang terlibat, khususnya orang tua yang menjadi responden dalam penelitian ini, dapat meningkatkan pemahaman tentang dampak penggunaan gadget terhadap perkembangan sosial emosional anak. Perlu adanya kerja sama antara orang tua dalam mengatur durasi penggunaan gadget serta memilih konten yang sesuai bagi anak. Edukasi dan pelatihan tentang penggunaan teknologi yang sehat bagi anak prasekolah juga sangat disarankan agar perkembangan sosial emosional anak dapat terjaga secara optimal.
3. Bagi Tempat Penelitian
 - A. Peneliti selanjutnya disarankan untuk memperluas cakupan penelitian, baik dari segi jumlah responden maupun lokasi penelitian, maupun variabel yang diteliti. Selain itu, penelitian lebih lanjut dapat mempertimbangkan faktor-faktor lain yang mungkin berpengaruh terhadap perkembangan sosial emosional anak, seperti pola asuh orang tua, status sosial ekonomi keluarga, dan kualitas interaksi sosial anak.
 4. Bagi Peneliti Selanjutnya
 - A. Peneliti selanjutnya disarankan untuk memperluas cakupan penelitian, baik dari segi jumlah responden maupun lokasi penelitian, maupun variabel yang diteliti. Selain itu, penelitian lebih lanjut dapat mempertimbangkan faktor-faktor lain yang mungkin berpengaruh terhadap perkembangan sosial emosional anak, seperti pola asuh orang tua, status sosial ekonomi keluarga, dan kualitas interaksi sosial anak.

DAFTAR PUSTAKA

- Asmawati, L. (2021). Peran Orang Tua dalam pemanfaatan teknologi digital pada anak usia dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(1), 82–96.
- Azizah, I., & Adawiyah, A. R. (2020). Pertumbuhan dan perkembangan anak: bayi, balita, dan usia prasekolah. Penerbit Lindan Bestari.
- Elsi Rahmadani, Marlin Sutrisna, & Ravika Ramlis. (2022). Dampak Penggunaan Gadget dengan Perkembangan Emosional Pada Anak Usia Prasekolah. *Sehat Rakyat: Jurnal Kesehatan Masyarakat*, 1(4), 448–454.
- Hifayatin, N., Muji Astuti, N., & Tinggi Ilmu Kesehatan Hang Tuah Surabaya, S. (2024). Pada Anak Prasekolah. 139–149.
- 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.
- Manorek, D. G., & Fristalia, M. D. (2024). HUBUNGAN PENGGUNAAN GADGET DENGAN KABUPATEN BANGGAI tahun . Jumlah anak prasekolah di Indonesia sangat besar yaitu sekitar 10 % sehingga menjadi landasan yang kuat untuk perkembangan selanjutnya . Masa pada waktunya dan ditangani sedini mungkin (Adriana . 3(2), 239–248.
- Prastiwi, I., Andini, R. F., & Abidanon, A. A. tahun 2022. (n.d.). DURASI PENGGUNAAN GADGET DALAM PERKEMBANGAN ANAK USIA PRASEKOLAH Volume 08 No 02 Tahun 2022. 16–22.
- Putri Rahmi, H. (2021). Proses Belajar Anak Usia 0 Sampai 12 Tahun Berdasarkan Karakteristik Perkembangannya. *Bunayya: Jurnal Pendidikan Anak*, 7(1), 152–155.
- Rahmadyanti, R. (2023). HUBUNGAN PENGGUNAAN GADGET EMOSIONAL ANAK USIA PRASEKOLAH DESA CIKULUR TAHUN 2022. 15(2), 1–12.
- Raudhati, S., & Agustina, A. (2022). Perkembangan Anak Usia Prasekolah di TK Ash Shafiyah Kabupaten Bireuen. *JOURNAL OF HEALTHCARE TECHNOLOGY AND MEDICINE*, 8(2), 762–772.
- Sari, S. P., Handayani, Y., & Herliana, I. (2023). Hubungan Tingkat Adiksi Penggunaan Gadget dengan Kecerdasan Emosional pada Anak Usia Sekolah Dasar: Correlation between Gadget Use Addiction Level and Emotional Intelligence in Elementary School-aged Children. *Open Access Jakarta Journal of Health Sciences*, 2(2), 579–585.
- Sri Delviana Daud, Sri Wahyuni, & Nelfa F. Takahepis. (2023). Hubungan Penggunaan Gadget Dengan Perkembangan Emosional Pada Anak Usia Prasekolah di RA Karakter Assalam Manado. *Corona: Jurnal Ilmu Kesehatan Umum, Psikolog, Keperawatan Dan Kebidanan*, 1(4), 103–114. <https://doi.org/10.61132/corona.v1i4.89>
- Suhadi Prayito, Rusdianah, E., & Yuliana, F. (2024). Hubungan Penggunaan Gadget Dengan Perkembangan Sosial- Emosional Pada Anak Usia Prasekolah (4-6 Tahun). *Jurnal Penelitian Perawat Profesional*, 6(5474), 1–10.
- Tauhidah, N. I., & Noorhasanah, E. (2022). Perkembangan Emosional Anak Pra Sekolah Pengguna Gadget. *AL-ULUM: Jurnal Ilmu Sosial Dan Humaniora*, 8(1), 89–98. <https://doi.org/10.31602/alsh.v8i1.6835>

