

**HUBUNGAN DURASI PENGGUNAAN GADGET DENGAN  
PERKEMBANGAN EMOSIONAL PADA ANAK USIA  
PRASEKOLAH DI TK NEGERI BENTENG  
SELATAN KABUPATEN KEPULAUAN  
SELAYAR**

**SKRIPSI**



**DISUSUN OLEH:**

**JARNIATI**

**A.2012064**

**PROGRAM STUDI S1 KEPERAWATAN  
SEKOLAH TINGGI ILMU KESEHATAN (STIKES)  
PANRITA HUSADA BULUKUMBA  
TAHUN 2024**

**HUBUNGAN DURASI PENGGUNAAN GADGET DENGAN  
PERKEMBANGAN EMOSIONAL PADA ANAK USIA  
PRASEKOLAH DI TK NEGERI BENTENG  
SELATAN KABUPATEN KEPULAUAN  
SEAYAR**

**SKRIPSI**

Untuk Memenuhi Persyaratan Mencapai Gelar Sarjana Keperawatan (S. Kep)  
Pada Program Studi S1 Keperawatan  
Stikes Panrita Husada Bulukumba



**OLEH:**

**JARNIATI**

**NIM A.2012064**

**PROGRAM STUDI S1 KEPERAWATAN  
SEKOLAH TINGGI ILMU KESEHATAN (STIKES)  
PANRITA HUSADA BULUKUMBA  
TAHUN 2024**

## LEMBAR PERSETUJUAN

**HUBUNGAN DURASI PENGGUNAAN GADGET DENGAN  
PERKEMBANGAN EMOSIONAL PADA ANAK USIA  
PRASEKOLAH DI TK NEGERI BENTENG  
SELATAN KABUPATEN KEPULAUAN  
SELAYAR**

### SKRIPSI

Disusun Oleh:

JARNIATI

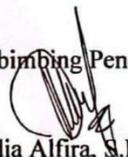
NIM. A.2012064

Skripsi Penelitian Ini Telah Disetujui  
Tanggal

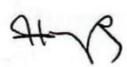
Pembimbing utama

  
(Dr. Asnidar, S.Kep., Ns, M.Kes)  
NIDN. 09 1606 8302

Pembimbing Pendamping

  
(Nadia Alfira, S.Kep., Ns, M.Kep.)  
NIDN. 09 0806 8902

Mengetahui,  
Ketua Program Studi S1 Keperawatan  
Stikes Panrita Husada Bulukumba

  
(Dr. Haerani, S.Kep., Ns, M.Kep)  
NIP. 19840330 201001 2 023

**LEMBAR PENGESAHAN**

**HUBUNGAN DURASI PENGGUNAAN GADGET DENGAN  
PERKEMBANGAN EMOSIONAL PADA ANAK USIA  
PRASEKOLAH DI TK NEGERI BENTENG  
SELATAN KABUPATEN KEPULAUAN  
SELAYAR**

**SKRIPSI**

**Disusun Oleh :  
JARNIATI  
NIM. A.20.12.064**

**Diujikan**

**Pada Tanggal : 11 Agustus 2024**

1. **Ketua Penguji**  
Dr. Haerani, S.Kep, Ns, M.Kep  
NIDN. 0030038404.
2. **Anggota Penguji**  
Dr. Hj. Fatmawati, S.Kep, Ns, M.Kep  
NIDN. 0009098009
3. **Pembimbing Utama**  
Dr. Asnidar, S.Kep, Ns, M.Kes  
NIDN. 09 1606 8302
4. **Pembimbing Pendamping**  
Nadia Alfira, S.Kep, Ns, M.Kep  
NIDN. 09 0806 8902

(  )

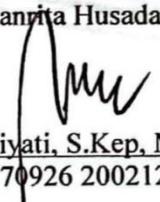
(  )

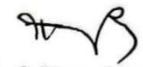
(  )

(  )

Mengetahui,  
Ketua Stikes Panrita Husada Bulukumba

Menyetujui,  
Ketua Program Studi S1 Keperawatan

  
Dr. Muriyati, S.Kep, M.Kes  
NIP. 19770926 200212 2 007

  
Dr. Haerani, S.Kep, Ns, M.Kep  
NIP. 19840330201001 2 023

## **SURAT PERNYATAAN KEASLIAN PENELITIAN**

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : JARNIATI

Nim : A.20.12.064

Program studi : S1 Keperawatan

Judul skripsi : Hubungan Durasi Penggunaan Gadget Dengan perkembangan Emosional Pada Anak Usia Prasekolah Di TK Negri Benteng Selatan Kabupaten Kepulauan Selayar

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa tugas akhir yang saya tulis ini benar-benar hasil karya saya sendiri, bukan merupakan pengambil alihan tulisan atau pikiran orang lain yang saya akui sebagai tulisan atau pikiran saya sendiri.

Apabila dikemudian hari dapat dibuktikan bahwa tugas akhir ini adalah hasil jiplakan, maka saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut.

Selayar, 7 Agustus 2024

Yang membuat pernyataan



**JARNIATI**  
NIM. A.20.12.064

## **KATA PENGANTAR**

Puji syukur kita panjatkan atas kehadiran ALLAH SWT karena telah melimpahkan rahmat beserta karunianya, dan salawat beserta salam kita kirimkan kepada Nabi Muhammad SAW. Sehingga dalam hal ini penulis dapat menyelesaikan skripsi penelitian dengan judul “Hubungan Durasi Penggunaan Gadget Dengan Perkembangan Emosional Pada Anak Usia Prasekolah Di TK Negeri Benteng Selatan Kabupaten Kepulauan Selayar” dengan tepat waktu. skripsi yang juga sebagai syarat untuk mendapatkan gelar Sarjana Keperawatan (S.Kep) pada program studi S1 Keperawatan Stikes Panrita Husada Bulukumba.

Bersama dengan ini, izinkan saya memberikan ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya dengan hati yang tulus kepada :

1. H. Muh. Idris Aman, S.Sos selaku Ketua Yayasan STIKES Panrita Husada Bulukumba yang telah menyiapkan sarana dan prasarana sehingga proses belajar dan mengajar berjalan dengan lancar.
2. Dr. Muriyati, S.Kep, M.Kes selaku Ketua STIKES Panrita Husada Bulukumba yang memberikan motivasi sebagai bentuk kepedulian dan sebagai orang tua yang membimbing penulis selama penyusunan skripsi ini.
3. Dr. Haerani, S.Kep., Ns, M.Kep selaku Ketua Program Studi S1 Keperawatan yang telah merekomendasikan pelaksanaan penelitian.
4. Dr. Asnidar, S.Kep, Ns, M.Kes selaku pembimbing utama yang telah bersedia memberikan bimbingan mulai awal hingga akhir penyusunan skripsi ini.

5. Nadia Alfira, S.kep., Ns, M.Kep selaku pembimbing pendamping yang telah bersedia memberikan bimbingan mulai awal hingga akhir penyusunan skripsi ini.
6. Dr. Haerani, S.kep., Ns, M.Kep selaku penguji I yang telah bersedia meluangkan waktunya untuk menguji hasil skripsi ini.
7. Dr. Hj. Fatmawati, S.kep., Ns, M.Kep selaku penguji II yang telah bersedia meluangkan waktunya untuk menguji hasil skripsi ini.
8. Bapak/Ibu Dosen dan seluruh Staf STIKES Panrita Husada Bulukumba atas bekal keterampilan dan pengetahuan yang telah diberikan kepada penulis selama proses perkuliahan.
9. Kepada ALM ayah Jaenuddin, meskipun penulis belum sempat melihat sosok ayah bahkan belum pernah merasakan kasih sayang ayah sejak kepergianmu saat penulis masih 8 bulan dalam kandungan, yang mungkin banyak orang berkata ayah adalah cinta pertama bagi anak perempuannya tapi penulis belum pernah merasakan itu banyak hal yang penulis lalu tampak sosok seorang ayah, babak belur dihajar kenyataan yang terkadang tidak sejalan. Rasa iri dan rindu yang sering kali membuat penulis terjatuh tertampar realitas, tetapi itu semua tidak mengurangi rasa bangga dan terimakasih atas kehidupan yang ayah berikan, maka tulisan ini penulis persembahkan untuk malaikat pelindung disurga.
10. Kepada pintu surgaku ibunda Hasania terimakasih telah menjadi sosok ibu sekaligus ayah bagi penulis terimakasih sebesar-besarnya penulis berikan kepada beliau atas segala bentuk bantuan, semangat, materi, doa dan kasih

sayang yang diberikan selama ini. Terimakasih atas nasehat yang selalu diberikan selama ini, terimakasih atas kebesaran dan kesabaran hati menghadapi penulis ini yang keras kepala. Ibu menjadi pengingat dan penguat paling hebat. Terimakasih sudah menjadi support sistem terbaik bagi penulis

11. Khususnya kepada bibi saya Atiraja dan Baharuddin dan seluruh keluarga besar Juwita sari yang telah memberikan bantuan dan dorongan, baik secara moral, materi maupun spiritual kepada penulis selama proses perkuliahan.

12. Kepada teman-teman keperawatan angkatan 2020 yang telah memberikan dukungan dan bantuan hingga skripsi penelitian ini dapat terselesaikan. Serta semua pihak yang telah membantu dalam penyelesaian skripsi penelitian ini. Mohon maaf atas segala kesalahan yang mungkin telah penulis perbuat. Semoga Allah SWT senantiasa memudahkan setiap langkah-langkah kita menuju kebaikan dan selalu menganugerahkan kasih sayang-Nya untuk kita semua. Aamiin

13. Semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu, yang telah memberikan bantuan baik secara langsung maupun tidak langsung kepada penulis selama penyusunan skripsi.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kata sempurna, dan masih terdapat banyak kekurangan. Oleh karena itu kritikan dan saran sangat diperlukan oleh penulis demi kesempurnaan skripsi ini. Penulis juga berharap

semoga skripsi ini bisa bermanfaat kepada pembaca, serta kepada semua pihak khususnya bagi dunia pendidikan keperawatan di Indonesia.

Selayar, 7 Agustus 2024

Penulis

## ABSTRAK

**Hubungan Durasi Penggunaan Gadget Dengan Perkembangan Emosional Pada Anak Usia Prasekolah Di TK Negeri Benteng Selatan Kabupaten Kepulauan Selayar. Jarniati, Asnidar<sup>1</sup>, Nadia Alfira<sup>2</sup>.**

**Latar Belakang:** Beberapa fenomena saat ini sedang menjadi issue hangat yang sering diperbincangkan baik didalam maupun luar negeri yaitu tentang kecanduaan penggunaan gadget pada anak. Penggunaan gadget yang berlebihan dapat berdampak negatif terhadap perkembangan sosial dan emosional pada anak terutama pada anak usia prasekolah. Dampak negatif penggunaan *gadget* pada anak antara lain dapat mengalami gangguan tidur, suka menyendiri, serta menurun kreativitas serta kemampuan berbicara dan berbahasa.

**Tujuan penelitian:** Diketahinya hubungan durasi penggunaan gadget dengan perkembangan emosional pada anak usia prasekolah di TK Negeri Benteng Selatan Kabupaten Kepulauan Selayar.

**Desain Penelitian:** Jenis penelitian yang digunakan peneliti kuantitatif. Peneliti deskriptif ini menggunakan desain rancangan *cross sectional* dengan jumlah populasi 93 orang dan sampel 30 orang, pengambilan sampel pada penelitian ini yaitu menggunakan metode *non probability random sampling* yaitu tehnik pengambilan sampel

**Hasil Penelitian:** Berdasarkan uji *Kolmogor Smirnov* dengan  $p= 0,005$  ( $p < 0,05$ ) yaitu ada hubungan durasi penggunaan *gadget* dengan perkembangan emosional skala kesulitan, nilai  $p=0,005$  ( $p < 0,021$ ) yaitu ada hubungan durasi penggunaan *gadget* dengan perkembangan emosional skala kekuata pada anak usia prasekolah di TK Negeri Benteng Selatan Kabupaten Kepulauan Selayar Tahun 2024.

**Kesimpulan dan Saran:** Ada hubungan durasi penggunaan *gadget* dengan perkembangan emosional pada anak usia prasekolah di TK Negeri Benteng Selatan Kabupaten Kepulauan Selayar. Diharapkan pada peneliti selanjutnya untu menggunakan enufaktur dalam melakukan penelitian untuk mempercepat dan mempermudah penelitian dalam pengumpulan data pada saat penelitian. Dalam penelitian ini dapat melengkapi referensi di perpustakaan Mahasiswa Keperawatan Stikes Panrita Husada Bulukumba yang diharapkan juga bermanfaat juga bagi orang tua dari anak tersebut.

**Kata Kunci:** Gadget, Perkembangan Emosional, Anak Usia Prasekolah.

## DAFTAR ISI

<b>LEMBAR PERSETUJUAN .....</b>	<b>ii</b>
<b>SURAT PERNYATAAN KEASLIAN PENELITIAN .....</b>	<b>iii</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>iv</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>vii</b>
<b>DAFTAR TABLE .....</b>	<b>x</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>xi</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN .....</b>	<b>1</b>
A. Latar belakang .....	1
B. Rumusan Masalah .....	5
C. Tujuan Penelitian... ..	6
1. Tujuan Umum .....	6
2. Tujuan Khusus .....	6
D. Manfaat Penelitian... ..	6
1. Manfaat Teoritis .....	6
2. Manfaat Praktis .....	7
<b>BAB II TINJAUAN TEORI.....</b>	<b>8</b>
A. Konsep Perkembangan Emosional.....	8
1. Definisi Emosional.....	8
2. Ciri-ciri emisonal anak.....	9
3. Faktor-faktor Mempengaruhi Perkembangan Emosional.. ..	10
4. Perkembanga Emosional Anak Prasekolah .....	11
5. Jenis-jenis Emosional.....	12
6. Perkembangan Emosional .....	15
7. Mekanisme Emosional .....	16
8. Permainan Tradisional Sebagai Perkembangan Emosional .....	18

9. Tingkat Perkembangan Emosional . . . . .	20
10. Karakteristik Emosional . . . . .	20
11. Skala Pengukuran Perkembangan Emosional . . . . .	21
B. Tinjauan Teori Gadget... . . . .	27
1. Definisi Gadget... . . . .	27
2. Faktor-faktor Penggunaan Gadget . . . . .	28
3. Dampak Penggunaan Gadget.. . . .	29
4. Intesitas Penggunaan Gadget . . . . .	31
5. Sikap Penggunaan Gadget..... . . . .	33
C. Kerangka Teori . . . . .	35
<b>BAB III KERANGKA KONSEP DAN VARIABEL PENELITIAN . . . . .</b>	<b>36</b>
A. Kerangka Konsep . . . . .	36
B. Hipotesis..... . . . .	37
C. Variabel Penelitian . . . . .	37
D. Definisi Operasional..... . . . .	38
<b>BAB IV METODE PENELITIAN . . . . .</b>	<b>40</b>
A. Desain Penelitian . . . . .	40
B. Waktu dan Lokasi Penelitian... . . . .	41
C. Populasi, Sampel, dan Teknik Sampling . . . . .	41
D. Instrumen Penelitian..... . . . .	45
E. Teknik Pengumpulan Data . . . . .	47
F. Teknik Pengelolaan dan Analisa Data . . . . .	48
G. Etika Penelitian . . . . .	51
<b>BAB V PEMBAHASAN . . . . .</b>	<b>53</b>
A. Hasil Penelitian . . . . .	53
B. Pembahasan . . . . .	57

C. Keterbatasan Penelitian .....	63
<b>BAB V PENUTUP .....</b>	<b>64</b>
A. Kesimpulan ... ..	64
B. Saran .....	64

**DAFTAR PUSTAKA**

**LAMPIRAN**

**DAFTAR RIWAYAT HIDUP**

## DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Total Skor Skala Strength And Difficulties Questionnare .....	26
Tabel 3.1 Interpretasi Intensitas Penggunaan Gadget .....	33
Tabel 5.1 Distribusi karakteristik responden berdasarkan usia dan jenis kelamin di TK negeri benteng selatan kabupaten kepulauan selayar .....	50
Tabel 5.2 Distribusi frekuensi durasi penggunaan gadget pada anak usia prasekolah di TK negeri benteng selatan kabupaten kepulauan selayar .....	51
Tabel 5.3 Distribusi frekuensi perkembangan emosional (skala kesulitan) pada anak di TK negeri benteng selatan kabupaten kepulauan selayar .....	51
Tabel 5.4 Distribusi frekuensi perkembangan emosional (skala kekuatan) pada anak di TK negeri benteng selatan kabupaten kepulauan selayar .....	52
Tabel 5.5 Analisis Hubungan durasi penggunaan gadget dengan perkembangan emosional (skala kesulitan) pada anak di TK negeri benteng selatan kabupaten kepulauan selayar .....	52
Tabel 5.6 Analisis Hubungan durasi penggunaan gadget dengan perkembangan emosional (skala kekuatan) pada anak di TK negeri benteng selatan kabupaten kepulauan selayar .....	53

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kerangka Teori.....	35
Gambar 3.1 Kerangka Konsep .....	36

## **DAFTAR LAMPIRAN**

**Lampiran 1** Surat Izin Pengambilan Data Awal

**Lampiran 2** Surat Izin Penelitian

**Lampiran 3** Lembar Permohonan Informed Consent

**Lampiran 4** Kuesioner Penelitian

**Lampiran 5** Surat Izin Penelitian Provinsi Sulawesi Selatan

**Lampiran 6** Surat Izin Penelitian

**Lampiran 7** Surat Izin Penelitian Kantor DPMPTSP Kabupaten Kepulauan  
Selayar Dari Kesbangpol

**Lampiran 8** Surat Telah Melakukan Penelitian

**Lampiran 9** Master table

**Lampiran 10** Hasil Olah Data SPSS

**Lampiran 11** Hasil Uji Plagiarisme

**Lampiran 12** Surat Implementation Arrangement

**Lampiran 13** Laporan Pelaksanaan Kerja Sama

**Lampiran 14** Dokumentasi Penelitian

**Lampiran 15** Planning Of Action

**RIWAYAT HIDUP**

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Teknologi saat ini semakin pesat dan canggih. Hampir setiap hari, kapan saja dan dimana saja manusia menggunakan teknologi. *Gadget* (gawai) adalah salah satu alat teknologi yang banyak diminati dari berbagai kalangan, mulai dari kalangan tua, mudah sampai anak-anak. (Nur Laily & Dwi Ade Chandra, 2021)

*Gadget* atau gawai merupakan sebuah elektronik kecil yang mempunyai fungsi khusus seperti smartphone. *Gadget* merupakan sebuah inovasi terbaru dari teknologi fitur terbaru dan kemampuan yang lebih baik memiliki tujuan maupun fungsi lebih praktis dan lebih berguna. Perkembangan jenis *gadget* semakin hari semakin banyak modelnya dan mereknya. Model dari *gadget* berdasarkan kualitas dan bentuk yang membuat masyarakat tertarik untuk membelinya. Tetapi semua itu mempunyai fungsi yang sama hanya fasilitasnya yang berbeda (Miranti & Putri, 2021).

*World Health Organization* (WHO) menjelaskan bahwa perkembangan teknologi dan informasi di dunia mengalami kemajuan yang sangat pesat, di tandai dengan kemajuan pada bidang informasi dan teknologi salah satunya adalah Indonesia (Tauhidah & Noorhasanah, 2022). Perkembangan globalisasi dan pemanfaatannya memberikan dampak positif seperti penggunaan *gadget* untuk memudahkan semua aktivitas dan memudahkan berkomunikasi, urusan bisnis maupun pekerjaan, mencari informasi dari jarak jauh, atau hanya untuk

hiburan semata. *Gadget* dianggap sebagai perangkat elektronik dan mempunyai fungsi khusus di setiap perangkat. Contohnya: komputer, ponsel, game, dan lainnya (Tauhidah & Noorhasanah, 2022).

Secara global pengguna *gadget* terus meningkat dari tahun ke tahun, Dimana pada tahun 2019 terdapat 3,2 miliar pengguna dan meningkat 5,6% dibandingkan sebelumnya. Pada tahun 2022 jumlah penggunaan *gadget* diprediksi mencapai 3,9 miliar pengguna. Indonesia merupakan negara keempat terdapat di dunia yang mencapai 260 jiwa, yang menjadi pasar teknologi digital yang besar. Pengguna *gadget* di Indonesia mengalami peningkatan mencapai 37,1% dari tahun 2016-2019 (Pane et al., 2022).

Beberapa fenomena saat ini *gadget* yang digunakan baik didalam maupun diluar negeri juga menjadi isue hangat yang sering diperbincangkan. Beberapa kasus tentang kecanduan *gadget* pada anak usia dini salah satunya adalah yang terjadi di Inggris terdapat seorang anak perempuan berusia 4 tahun yang harus menjalani perawatan dari psikiater karena kecanduan Ipad. Berdasarkan berita tersebut juga diketahui 50% orang tua di Inggris mengizinkan anaknya menggunakan *gadget* hingga 4 jam perharinya (K. Agustin et al., 2022).

Berdasarkan Hasil Riset Kesehatan Dasar (RISKESDAS) tahun 2018, dilaporkan bahwa perkembangan sosial emosional anak Indonesia meningkat menjadi 69,9% akan tetapi lebih rendah jika dibandingkan negara Vietnam 91,2%, Kazakhtan 82,1%, dan Thailand 79,4%. Perkembangan sosial anak akan mengalami keterlambatan apabila faktor pencetusnya tidak segera diatasi.

Salah satu faktor pencetus yang dapat mempengaruhi perkembangan sosial anak yaitu kebiasaan anak dalam menggunakan *gadget*. Sedangkan berdasarkan profensi kesehatan anak dan ibu jumlah anak yang mengalami keluhan gangguan perkembangan bahasa di Provinsi Sulawesi selatan 28,86% (Narullita, 2022).

Berdasarkan data yang diperoleh dari taman kanak-kanak (TK Negeri Benteng Selatan Kabupaten Kepulauan Selayar) pada tahun 2024 sebanyak 93 siswa dan 59% diantaranya yang menggunakan *gadget*. TK Negeri 1 Benteng merupakan TK yang paling banyak anak yang menggunakan *gadget* di Kabupaten Kepulauan Selayar.

Penyebab penggunaan *gadget* salah satu faktor penyebab penggunaan *gadget* anak mengenal *gadget* adalah orang tua karena anak tidak mungkin akan mengenal teknologi *gadget* jika anak tidak melihat kegiatan orang tua selama dirumah. Kesibukan orang tua atau orang dewasa dalam memanfaatkan media *gadget* adalah untuk mempermudah pekerjaannya, berbeda dengan anak yang diserahkan kepada orang tua atau pengasuh. Untuk itu orang tua jika tidak memberikan penjelasan atau pengetahuan yang tepat pada anak mengenai *gadget*, maka dapat membuat anak menjadi ingin tahu pada teknologi yang bernama *gadget*.

Kesibukan orang tua dalam berkarir mengakibatkan berkurangnya perhatian terhadap keluarga bahkan tidak sedikit yang tidak memperhatikan kondisi anak. Di setiap keluarga mempunyai cara pengasuhan yang berbeda. Cara gaya pengasuhan merupakan gambaran tentang sikap dan perilaku anak

dalam berinteraksi di kehidupan sehari-hari terhadap keluarga. Terdapat beberapa gaya pengasuhan orang tua yang diterapkan orang tua yaitu gaya pengasuhan permisif, otoriter, dan demokratis. Dimana ketiga gaya pengasuhan tersebut memiliki pengertian yang tidak sama, gaya pengasuhan permisif memberikan kebebasan anak tanpa ada control dari orang tua, gaya pengasuhan otoriter adalah cara mengasuh anak yang dilakukan orang tua dengan anak harus mengikuti apa yang dikatakan orang tua tanpa kompromi dari anak dan orang tua, dan gaya pengasuhan demokratis pola asuh yang melibatkan orang tua dan anak dengan cara musyawarah (Aviani, 2022).

Penggunaan *gadget* yang berlebihan akan membawa dampak buruk bagi perkembangansosial dan emosional anak. Dampak buruk penggunaan *gadget* pada anak antara lain anak menjadi pribadi tertutup, gangguan tidur, suka menyendiri, perilaku kekerasan, pudarnya kreativitas, dan keterlambatan bicara dan bahasa (Imron, r. 2018).

Melaporkan bahwa 0,4 juta (16%) balita Indonesia mengalami gangguan perkembangan, baik perkembangan motorik halus dan kasar, pendengaran, sosial dan emosional, dan keterlambatan bicara (Imron, r. 2018). Penggunaan *gadget* yang berlebihan dapat mengganggu perkembangan anak, terutama pada anak usia prasekolah. Pada anak usia prasekolah, perkembangan emosi merupakan salah satu sangat penting dalam perkembangan anak karena kemampuan anak dalam mengelola emosi dan mengenal emosi sangat dibutuhkan ketika anak memasuki lingkungan di sekitarnya yang memiliki 2 pengaruh terhadap perilaku anak. Emosi dapat berbentuk rasa senang, takut,

marah dan sebagainya. Perkembangan emosi pada masa kanak-kanak awal ditandai dengan munculnya emosi evaluatif yang di sadari rasa bangga, malu, dan rasa bersalah, dimana kemunculan emosi pada anak-anak menunjukkan bahwa anak sudah mulai memahami tentang menilai perilaku mereka (Samsinar *et al.*, 2021).

Menurut penelitian yang dilakukan oleh Mulyantari (2019), menyatakan terdapat hubungan yang signifikan antara penggunaan *gadget* dengan emosional pada anak prasekolah. (K. Agustin *et al.*, 2022)

Berdasarkan latar belakang di atas maka Penelitian tertarik untuk meneliti hubungan durasi penggunaan *gadget* dengan perkembangan emosional pada anak usia prasekolah TK Negeri Benteng Selatan Kabupaten Kepulauan Selayar.

## **B. Rumusan masalah**

Salah satu faktor pencetus yang dapat mempengaruhi perkembangan sosial anak yaitu kebiasaan anak dalam menggunakan *gadget*. Pada anak usia prasekolah, perkembangan emosional merupakan salah satu yang sangat penting dalam perkembangan anak karena kemampuan anak dalam mengelolag emosional dan mengenal emosional sangat dibutuhkan ketika anak memasuki lingkungan di sekitarnya yang memiliki 2 pengaruh terhadap perilaku anak.

Berdasarkan masalah yang telah dipaparkan diatas maka dapat dirumuskan suatu masalah yaitu, apakah ada hubungan antara durasi penggunaan *gadget* dengan perkembangan emosional pada usia prasekolah.

### **C. Tujuan**

#### 1. Tujuan umum

Untuk mengetahui hubungan *gadget* dengan perkembangan emosional pada anak usia prasekolah.

#### 2. Tujuan khusus

- a. Diketuainya durasi penggunaan *gadget* pada anak usia prasekolah
- b. Diketuainya gambaran perkembangan emosional pada anak usia prasekolah
- c. Dianalisisnya hubungan durasi penggunaan *gadget* dengan perkembangan emosional pada anak usia prasekolah

### **D. Manfaat Penelitian**

#### 1. Manfaat teoritis

- a. Diharapkan dengan adanya penelitian ini menjadi masukan bagi anak prasekolah
- b. Diharapkan dengan adanya penelitian ini dapat menjadi sumber informasi bagi masyarakat umum terkait dengan hubungan durasi penggunaan *gadget* dengan perkembangan kesehatan emosional pada anak usia prasekolah
- c. Diharapkan dengan adanya penelitian ini dapat menjadi bahan bacaan dan referensi bagi mahasiswa yang ingin melakukan penelitian yang sama.

## 2. Manfaat praktis

- a. Diharapkan dengan adanya penelitian ini dapat menjadi salah satu sumber ilmu pengetahuan terkait hubungan durasi penggunaan *gadget* dengan perkembangan kesehatan emosional pada anak usia prasekolah
- b. Diharapkan dengan adanya penelitian ini dapat memajukan ilmu pengetahuan dibidang penanganan kesehatan emosional pada anak.

## **BAB II**

### **TINJUAN PUSTAKA**

#### **A. Konsep Perkembangan Emosional**

##### 1. Definisi emosional

Definisi emosi berasal dari bahasa latin yaitu “*movere*” yang berarti bergerak atau menggerakkan, dari kata tersebut emosi dapat diartikan sebagai dorongan untuk bertindak. Emosi merujuk pada suatu perasaan atau pikiran-pikiran khasnya, suatu keadaan biologis dan psikologis serta serangkaian kecenderungan untuk bertindak. Emosi ini dapat berupa kebahagiaan, ketakutan, cinta, marah, terkejut, jijik dan rasa sedih (Maulina & Budiyono, 2021).

Kemampuan emosional anak adalah dimana anak dapat mengenali, mengekspresikan, mengerti dan mengelola rentang emosi yang luas. Anak-anak yang dapat mengelola dan mengerti perasaan mereka dengan tetap tenang dan menikmati pengalamannya lebih mungkin untuk mengembangkan citra diri yang positif dan menjadi pribadi yang percaya diri serta rasa penuh ingin tahu dalam belajar. Perkembangan emosional adalah tugas kompleks yang dapat dimulai sejak usia dini dan berlanjut sampai ke masa dewasa (Hidayat, 2023).

Menurut Riana Mashar (2011) dalam mengungkapkan bahwa perkembangan emosional yaitu kemampuan untuk mengendalikan, mengolah, dan mengontrol emosi agar mampu merespons secara positif

setiap kondisi yang merangsang munculnya emosi. Menurut W.T Grant Consortium, kecerdasan emosional meliputi mengidentifikasi dan memberi nama perasaan-perasaan, mengungkapkan perasaan, menilai intensitas perasaan, mengelola perasaan, menunda pemuasan, mengendalikan dorongan hati, mengurangi stres, dan dapat mengetahui perbedaan, antara perasaan atau tindakan. Perkembangan sosial emosional Kenny Dewi Juwita sebagaimana dikutip oleh Ali Nugraha mengatakan sebagai berikut (Firdausi & Ulfa, 2022).

- 1) Pengenalan diri dan harga diri, yaitu mendiskripsikan diri, keluarga dan kelompok budaya menunjukkan sikap positif terhadap diri sendiri maupun orang lain, menunjukkan rasa percaya diri, menunjukkan kemandirian, menghormati hak-hak diri sendiri dan orang lain.
- 2) Pengendalian diri dan interaksi, yaitu mengikuti hampir semua aturan dan kegiatan rutin mengepresikan emosi dengan cara bermain sesuai umur, pekerjaan dalam permainan dan interaksi dengan teman.
- 3) Perilaku sosial, yaitu menunjukkan empati, memahami dan menghargai perbedaan, berbagi, menerima tanggungjawab, kompromi, dan berdiskusi untuk menyelesaikan masalah.

## 2. Ciri-Ciri Emosional Anak

Ciri- ciri emosional pada anak yang terbagi menjadi seperti berikut (R. I. Sari *et al.*, 2022)

- a) Emosi anak bersifat sementara dan lekas berubah. Contohnya disaat anak marah bisa beralih ke senyum, tertawa ke menangis atau cemburu ke rasa sayang.
- b) Reaksi yang kuat terhadap situasi yang menimbulkan rasa senang atau tidak senang yang kuat.
- c) Emosi anak sering muncul dan berdampak pada tingkah lakunya. Seperti menangis, cemas, gelisah, gugup dan lainnya.
- d) Reaksi emosional yang bersifat individual.

### 3. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Perkembangan Emosional

Emosional mengungkapkan berbagai faktor yang mempengaruhi perkembangan sosial emosional anak menyangkut tiga faktor utama sebagai berikut (Yulianti, 2021).

#### a. Faktor fisik

Apabila faktor keseimbangan tubuh terganggu karena kelelahan, kesehatan yang buruk perubahan yang berasal dari perkembangan maka mereka akan mengalami emosi yang menurun.

#### b. Faktor psikologi

Faktor psikologi dapat mempengaruhi emosi, antara lain tingkat intelegensi, tingkat aspirasi dan kecemasan.

#### c. Faktor lingkungan

Ketegangan yang terus menerus, jadwal yang ketat, dan terlalu banyak pengalaman yang mengelisahkan yang merangsang anak secara berlebihan akan berpengaruh pada emosi anak.

#### 4. Perkembangan Emosional Anak PraSekolah

Menurut (Tauhidah & Noorhasanah, 2022) pada masa kanak-kanak awal, hubungan sosial dengan teman sebayanya menjadi meningkat, terutama dalam konteks bermain, dimana perkembangan emosional tersebut di antaranya:

*a. Unoccupied Behavior*

Anak tidak tampak sedang bermain, hanya mengamati hal-hal yang menarik minatnya.

*b. Onlooker Behavior*

Anak menghabiskan waktunya dengan mengamati anak lain bermain. Anak berbicara, bertanya, atau membuat usulan tetapi tidak ikut bermain. Anak secara jelas mengamati kelompok anak lain dan bukannya melakukan sesuatu yang menarik minatnya.

*c. Solitary Independent Play*

Anak bermain sendiri dengan mainan yang berbeda dari mainan yang dimainkan oleh anak-anak yang ada di dekatnya dan tidak melakukan usaha apapun untuk mendekati anak lain yang sedang bermain di dekatnya.

*d. Parallel Play*

Anak bermain di antara anak-anak lain dengan mainan yang sama seperti yang dimainkan oleh anak lain, tetapi mereka bermain sendiri-sendiri dan tidak harus dalam cara yang sama. Setiap anak tidak berupaya untuk mempengaruhi kegiatan bermain anak lain.

*e. Associative Play*

Anak bermain dengan anak lain, saling berbicara tentang apa yang dimainkan, saling meminjam mainan, mengikuti satu sama lain, dan berusaha untuk mengontrol siapa yang boleh bermain di dalam kelompok.

*f. Cooperative play*

Anak dalam bermain dalam kelompok yang terorganisasi untuk sejumlah tujuan, untuk membuat sesuatu, memainkan permainan yang lebih formal, atau melakoni suatu situasi.

5. Jenis-Jenis Emosional

Menurut S. Maya (2020) emosi mengidentifikasi menjadi dua kelompok, yaitu emosi primer dan emosi sekunder diantaranya sebagai berikut. (Ali Verdani, 2022)

1) Emosi primer merupakan emosi utama yang dapat menimbulkan emosi sekunder. Emosi primer muncul ketika manusia dilahirkan. Emosi primer antara lain :

a. Gembira

Kegembiraan, kenikmatan, dan kesenangan yaitu perasaan yang positif dan menyenangkan karena kemahuan anak terwujud (S. Maya, 2020,). Hati yang gembira bisa menghindari diri dari kegentingan dan dapat memicu stres. Setiap orang akan menelusuri kebahagiaannya sendiri.

b. Marah

Marah yaitu perasaan tidak enak atau memusuhi dirinya sendiri, orang lain, atau sasaran tersendiri (S. Maya, 2020,). Marah yang diidentifikasi oleh konflik berkenaan dengan emosi seseorang selepas dianggap salah atau pun tidak benar. Marah menolong seseorang untuk mengetahui bahwasannya seseorang sedang merasakan menderita dan memenuhi dukungan untuk berbuat atau memulihkan suasana. Marah bisa berwujud seperti cemas atau takut, merasa terancam, sedih, dan rasa sakit hati.

c. Takut

Takut yaitu perasaan gawat atau terancam oleh sesuatu gejala yang dapat diduga mengkhawatirkan (S. Maya, 2020,). Takut salah satu ragam emosi yang dimiliki oleh manusia yang sangat kuat dan mendasar. Emosi ini juga dapat mematahkan, akan tetapi terus berkedudukan utama dalam keberlangsungan hidup setiap manusia. Kenyataannya, kekhawatiran dan ketakutan membutuhkan untuk menjaga setiap orang. Perasaan ini membuat semua orang harus berhati-hati atas kondisi yang dapat dipandang beresiko dan merencanakan untuk menghadang.

- 2) Emosi sekunder adalah emosi yang timbul sebagai gabungan dari emosi-emosi primer dan bersifat lebih kompleks. Emosi primer antara lain :

a. Cemas

Cemas yaitu perasaan takut yang berjiwa tidak nyata atau khayal, tidak terdapat sasarannya (S. Maya, 2020,). Rasa cemas menggambarkan tindakan yang biasa ketika lihat dari seseorang yang menghadapi tekanan. Akan tetapi, jika kecemasan memahami kita secara berkesinambungan, tentunya dapat berpengaruh terhadap tubuh.

b. Cemburu

Cemburu yaitu perasaan tidak bahagia anak atas orang lain yang menurutnya sudah merampas cinta dan kasih sayang dari seseorang yang sudah melimpahkan cinta dan kasih sayang kepadanya (S. Maya, 2020,). Perasaan cemburu merupakan perasaan rumit yang mencetuskan munculnya bermacam emosi, berawal dari malu, takut, marah, dan curiga. Perasaan ini dapat terjadi kepada siapapun baik itu laki-laki maupun perempuan, tua atau muda. Cemburu umumnya hadir ketika ada orang ketiga yang hadir dan dirasakan bisa menghalangi keseimbangan ikatan dengan sesuatu yang disukai.

c. Kasih Sayang

Kasih sayang yaitu perasaan gembira anak untuk menyerahkan atensi, atau kepedulian atas orang lain, benda, atau pun hewan (S. Maya, 2020,). Kasih sayang menggambarkan wujud tanggapan psikologis tentang dampak dari luar akhirnya

mengakibatkan keinginan untuk sedih, marah, empati bahkan peduli. Kasih sayang bisa terbentuk karena sesuatu terjalin dan berhubungan.

#### d. Ingin Tahu

Rasa ingin tahu yaitu perasaan ingin menekuni dan mengerti seluruh sesuatu atau benda-benda yang berjiwa fisik dan nonfisik (S. Maya, 2020,). Kemauan manusia untuk mengerti dan menyadari sesuatu yaitu ketangguhan penggerak dibelakang pertumbuhan menjadi manusia dan terlebih keberhasilan menjadi manusia. Keingintahuan benar sedemikian menjadi kebiasaan, itu mengakibatkan kita ingin terus belajar semacam bayi dan bertahan hidup patutnya orang dewasa.

### 6. Perkembangan Emosional

Perkembangan emosional pada masa kanak-kanak merupakan ujung tombak yang menentukan sikap, nilai, dan perilaku di masa depan. Perkembangan emosional adalah salah satu perkembangan yang harus ditangani secara khusus, karena perkembangan emosional anak harus dibina pada masa kanak-kanak awal atau bisa disebut masa pembentukan. Pengalaman sosial awal sangatlah penting, pengalaman sosial anak sangat menentukan kepribadian anak setelah ia menjadi orang dewasa. Banyaknya pengalaman yang kurang menyenangkan pada masa kanak-kanak akan menimbulkan sikap yang tidak sehat terhadap pengalaman sosial anak, pengalaman tersebut dapat

mendorong anak tidak sosial, anti sosial, bahkan anak cenderung tidak percaya diri (P. P. Sari et al., 2020).

- 1) Pada usia antara 2 sampai 3 tahun anak mulai mampu mengespresikan emosinya dengan bahasa verbal. Anak mulai beradaptasi dengan kegagalan, anak mulai mengendalikan perilaku dan menguasai diri.
- 2) Usia antara 3 sampai 5 tahun
  - a. Pada fase ini anak mulai mempelajari kemampuan untuk mengambil inisiatif sendiri. Anak mulai belajar dan menjalani hubungan pertemanan yang baik dengan anak lain, bergurau dan melucu serta mulai mampu merasakan apa yang dirasakan oleh orang lain.
  - b. Pada fase ini untuk pertama kali anak mampu memahami bahwa satu peristiwa bisa menimbulkan reaksi emosional yang berbeda.
- 3) Pada usia 5-6 anak mulai mempelajari kaidah dan aturan yang berlaku. Anak mempelajari konsep keadilan dan rahasia. Anak mulai mampu menjaga rahasia. Ini adalah keterampilan yang menuntukan kemampuan untuk menyembunyikan informasi-informasi.

## 7. Mekanisme Emosional

Menurut (Ali & Yeni 2019) terdapat 4 tahap mekanisme emosional yaitu:

- a. *Elicitots*, yaitu adanya dorongan peristiwa yang terjadi seperti adanya peristiwa pengambilan *gadget* yang secara tiba-tiba maka timbullah perasaan emosional.
  - c. *Receptors*, yaitu kegiatan yang berpusat pada system syaraf seperti akibat pengambilan *gadget* yang secara tiba-tiba tersebut makan berfungsi sebagai indra penerima.
  - d. *State*, yaitu perubahan spesifik yang terjadi dalam aspek fisiologi seperti gerakan reflek atau terkejut pada sesuatu yang terjadi.
  - e. *Experission*, yaitu terjadinya perubahan pada daerah yang diamati atau tindakan yang terdorong oleh perubahan fisiologis seperti tubuh tegang saat tatap muka.
8. Permainan Tradisional Sebagai Perkembangan Emosional
- Menurut (Lubis & Khadijah 2021) macam-macam permainan tradisional sebagai perkembangan emosional.

1) Permainan beradu kelereng

Permainan beradu kelereng dilakukan secara bergiliran sehingga melatih anak untuk sabar menunggu giliran bermain dan memperhatikan temannya ketika bermain. Ketika anak mendapatkan kelereng yang ada di dalam lingkaran, anak sangat bahagia menunjukkan ekspresi tertawa riang. Hal ini karena kerja kerasnya membuahkan hasil atau cita-citanya menjadi pemenang tercapai.

## 2) Bakiak panjang

Permainan ini menunjukkan hal yang tidak jauh berbeda dengan permainan tradisional beradu kelereng, karena permainan bakiak panjang dapat mengembangkan perkembangan emosional pada anak usia *preschool* dari berbagai aspek lainnya. Aspek tersebut antara lain: mengontrol emosi seperti menenangkan diri, aspek memotivasi diri sendiri seperti mengendalikan keinginan bermain dan berpikir positif. Kegiatan permainan tradisional bakiak panjang ini melatih anak untuk sabar menunggu giliran dan menunggu kesigapan satu tim regunya.

## 3) Congklak

Permainan congklak yaitu menyebarkan satu persatu biji congklak pada setiap lubang congklak sampai biji tersebut habis. Kegiatan tersebut dapat melatih sportif anak dan jujur dalam berlomba sehingga anak tidak melakukan kecurangan seperti memasukkan dua biji congklak dalam satu lubang yang sama atau justru melewati lubang lainnya. Kegiatan bermain congklak yaitu anak yang bermain secara bergantian ketika biji congklak yang dimiliki lawan belum masuk ke lubang yang kosong berarti lawan bermain terus, sehingga anak harus bersabar menunggu giliran bermain.

#### 4) Bakelan

Bakelan yang menunjukkan hal yang sama seperti ketiga permainan tradisional sebelumnya bahwa dapat menstimulasi atau mengembangkan kecerdasan emosi anak usia dini dengan baik. Pengembangan tersebut terjadi pada beberapa aspek kecerdasan emosi, yakni: membina hubungan dengan indikator keterampilan sosial, kepemimpinan, dan keberhasilan hubungan antar pribadi. Anak menunjukkan perilaku mau mengajak temannya bermain bersama, berbagi dengan teman, dan bekerja sama dengan temannya dalam satu kelompok. Hal ini dilatih ketika anak bermain bakelan secara berkelompok yang terdiri dari dua anak dalam satu kelompok.

Anak mulai merasa bahagia ketika bermain dengan orang lain atau temannya, dan secara perlahan anak membutuhkan orang lain agar permainan semakin ceria dan menyenangkan. Permainan bakelan juga melatih anak untuk bekerja sama dengan baik dalam satu kelompok. Walaupun anak bersama kelompoknya, anak saling bersaing untuk menjadi pemenang. Anak juga memahami hak dan tanggung jawabnya dalam bermain agar permainan berakhir dengan baik. Permainan bakelan juga secara perlahan melatih anak untuk menjadi pemimpin agar permainan berakhir dengan kemenangan dan berjalan dengan baik.

## 9. Tingkat Perkembangan Emosional

Tingkat perkembangan emosional tidak terlepas dari tingkat kesehatan emosional seseorang menurut (Damayanti & Ayu melinda, 2019) meliputi:

### a. Emosional yang stabil

Seseorang yang mempunyai emosi yang stabil cenderung lebih percaya diri, cermat dan kukuh. Mereka akan selalu menjaga pemikiran meski dalam keadaan yang kritis dan tidak hilang kendali.

### b. Emosional stabil rata-rata

Seseorang yang mempunyai derajat emosi rata-rata kecenderungan emosi keseimbangan yang baik, sabar, berkepala dingin.

### c. Emosional labil

Seseorang yang mempunyai emosi yang labil, tergesa-gesa, sentimental, khawatir dan bimbang. Mereka bisa saja tertekan oleh keadaan kehidupannya, hal ini memudahkan mereka terkena hal negative dan positif.

## 10. Karakteristik Emosional

Ciri khas emosional menurut (Mahyuddin, 2019) yaitu:

### a. Emosi kuat

Anak biasanya belum mampu mengendalikan emosionalnya jadi anak akan menunjukkan reaksi emosional yang sebanding terhadap stimulasi yang dialaminya.

b. Emosi sering tampak

Anak-anak tidak mampu menahan emosinya, bahkan emosinya cenderung berlebihan.

c. Emosi bersifat sementara

Perubahan emosi yang cepat pada anak-anak dari tertawa kemudia tiba-tiba menangis atau dari marah tiba-tiba tersenyum merupakan akibat dari faktor rentang perhatian yang pendek sehingga perhatian mudah dialihkan, kurang pemahaman terhadap situasi dan kemampuan mengubah system emosi terpendam dengan ekspresi terus terang.

d. Reaksi mencerminkan individualitas

Secara terhadap dengan pengaruh faktor belajar dan lingkungan perilaku anak yang menyertai berbagai emosi semakin diindividualisasikan. Jika anak ketakutan anak anak berlari menjauh, ada juga yang menangis, bersembunyi dibelakan kursi atau bersembunyi dibelakang orang lain.

e. Emosional dapat diketahui melalui gejala perilaku

Anak-anak jarang memperlihatkan emosional mereka secara langsung, tetapi memperlihatkan secara tidak langsung seperti kegelisahan, melamun, sulit berbicara dan menjadi gugup.

## 11. Skala Pengukuran Perkembangan Emosional

*Strength and Difficulties Questionnaire (SDQ)* merupakan suatu alat ukur atau skala psikologi yang dikembangkan oleh Robert

Goodman pada tahun 1997 untuk mendeteksi dini kesehatan mental emosional anak usia 3-6 tahun. Alat skrining tersebut sudah diterjemahkan ke dalam berbagai bahasa di dunia termasuk dalam Bahasa Indonesia. *SDQ* terdiri dari dua *range* usia, yaitu 3-6 tahun dan 3-6 tahun. *SDQ* berisi 25 item pernyataan yang dapat dikelompokkan menjadi lima kategori atau aspek perilaku yang diukur yaitu: (1) gejala emosional (5 pernyataan), (2) masalah perilaku (5 pernyataan), (3) hiperaktivitas (5 pernyataan), (4) masalah hubungan dengan teman sebaya (5 pernyataan), dan (5) perilaku *prososial* atau kepedulian (5 pernyataan).

Aspek atau kategori dalam skala *SDQ* antara lain:

- 1) Perilaku *prososial* merupakan sikap alamiah yang dimiliki oleh manusia disebabkan manusia tidak dapat hidup secara *individualis* dan selalu membutuhkan orang lain dalam melakukan aktivitas sehari-hari. Perilaku ini diantaranya mampu mempertimbangkan perasaan orang lain, bersedia berbagi dengan anak lain dan suka menolong.
- 2) *Hyperactivity* yaitu suatu pola perilaku pada seseorang yang menunjukkan sikap tidak mau diam, tidak menaruh perhatian, dan *impulsif* atau semaunya sendiri. Anak yang memiliki perilaku ini biasanya sulit diatur atau dikontrol.
- 3) Masalah perilaku (*Conduct problem*). Dari aspek perilaku mengganggu atau mengacau adalah suatu pola yang negatif,

permusuhan dan perilaku menentang yang terus-menerus tanpa adanya pelanggaran serius terhadap norma sosial atau hak orang lain. Masalah perilaku ini merupakan permasalahan yang paling sering ditunjukkan oleh anak seperti memukul, berkelahi, mengejek, menolak untuk menuruti permintaan orang lain

4) Gejala emosi (*emotional*).

Aspek gejala emosi mengarah pada suatu perasaan dalam pikiran yang khas, suatu keadaan biologis dan psikologis dalam serangkaian kecenderungan bertindak. Anak dengan gangguan emosi dan perilaku memiliki karakteristik yang kompleks dan seringkali ciri-ciri perilakunya juga dilakukan oleh anak-anak sebaya lain, seperti banyak kekhawatiran, sering mengeluh sakit pada badan dan sering menangis atau tidak bahagia.

5) Hubungan dengan teman sebaya (*Peer Problem*).

Masalah dengan teman sebaya ini dimana anak kurang bisa bersosialisasi dengan teman-teman sebayanya baik di lingkungan rumah atau di sekolah. Kesulitan anak dalam bersosialisasi ini seringkali membuat anak kurang diterima oleh teman sebayanya, hal ini bisa membatasi anak untuk berinteraksi secara aktif dalam kelompok sebaya. (Istiqomah, 2019). Menurut teori yang dikemukakan oleh Baron dan Byrne tahun 2002 tentang ketidakpedulian merupakan adaptasi dari tingkah laku kepedulian atau tindakan menolong yang saling menguntungkan orang lain tanpa

harus meminta imbalan atau keuntungan langsung pada orang yang melakukan tindakan tersebut, dan kemungkinan menimbulkan suatu risiko bagi orang yang menolong (Baron & Byrne, 2020).

Pertanyaan *SDQ* terdiri dari 25 pertanyaan untuk mendeteksi emosional anak yang terbagi atas 5 sub-skala, skor untuk sub-skala sebagai berikut: skala kesulitan yaitu Sub-skala Emosional, Perilaku mengganggu, Hiperaktif, dan Masalah hubungan dengan teman sebaya dengan jawaban pertanyaan positif diberi skor Selalu:5, Sering:4, Kadang-kadang:3 Jarang:2 Tidak pernah:1. Untuk pertanyaan negatif diberi skor Selalu:5, Sering:4, Kadang-kadang:3 Jarang:2 Tidak pernah:1. Skala kekuatan yaitu Sub-skala Kepedulian diberi skor Tidak Pernah: 0, Jarang: 1, Sering: 2.

Kuesioner skala kekuatan terdapat sub skala kepedulian yang terdiri dari 5 pernyataan positif sebagai berikut :

- a) Anak peduli perasaan orang lain
- b) Anak mudah berbagi dengan anak-anak lain, misalnya mainan, cemilan, dan pensil
- c) Anak suka menolong jika seorang terluka, kesal atau merasa sakit
- d) Anak baik atau ramah terhadap anak-anak yang lebih kecil
- e) Anak sering kali membantu orang lain (orang tua, guru, anak-anak lain).

Kuesioner skala kesulitan terdapat 4 sub skala yaitu masalah emosional, masalah perilaku, hiperaktif dan masalah hubungan teman sebaya. Sub skala masalah emosional terdiri dari 5 pernyataan negatif sebagai berikut :

- a) Anak sering mengeluh sakit kepala, sakit perut atau mual
- b) Anak banyak khawatir atau sering cemas
- c) Anak seringkali tidak Bahagia, tertekan atau menangis
- d) Anak mudah gugup, pemalu, dan sering kehilangan percayaan diri
- e) Anak mudah takut

Sub skala masalah perilaku terdiri dari 4 pernyataan negatif pada poin a sampai poin d dan 1 pernyataan positif pada poin e, sebagai berikut :

- a) Anak sering marah
- b) Anak suka mengambil barang tanpa izin dari rumah, sekolah atau di tempat lain
- c) Anak sering berkelahi dengan anak-anak lain atau mengganggu mereka
- d) Anak sering berbohong atau curang
- e) Anak umumnya berperilaku baik, patuh dengan orang tua.

Sub skala hiperaktif terdiri dari 3 pernyataan negatif pada poin a sampai poin c dan 2 pernyataan positif pada poin d dan poin e yang sebagai berikut:

- a) Anak agak menyendiri, lebih suka bermain sendiri
- b) Anak lebih akrab dengan orang dewasa daripada dengan anak-anak lain
- c) Anak diganggu oleh anak-anak lain
- d) Anak umumnya disukai oleh anak-anak lain
- e) Anak setidaknya memiliki satu teman baik

Skala	Sub-skala	Normal	Gangguan	Tidak Normal	Total
Kesulitan	Gejala emosional	10-29	30-42	45-60	Normal: 10-29 Gangguan: 30-42 Tidak Normal: 45-60
	Masalah perilaku	0-3	4	5-10	
	Hiperaktivitas	0-5	6	7-10	
	Masalah teman sebaya	0-3	4-5	6-10	
Kekuatan	Kepedulian	5-16	18-19	20-25	Normal: 5-16 Gangguan: 18-19 Tidak Normal: 20-25

**Tabel 2.2** Skor *Strength and Difficulties Questionnaire*

Skoring *SDQ* yang digunakan dapat berdasarkan skor pada masing-masing sub skala, skor total 36 kesulitan yang merupakan total dari empat skor sub skala kesulitan (gejala emosi, masalah perilaku, hiperaktif, masalah hubungan teman sebaya) Normal :10-29, *Borderline* (gangguan) : 30-45, Tidak normal : 50-60 dan skor total sub skala kekuatan (kepedulian) Normal : 5-16, *Borderline* (gangguan) : 18-19, Tidak normal : 20-25.

## B. Tinjauan Teori Gadget

### 1. Definisi *Gadget*

*Gadget* adalah suatu perangkat atau alat elektronik yang berukuran relatif kecil serta memiliki fungsi khusus dan praktis dalam penggunaannya. Pendapat lain mengatakan pengertian *gadget* adalah suatu benda elektronik yang berukuran kecil yang dapat dibawa kemana-mana dengan mudah. *Gadget* merupakan salah satu bagian perkembangan teknologi yang selalu menghindarkan teknologi terbaru yang dapat membantu aktivitas manusia menjadi lebih mudah (Pudyastuti rena & Kariyadi, 2023).

*Gadget* merupakan suatu benda atau barang yang diciptakan khusus di era yang maju ini dengan tujuan membantu segala sesuatu menjadi mudah dan praktis dibandingkan dengan teknologi-teknologi sebelumnya. Beberapa contoh dari *gadget* yaitu laptop, smartphone, ipad, ataupun tablet yang merupakan alat-alat teknologi yang berisi aneka aplikasi dan informasi mengenai semua hal yang ada di dunia ini (Nur Laily & Dwi Ade Chandra, 2021) .

*Gadget* adalah salah bentuk dari suatu perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi pada era ini yang tentu perkembangannya menjadi pekerjaan besar bagi pendidik dan orang tua anak dalam mengimbangi pola pikir dan perilaku anak usia dini agar tidak terjerumus pada hal-hal negatif. Tentunya dengan adanya bantuan teknologi seperti

gawai dapat mempermudah kegiatan manusia agar tidak memakan waktu yang lama (Reswari & Syakuro, 2023).

## 2. Faktor-faktor penggunaan *gadget*

Faktor-faktor yang mempengaruhi penggunaan *gadget* Menurut (Bella & Piningit, 2021).

- a) Iklan yang terpapar di televisi dan media sosial perkembangan masa kini sangat dipengaruhi oleh terpaparnya iklan di televisi maupun di media sosial. Sehingga sering kali penasaran dengan hal baru terhadap terpaparnya iklan tersebut.
- b) *Gadget* menampilkan fitur-fitur yang menarik *gadget* memiliki fitur-fitur yang canggih sehingga membuat ketertarikan pada setiap penggunaanya. Sehingga membuat penasaran dalam mengoperasikan *gadget* nya.
- c) Kencanggihannya dari *gadget* dapat mempermudah dalam memenuhi kebutuhannya termasuk dalam kebutuhan komunikasi sehingga tidak ada hambatan untuk berbagi komunikasi kepada semua orang.
- d) Keterjangkauan harga *gadget* Orang-orang dengan status ekonomi menengah ke atas sampai status ekonomi menengah ke bawah sudah memiliki *gadget*.
- e) Lingkungan membuat adanya penekanan dari teman sebaya dan juga masyarakat. Hal ini menjadi banyak orang yang menggunakan *gadget*, sehingga masyarakat lainnya menjadi enggan untuk meninggalkan *gadget*.

- f) Faktor budaya sangat mempengaruhi perilaku seseorang. Sehingga orang-orang banyak yang mengikuti trend yang terjadi di dalam budaya lingkungannya yang mengakibatkan keharusan untuk memiliki *gadget*.
  - g) Faktor sosioal kelompok masyarakat, keluarga serta status sosial sangat mempengaruhi faktor sosial. Terutama dalam keluarga karena peran keluarga sangat penting dalam pembentukan perilaku anak sebagai pondasi utama.
  - h) Faktor pribadi kepribadian anak yang selalu ingin terlihat lebih dari teman-temannya, biasanya cenderung mengikuti trend sesuai perkembangan teknologi.
3. Dampak penggunaan *gadget*

Dampak penggunaan *gadget* menurut Rozalia (2019). Meliputi:

a. Dampak positif

Menumbuhkan dan meningkatkan potensi kecerdasan dan kreativitas (melihat gambar kemudian menggambarnya sesuai yang ada dipikirkannya atau melatih daya pikir tanpa dibatasi oleh kenyataan).

Melatih kecerdasan (dalam hal ini anak dapat terbiasa dengan tulisan, angka, gambar yang membantu melatih proses belajar).

Meningkatkan rasa percaya diri (saat anak memenangkan suatu permainan akan termotivasi untuk menyelesaikan permainan).

Mengembangkan kemampuan dalam membaca, menghitung, dan pemecahan masalah (dalam hal ini anak akan menimbulkan sifat

dalam rasa ingin tahu akan suatu hal yang membuat anak akan muncul kesadaran kebutuhan belajar dengan sendirinya tanpa perlu dipaksa). Memperbuat komunikasi (membuat seseorang bertemu meskipun berbeda tempat, melalui fitur video call dari berbagai aplikasi yang ada saat ini, kita bias tersambung dengan keluarga, teman atau pacar seakan-akan bertatap muka langsung).

b. Dampak Negatif

- a) Penurunan konsentrasi saat belajar (pada saat belajar anak menjadi tidak fokus dan hanya teringat dengan *gadget*, misalnya anak teringat dengan permainan *gadget* seolah-olah dia seperti tokoh dalam game tersebut).
- b) Malas menulis dan membaca (hal ini diakibatkan dari penggunaan *gadget* misalnya pada saat anak membuka video di aplikasi youtube, anak cenderung melihat gambarnya saja tanpa harus menulis apa yang mereka cari).
- c) Penurunan dalam kemampuan bersosialisasi (misalnya anak kurang bermain dengan teman dilingkungan sekitarnya, tidak memperdulikan keadaan disekelilingnya).
- d) Kecanduan (anak akan sulit dan akan ketergantungan dengan *gadget* karena sudah menjadi suatu hal yang menjadi kebutuhan untuknya).

- e) Dapat menimbulkan gangguan kesehatan (jelas dapat menimbulkan gangguan kesehatan karena paparan radiasi yang ada pada *gadget*, dan juga dapat merusak kesehatan mata anak).
- f) Perkembangan kognitif anak usia dini terhambat (kognitif atau pemikiran proses psikologis yang berkaitan bagaimana individu mempelajari, memperhatikan, mengamati, membayangkan, memperkirakan, menilai, dan memikirkan lingkungannya akan terhambat).
- g) Menghambat kemampuan berbahasa (anak yang terbiasa menggunakan *gadget* akan cenderung diam, sering menirukan bahasa yang didengar, menutupi diri dan enggan berkomunikasi dengan teman atau lingkungannya). Dapat mempengaruhi perilaku anak usia dini (seperti contoh anak bermain game yang memiliki unsur kekerasan yang akan mempengaruhi pola perilaku dan karakter yang dapat menimbulkan tindak kekerasan terhadap teman).

#### 4. Intensitas Penggunaan Gadget

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, intensitas adalah suatu keadaan tingkatan atau ukuran intensnya. Intensitas dalam penelitian ini yaitu tingkat lamanya (durasi) dan seringnya (frekuensi) seseorang dalam melakukan kegiatan secara berulang-ulang.

Lebih dari 90% anak di dunia yang menggunakan gadget, dikutip dalam Jurnal American Association of Pediatrics (AAP) mengenai

paparan dan penggunaan perangkat media seluler oleh anak. Rata-rata dimulai dari usia kurang dari satu tahun dan selanjutnya difasilitasi dengan gadget sendiri pada usia kurang lebih empat tahun. Sebanyak 70% orang tua memberikan akses gadget kepada anak ketika mereka menyelesaikan keperluan rumah, 65% agar anak mereka tenang, dan 25% sebelum tidur. Penting bagi para orang tua untuk memperhatikan beberapa rekomendasi dalam menggunakan gawai/*gadget* tersebut, antara lain: Bayi 0-6 bulan sebaiknya tidak diperkenalkan *gadget* smartphone. Bayi usia antara 1-2 tahun boleh diperkenalkan namun tidak boleh lebih dari 1 jam per hari. Anak sampai dengan usia 6 tahun boleh menggunakan *gadget* namun harus selalu diawasi orang tua dengan durasi maksimal 1 jam per hari, sementara anak usia >6 tahun boleh menggunakan hanya untuk program-program yang aman untuk usianya, serta penggunaan *gadget* tidak lebih dari 3 jam per hari.

Intensitas penggunaan *gadget* pada anak pra sekolah tidak boleh lebih dari 3x perharinya. Pemakaian gadget dikategorikan dengan intensitas tinggi jika menggunakan gadget dalam sehari bisa berkali-kali (lebih dari 3x pemakaian). Selanjutnya, penggunaan gadget dengan intensitas rendah jika penggunaan gadget maksimal 3x pemakaian perhari (Tasya, 2023).

Sedangkan menurut Asosiasi Dokter anak Amerika dan Cadana, anak umur 0-2 tahun tidak boleh terpapar oleh teknologi sama sekali. Anak umur 3-5 tahun diberikan batasan durasi bermain gadget sekitar

1 jam per hari, dan 2 jam per hari untuk anak usia 6-18 tahun. Akan tetapi faktanya di Indonesia masih banyak anak -anak yang menggunakan gadget 4-5 kali lebih banyak dari jumlah yang terlalu lama dapat mempengaruhi tingkat agresif pada anak (Anggraeni, 2019).

Berdasarkan keterangan penelitian di atas membagi intensitas penggunaan gadget menjadi 3 kriteria, antara lain :

No	Kriteria	Durasi
1.	Normal	Durasi menggunakan <i>gadget</i> <1 jam dalam sehari
2.	Sedang	Durasi menggunakan <i>gadget</i> 1 sampai 2 jam dalam sehari
3.	Lama	Durasi menggunakan <i>gadget</i> >2 jam dalam sehari

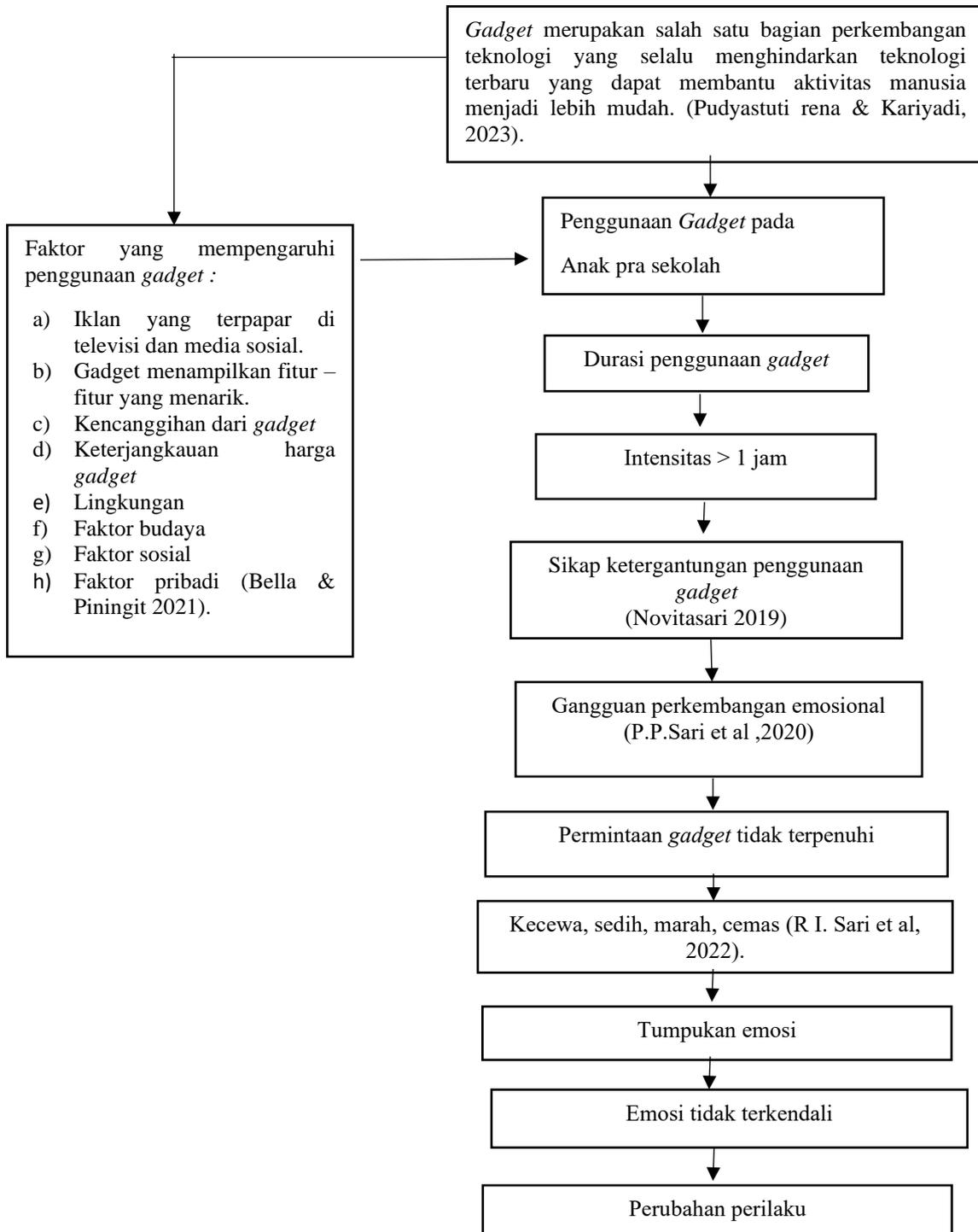
Tabel 2.1 Interpretasi intensitas penggunaan gadget (Mursidah, 2023).

##### 5. Sikap Penggunaan *Gadget*

Orang tua sebaiknya mendampingi anak dan memberikan arahan atau pengawasan dalam menggunakan *gadget* supaya anak dapat bijak dalam menggunakan *gadget*. Dengan dampingan dan arahan dari orang tua, secara tidak langsung menjadikan anak lebih terbatas dalam menggunakan *gadget* serta mengetahui apa yang boleh di akses dan apa yang tidak boleh di akses sesuai dengan usianya, selain dapat mengenalkan nama pengguna *gadget* yang baik dan orang tua juga

dapat mengontrol kecanduan anak terhadap penggunaan *gadget*. Salah satu teori yang dikemukakan oleh John Locke bahwa modelling yang baik sangat mempengaruhi anak, yakni bahwa anak-anak mempelajari apa yang mereka lihat dari lingkungan sekitarnya (Novitasari, 2019).

### C. Kerangka Teori



Gambar 3.1 Kerangka Teori Penelitian Hubungan Durasi Penggunaan Gadget Dengan Perkembangan Kesehatan Emosional Pada Anak Usia Pra Sekolah

### BAB III

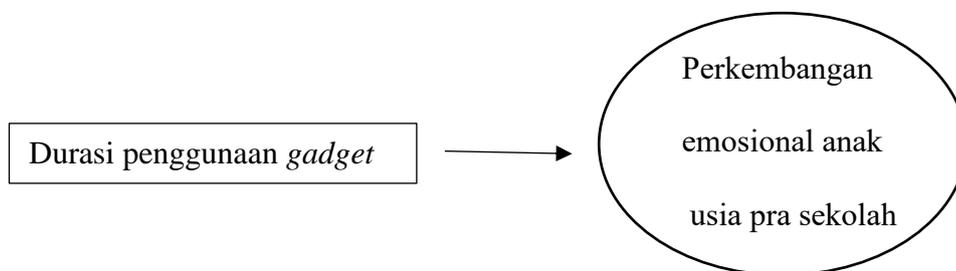
## KERANGKA KONSEP, HIPOTESIS, VARIABEL PENELITIAN DAN DEFENISI OPERASIONAL

### A. Kerangka konsep

Kerangka konsep adalah uraian tentang hubungan antar variabel-variabel yang terseleksi dan terkait dengan masalah penelitian dan dibangun berdasarkan kerangka teori/ kerangka pikir atau hasil studi sebelumnya sebagai pedoman penelitian yang ingin membuktikan hipotesis. Kerangka konsep adalah khusus rangkuman pada variabel yang terseleksi dan akan diukur oleh peneliti (Duarsa Susila et al., 2021).

Variabel Independen

Variabel Dependen



Gambar 3.1 Kerangka Konsep Penelitian

Keterangan :



: Variabel independent



: Variabel dependen



: Garis penghubung variabel

## B. Hipotesis Penelitian

Hipotesis adalah jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, di mana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pertanyaan. Dikatakan sementara, karena jawaban yang diberikan baru didasarkan pada teori yang relevan, belum didasarkan pada fakta-fakta empiris yang diperoleh melalui pengumpulan data. Jadi hipotesis juga dapat dinyatakan sebagai jawaban teoritis terhadap rumusan masalah penelitian, belum jawaban yang empirik (Sugiyono, 2022).

Hipotesis komparatif merupakan salah satu bentuk hipotesis yang merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah komparatif. Berdasarkan rumusan masalah komparatif tersebut dapat dikemukakan model hipotesis nol dan alternatif.

Ha : Ada hubungan antara durasi penggunaan *gadget* dengan perkembangan Kesehatan emosional pada anak usia prasekolah

## C. Variabel Penelitian

Variabel penelitian adalah karakter, atribut atau segala sesuatu yang terbentuk, atau yang menjadi perhatian dalam suatu penelitian sehingga mempunyai variasi antara satu objek yang satu dengan objek yang lain dalam satu kelompok tertentu kemudian ditarik kesimpulannya. Variabel penelitian merupakan sesuatu yang menjadi objek pengamatan penelitian, sering juga disebut sebagai faktor yang berperan dalam penelitian atau gejala yang akan diteliti. Variabel penelitian yang menjadi fokus perhatian yang memberikan pengaruh dan mempunyai nilai (Value) (Duarsa Susila *et al.*, 2021).

#### 1. Variabel bebas (Independent variabel)

Variabel bebas adalah variabel yang diduga mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabel terikat. Variabel bebas biasanya dimanipulasi, diamati, dan diukur untuk diketahui hubungannya (pengaruhnya) dengan variabel lain (Duarsa Susila *et al.*, 2021).

Variabel bebas dalam penelitian ini adalah durasi penggunaan gadget

#### 2. Variabel terikat (Dependent variabel)

Variabel terikat adalah variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat, karena adanya variabel bebas. Variabel terikat tidak dimanipulasi, melainkan diamati variasinya sebagai hasil yang dipradugakan berasal dari variabel bebas. Biasanya variabel terikat adalah kondisi yang hendak kita jelaskan (Duarsa Susila *et al.*, 2021).

Variabel terikat dalam penelitian ini adalah perkembangan emosional anak usia prasekolah

### **D. Definisi Operasional**

Definisi operasional adalah definisi yang didasarkan atas sifat-sifat hal yang didefinisikan yang dapat diobservasi (diamati). Definisi operasional juga merupakan seperangkat petunjuk yang lengkap tentang apa yang harus diamati dan bagaimana mengukur suatu variabel tau konsep (Duarsa Susila *et al.*, 2021).

## 1. Perkembangan emosional anak usia prasekolah

### a. Definisi

Perkembangan emosional anak adalah proses adaptasi dengan lingkungan dan kemampuan anak untuk mengidentifikasi, mengelola emosional pada diri .

### b. Kriteria objektif

Normal : Jika skor 10-29

Borderline : Jika skor 30-45

Abnormal : Jika skor 50-60

### c. Alat ukur : Menggunakan kuesioner SDQ (strengths and difficulties Questionnaire).

### d. Skala ukur : Skala ordinal

## 2. Durasi penggunaan *gadget* (Variabel independen)

### a. Definisi

Durasi penggunaan *gadget* adalah lama aktivitas yang dilakukan oleh anak dalam menggunakan *gadget* yang memiliki fungsi khusus dan praktis dalam penggunaannya.

### b. Kriteria objektif

Normal : jika lama menggunakan *gadget* <1 jam dalam sehari

Sedang : jika lama menggunakan *gadget* 1 samapi 2 jam dalam sehari

Lama : jika lama menggunakan *gadget* >2 jam dalam sehari

### c. Alat ukur : Menggunakan kuesioner

### d. Skala ukur : Ordinal

## BAB IV

### METODE PENELITIAN

#### A. Desain Penelitian

Desain penelitian merupakan pedoman yang digunakan untuk mencapai tujuan dan memperoleh jawaban dari pertanyaan penelitian. Dalam desain penelitian diamut aturan yang harus dipenuhi dalam seluruh proses penelitian. Secara luas pengertian desain penelitian mencakup berbagai hal yang dilakukan penelitian mulai dari identifikasi masalah, rumusan hipotesis, definisi operasional, cara pengumpulan data hingga Analisis data. Dalam pengertian sempit, desain penelitian merupakan pedoman untuk mencapai tujuan penelitian (Syapitri, et al., 2021). Penelitian ini penelitian kuantitatif adalah jenis penelitian yang menjelaskan temuan-temuan yang diukur secara statistik (Sujarweni, wiranti, 2019).

Adapun desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu penelitian *analitik kolerasional* dengan pendekatan *cross sectional*. *Cross sectional* merupakan suatu penelitian yang mempelajari kolerasi antara independent dan dependen, dengan pengumpulan data dilakukan bersama secara serentak dalam waktu, artinya semua variabel baik variabel independent maupun variabel dependen diobservasi pada waktu yang sama.

Pada penelitian ini dilakukan untuk untuk mengetahui apakah terdapat hubungan durasi penggunaan *gadget* dengan perkembangan kesehatan

emosional pada anak usia prasekolah di TK negeri benteng Selatan kepulauan selayar.

## **B. Waktu Dan Lokasi Penelitian**

### a. Tempat Penelitian

Dilaksanakan di taman kanak-kanak (TK Negeri Benteng Selatan Kepulauan Selayar).

### b. Waktu Penelitian

Penelitian ini dilakukan pada bulan Juni sampai juli 2024

## **C. Populasi, Sampel Dan Sampling**

### 1. Populasi

Populasi adalah suatu wilayah generalisasi pada penelitian yang terdiri dari objek dan subjek yang masing-masing memiliki kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh penelitian untuk dipelajari dan bisa ditarik kesimpulannya (Sugiyono, 2019).

Populasi dalam penelitian adalah orang tua yang mempunyai anak usia prasekolah yang berusia 3-6 tahun di TK Negri Benteng Selatan Kepulauan Selayar yang berjumlah 93 anak setiap anak yang menggunakan gadget di TK Negri Benteng Selatan Kepulauan Selayar sebanyak 59 orang.

### 2. Sampel

Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi. Sampel yang di ambil dari populasi harus bersifat representasi (mewakili). Jika jumlah sampel tidak representative maka hasil penelitian tidak bisa mewakili populasi atau tidak dapat digeneralisasikan ke

populasi. Untuk responden anak yang menggunakan *gadget*, sampel di ambil di TK Negeri Benteng Selatan Kepulauan Selayar.

Bila populasi besar, dan peneliti tidak mungkin mempelajari semua yang ada pada populasi, misalnya karena keterbatasan dana, tenaga, waktu, maka peneliti dapat menggunakan sampel yang diambil dari populasi tersebut (Suriani *et al.*, 2023). Dimana penelitian ini menggunakan rumus sampel yaitu rumus sopiyuddin Dahlan (Dahlan,2016) :

$$n = \left( \frac{z\alpha + z\beta}{0,5 \ln \frac{1+r}{1-r}} \right)^2 + 3$$

Keterangan :

n = jumlah sampel

Z $\alpha$  = deviat baku alpha ( $\alpha = 0,05$  dan Z $\alpha = 1,96$ )

Z $\beta$  = deviat baku beta ( $\beta = 0,10$  dan Z $\beta = 0,84$ )

r = Koefisien kolerasi

$$n = \left( \frac{z\alpha + z\beta}{0,5 \ln \frac{1+r}{1-r}} \right)^2 + 3$$

$$= \left( \frac{1,96 + 0,84}{0,5 \ln \frac{1+0,5}{1-0,5}} \right)^2 + 3$$

$$= \left( \frac{2,8}{0,5 \ln \frac{1,5}{0,5}} \right)^2 + 3$$

$$= \left( \frac{2,8}{0,5 \ln 3} \right)^2 + 3$$

$$= \left( \frac{2,8}{0,5 \cdot 1,09} \right)^2 + 3$$

$$= \left( \frac{2,8}{0,54} \right)^2 + 3$$

$$= (5,18)^2 + 3$$

$$= 26,83 + 3$$

$$\mathbf{n=30}$$

Jadi, jumlah sampel pada penelitian ini sebanyak 30 orang

### 3. Teknik sampling

Sampling adalah proses menyeleksi porsi dari populasi untuk dapat mewakili populasi. Teknik sampling merupakan cara-cara yang ditempuh dalam pengambilan sampel, agar memperoleh sampel yang benar-benar sesuai dengan keseluruhan objek penelitian. Cara pengambilan sampel dapat digolongkan menjadi dua yaitu *probability* sampling dan *nonprobability sampling*.

Sampling merupakan teknik dalam pengambilan sampel, untuk menentukan berapa jumlah sampel yang dibutuhkan oleh penelitian dalam

melakukan proses penelitiannya. Adapun teknik pengambilan sampling pada penelitian ini yaitu *metode probability sampling* yaitu Teknik pengambilan sampel yang memberikan peluang yang sama bagi setiap unsur (anggota) populasi untuk dipilih menjadi sampel. Dengan menggunakan teknik pengambilan sampel yaitu simple random sampling, dengan metode pengambilan sampel yang dilakukan dengan memiliki semua atau setiap individu yang di temui dan telah memenuhi yang telah ditentukan dalam pemilihan hingga jumlah sampel yang dibutuhkan tersebut dapat terpenuhi (Sugiyono, 2022).

#### 4. Kriteria Inklusi Dan Eksklusi

Kriteria inklusi merupakan kriteria yang dijadikan sampel dengan memenuhi syarat yang telah ditentukan sedangkan kriteria eksklusi yaitu kriteria yang tidak bisa dijadikan sampel karena tidak memenuhi syarat dalam penelitian (Sugiyono, 2019).

Adapun yang menjadi kriteria inklusi dan kriteria eksklusi yaitu:

##### a. Kriteria Inklusi

- 1) Orang tua yang mempunyai anak prasekolah dengan rentang usia 3-6 tahun
- 2) Orang tua dengan anak usia prasekolah yang terdaftar sebagai murid di TK negeri benteng selatang kepulauan selayar
- 3) Orang tua yang mempunyai anak yang menggunakan *gadget*
- 4) Orang tua yang mampu membaca dan menulis
- 5) Orang tua yang tinggal bersama dengan anaknya

6) Bersedia menjadi responden

b. Kriteria eskslusi

1) Tidak mengisi kusioner dengan lengkap

2) Responden tidak ada saat penelitian

#### **D. Instrument Penelitian**

Instrument penelitian adalah alat ukur yang digunakan oleh penelitian yang digunakan untuk mengobservasi, mengukur atau menilai suatu fenomena dan juga secara tertulis berupa pedoman wawancara, pengamatan, dan daftar yang terdiri dari beberapa pertanyaan yang sudah disiapkan oleh peneliti untuk mendapatkan informasi yang dibutuhkan dari responden (Sugiyono, 2019).

Instrumen penelitian yang dapat digunakan adalah dengan menggunakan kuesioner penggunaan *gadget* dan perkembangan emosional anak usia prasekolah yang masing-masing terdiri dari 15 pertanyaan.

##### 1. Kuesioner penggunaan *gadget*

Kuesioner ini berisi tentang pertanyaan untuk responden mengenai tentang lama penggunaan *gadget* dalam setiap harinya. Kuesioner ini bersi 1 pertanyaan dengan memiliki salah satu jawaban dengan memberi tanda *checklist* dari ketiga pilihan yang sudah disediakan. System penilaian yang digunakan adalah sabagai berikut :

- a. Normal : <1 jam sehari
- b. Sedang : 1-2 jam sehari
- c. Lama : >2 jam sehari

Dengan system pengkodeannya adalah : 1 jika durasi penggunaan gadget normal, 2 jika durasi penggunaan gadget sedang, 3 jika durasi penggunaan *gadget* lama.

## 2. Kuesioner perubahan perkembangan emosional anak usia prasekolah

Instrumen yang digunakan dalam perkembangan emosional anak adalah SDQ (*Strengths and Difficulties Questionnaire*). Kemudian dimodifikasi oleh Agustin (2019) dengan mengambil versi PC1 yaitu untuk anak-anak berumur 3-6 tahun dengan Versi Dasar. SDQ terdiri dari 25 item yang dialokasikan pada lima sub-skala. Keempat sub-skala termasuk ke dalam kelompok sub-skala kesulitan, yaitu: sub-skala *emotional symptom*, *conduct problem*, *hyperactivity-inattention* dan *sub-skala peer problem*. Sedangkan sub-skala yang kelima termasuk dalam kelompok sub skala kekuatan, yakni sub-skala *prosocial* yang masing-masing item diskor dalam kriteria tiga poin yaitu:

- a. Sub-skala emosional, perilaku mengganggu, hiperaktif, dan masalah relasi dengan kelompok teman sebaya yakni:

### 1) Pertanyaan positif :

Selalu : 5

Sering : 4

Kadang-kadang : 3

Jarang : 2

Tidak pernah : 1

2) Pertanyaan Negatif :

Selalu : 5

Sering : 4

Kadang-kadang : 3

Jarang : 2

Tidak pernah : 1

b. Sub-skala kepedulian :

Tidak pernah: 0

Jarang: 1

Sering: 2

Skala	Normal	Gangguan	Tidak normal
Skala kesulitan	10 samapi 29	30 sampai 42	45 sampai 60
Skala kekuatan	5 sampai 16	18 samapai 19	20 sampai 25

Tabel 3.1 Total skor skala *Strength and Difficulties Questionnaire*

### E. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data adalah teknik atau cara-cara yang dapat digunakan oleh peneliti untuk pengumpulan data. Teknik dalam menunjuk suatu kata yang abstrak dan tidak diwujudkan dalam benda, tetapi hanya dapat

dilihat penggunaannya melalui: angket wawancara, pengamatan, ujian (tes), dokumentasi.

Langkah-langkah yang peneliti lakukan dalam proses pengumpulan data antara lain:

1. Peneliti melakukan penelitian jika mendapatkan persetujuan dari pembimbing I dan pembimbing II.
2. Peneliti mengurus surat permohonan izin penelitian dari Stikes Panrita Husada Bulukumba.
3. Peneliti mendatangi tempat penelitian setelah mendapatkan izin untuk dilakukan penelitian.
4. Peneliti mendatangi responden. Responden diberikan penjelasan tentang tujuan penelitian, meyakinkan responden bahwa kerahasiaan terjaga dan mengajukan lembar persetujuan kepada responden.
5. Penelitian dilakukan dengan, mengukur panjang badan atau tinggi badan serta memberikan kuosioner kepada responden. Apabila responden kurang memahami isi pernyataan yang terdapat dalam kuosioner, maka peneliti akan menjelaskan maksud dari pernyataan tersebut. Kuesioner yang telah terisi jawaban kemudian dikumpulkan kepada peneliti.
6. Peneliti mengecek kembali jawaban dari responden, apabila belum lengkap penelitian akan meminta responden untuk melengkapinya.
7. Peneliti mengumpulkan hasil kuosioner tersebut kemudian memasukan data tersebut kedalam komputer untuk pengelolaan.

## F. Teknik Pengolaan Dan Analisa Data

### 4) Teknik Pengelolaan Data

Pengolahan data merupakan bagian kegiatan dari penelitian setelah pengumpulan data. Pada tahap ini data yang masih mentah dalam bentuk master table perlu diolah sedemikian rupa sehingga menjadi informasi yang akhirnya dapat digunakan untuk menjawab penelitian (Safruddin & Asri, 2022).

Adapun tahapan dalam pengolahan data meliputi (Safruddin & Asri, 2022):

#### a. Proses editing

Editing merupakan kegiatan untuk melakukan pengecekan isi-isi formulir atau kuesioner. Dengan melihat apakah kuesioner sudah lengkap, jelas, relevan, dan konsisten (Safruddin & Asri, 2022).

#### b. Pemberian kode

Pemberian kode adalah kegiatan merubah bentuk huruf menjadi data yang berbentuk angka/bilangan (Safruddin & Asri, 2022). Kode yang diberikan dapat memiliki arti sebagai data kuantitatif (berbentuk skor)

(Syapitri, et al., 2021).

#### c. Proses data

Proses data adalah upaya yang dilakukan untuk menginput data dari kuesioner ke program komputer yang digunakan. Salah satu program yang umum digunakan adalah program SPSS (*Statistical*

*program for social science*) dengan berbagai versi (Safruddin & Asri, 2022).

d. Pembersihan data

Pembersihan data merupakan kegiatan mengecek kembali data yang sudah diinput apakah ada kesalahan atau tidak ada (Safruddin & Asri, 2022).

5) Analisa Data

Analisa data merupakan proses untuk memeriksa data, membersihkan data dan membuat pemodelan data untuk menghasilkan informasi yang dapat memberikan petunjuk dan cara untuk peneliti mengambil sebuah keputusan terhadap permasalahan- permasalahan penelitian yang sedang diteliti (Ismayani, 2008) dalam (Fauzi et al., 2022).

1) Analisis univariat

Analisis univariat adalah analisis yang dilakukan untuk menganalisis setiap variabel yang akan dilakukan penelitian. Pada umumnya dalam analisis ini hanya menghasilkan distribusi frekuensi dan presentase dari setiap variabel yang bertujuan untuk mendeskripsikan atau menjelaskan karakteristik setiap variabel penelitian (Notoatmodjo, 2018).

Analisis univariat dalam penelitian ini “Hubungan Durasi Penggunaan Gadget Dengan Perkembangan Emosional Pada Anak Usia Prasekolah Di TK Negeri Benteng Selatan Kepulauan Selayar”.

## 2) Analisis bivariate

Analisa bivariate adalah analisa yang dilakukan untuk melihat hubungan dua variable yang meliputi variable bebas dan variable terikat (Notoatmodjo, 2018).

Analisis bivariate yang digunakan untuk mengetahui “Hubungan Durasi Penggunaan Gadget Dengan Perkembangan Emosional Pada Anak Usia Prasekolah Di TK Negeri Benteng Selatan Kabupaten Kepulauan Selayar” menggunakan uji statistik yaitu uji *Kolmogorov smirnov*.

### **C. Etika Penelitian**

Dalam penelitian ini, penelitian mengajukan permohonan persetujuan kepada pihak TK Negeri Benteng Selatan Kabupaten Kepulauan Selayar. Setelah mengikuti pencapaian tujuan, penelitian melanjutkan penelitian dengan berfokus pada etiologi masalah, penelitian dilakukan dengan penuh perhatian terhadap aspek etik dengan surat keterangan etik NO: 000792/KEP Stikes Panrita Husada Bulukumba/2024.

## BAB V

### HASIL DAN PEMBAHASAN

#### A. Hasil Penelitian

Penelitian ini telah dilaksanakan di TK Negeri Selatan Kabupaten Kepulauan Selayar tentang hubungan durasi penggunaan gadget dengan perkembangan emosional pada anak usia prasekolah dengan jumlah responden sebanyak 30 orang

##### 1. Karakteristik responden

###### a. Jenis kelamin

**Tabel 5.1**

Karakteristik responden berdasarkan jenis kelamin di TK Negeri Selatan Benteng Kabupaten Kepulauan Selayar Tahun 2024

Karakteristik	Frekuensi (n)	Persentase (%)
<b>Umur</b>		
3 tahun	8	26.7
4 tahun	11	36.7
5 tahun	9	30.0
6 tahun	2	6.7
<b>Jenis Kelamin</b>		
Laki-laki	22	73.3
Perempuan	8	26.7
<b>Total</b>	<b>30</b>	<b>100.0</b>

*Sumber: Data Primer 2024*

Berdasarkan table 5.1 menunjukkan jumlah total responden 30 orang dengan sebagian besar responden yang berusia 4 tahun yaitu 11 orang (36,7%) sedangkan yang paling sedikit berusia 6 tahun yaitu 2 orang (6,7%). Berdasarkan jenis kelamin menunjukkan bahwa sebagian besar responden

adalah laki-laki dengan jumlah 22 orang (73.3%) orang dibandingkan perempuan sebanyak 8 orang (26.7%).

## 2. Analisa Univariat

### 1). Distribusi frekuensi Durasi Penggunaan Gadget Pada Anak Di TK Negeri Banteng Selatan

**Tabel 5.2**

Distribusi Frekuensi Durasi Penggunaan Gadget Pada Anak di TK Negeri Benteng Selatan Kabupaten Kepulauan Selayar

Durasi	Frekuensi (n)	Persentase (%)
Normal	0	0
Lama	17	56.7
Sedang	13	43.3
Total	30	100.0

*Sumber: Data Primer 2024*

Berdasarkan table 5.2 distribusi frekuensi durasi penggunaan gadget pada anak kategori lama dapat di kategori sebanyak 17 (56.7%) orang, durasi sedang sebanyak 13 (43,3) orang

### 2). Distribusi Frekuensi Perkembangan Emosional Pada Anak di TK Negeri Selatan

**Tabel 5.3**

Distribusi frekuensi perkembangan emosional (skala kesulitan) pada anak di TK Negeri Banteng Selatan Kabupaten Kepulauan Selayar

Perkembangan Emosional (Skala Kesulitan)	Frekuensi (n)	Persentase (%)
Normal	1	3.3
Gangguan	18	60.0
Tidak Normal	11	36.7
Total	30	100.0

*Sumber: Data Primer 2024*

Berdasarkan tabel 5.3 distribusi perkembangan emosional (skala kesulitan) pada anak yaitu lebih dari separuh responden pada kategori gangguan yaitu sebanyak 18 (60.0%) orang, perkembangan emosional (skala kesulitan) tidak normal sebanyak 11 (36,7%) orang, dan perkembangan emosional (skala kesulitan) normal sebanyak 1 (3,3) orang.

**Tabel 5.4**

Distribusi frekuensi perkembangan emosional (skala kekuatan) pada anak di TK Negeri Banteng Selatan Kabupaten Kepulauan Selayar

<b>Perkembangan Emosional (Skala Kekuatan)</b>	<b>Frekuensi (n)</b>	<b>Persentase (%)</b>
Normal	2	6.7
Gangguan	14	46.7
Tidak Normal	14	46.7
Total	30	100.0

*Sumber: Data primer 2024*

Berdasarkan table 5.4 didapatkan data bahwa perkembangan emosional (skala kekuatan) pada anak kategori gangguan dan kategori tidak normal memiliki nilai yang sama yaitu sebanyak 14 (46.7%) orang, dan perkembangan emosional (skala kekuatan) sebanyak 2 (6,7%) orang.

### 3. Analisa Bivariat

Analisa bivariat ini dilakukan untuk mengetahui hubungan durasi penggunaan gadget dengan perkembangan emosional (Skala Kesulitan). Dengan menggunakan uji *Kolmogorov Smirnov* yang diolah dengan SPSS 22 dengan Tingkat kemaknaan  $p=0,05$ .

**Tabel 5.5**  
Hubungan Durasi Penggunaan Gadget Dengan Perkembangan Emosional  
(Skala Kesulitan) Pada Anak Usia Prasekolah di TK Negeri Selatan  
Kabupaten Kepulauan Selayar  
Tahun 2024

Durasi Penggunaan Gadget	Perkembangan Emosional (Skala Kesulitan)								Nilai <i>p</i> Value
	Normal		Gangguan		Tidak Normal		Total		
	<i>f</i>	%	<i>F</i>	%	<i>F</i>	%	<i>f</i>	%	
Normal	0	0	0	0	0	0	0	100	0,005
Lama	0	0	6	35.3	11	64.7	18	100	
Sedang	1	7.7	12	92.3	0	0	12	100	
<b>Total</b>	<b>2</b>	<b>3.3</b>	<b>18</b>	<b>60.0</b>	<b>11</b>	<b>36.7</b>	<b>30</b>	<b>100</b>	

*Uji Kolmogorov Smirnov*

Berdasarkan tabel 5.5 menunjukkan responden dengan durasi penggunaan dengan perkembangan emosional (skala kesulitan) *gadget* lama sebanyak 6 orang (35,3%) gangguan, 11 orang (64,7%) tidak normal dan durasi penggunaan *gadget* sedang sebanyak 1 orang (7,7%) normal, 12 orang (92,3%) gangguan. Berdasarkan uji *statistic kolmogoro sminrnov* di dapatkan *p-value*  $0,005 < 0,05$ , maka terdapat hubungan antara durasi penggunaan *gadget* dengan perkembangan emosional pada anak usia prasekolah di TK negeri benteng selatan kabupaten kupulauan selayar.

**Tabel 5.6**  
Hubungan penggunaan gadget terhadap perkembangan emosional (skala kekuatan) pada anak usia prasekolah di TK negeri benteng Selatan kabupaten kepulauan selayar tahun 2024

Durasi Penggunaan Gadget	Perkembangan Emosional (Skala Kekuatan)								Nilai <i>p</i> Value
	Normal		Gangguan		Tidak Normal		Total		
	<i>f</i>	%	<i>F</i>	%	<i>F</i>	%	<i>f</i>	%	
Normal	0	0	0	0	0	0	0	100	0,021
Lama	1	5.9	12	70.6	4	22.2	18	100	
Sedang	1	7.7	2	15.4	10	76.9	12	100	
<b>Total</b>	<b>2</b>	<b>6.7</b>	<b>14</b>	<b>46.7</b>	<b>14</b>	<b>46.7</b>	<b>30</b>	<b>100</b>	

*Uji Kolmogorov Smirnov*

Berdasarkan tabel 5.6 menunjukkan responden dengan durasi penggunaan *gadget* lama 1 orang (5,9%) normal, 12 orang (70,6%) gangguan, 4 orang (22,2%) tidak normal, sedangkan durasi penggunaan *gadget* sedang 1 orang (7,7%) normal, 2 orang (15,4%) gangguan, 10 orang (76,9%) tidak normal. Berdasarkan *Uji statistic Kolmogorov Smirnov* di dapatkan *p-value* 0,0021 <0,05, maka terdapat hubungan durasi penggunaan *gadget* dengan perkembangan emosional (skala kekuatan) pada anak usia prasekolah di TK negeri benteng selatan kabupaten kepulauan selayar.

Tabel 2x3 ini tidak layak diuji dengan uji *chi square* karena ada nilai *expected count* yang kurang dari lima, jadi uji yang digunakan adalah uji *Kolmogorov Smirnov*.

## **B. Pembahasan**

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan kepada 30 responden didapatkan bahwa penggunaan *gadget* dalam kategori sedang dengan perkembangan emosional (skala kesulitan) sebagian besar dalam kategori gangguan sebanyak 12 (92,3%). Hasil uji *Kolmogorov Smirnov* didapatkan bahwa terdapat hubungan durasi penggunaan *gadget* dengan perkembangan emosional pada anak usia prasekolah di TK Negeri Benteng Selatan Kabupaten Kepulauan Selayar. Dimana nilai  $p=0,005 < 0,05$  yang artinya  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Hal ini menyatakan adanya hubungan antara durasi penggunaan *gadget* terhadap emosional (sakar kesulitan) pada anak usia prasekolah di TK negeri benteng selatan kabupaten kepulauan selayar tahun 2024.

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan kepada 30 responden didapatkan data bahwa penggunaan *gadget* dalam kategori lama dengan perkembangan emosional (skala kekuatan) separuh responden dalam kategori gangguan (70,6%). Hasil dengan taraf signifikan  $p < 0,05$  pada variabel penggunaan *gadget* dengan perkembangan emosional (skala kekuatan) pada anak didapatkan nilai probabilitas sebesar 0,0021 ( $p \text{ value} < 0,005$ ) sehingga diperoleh bahwa nilai  $p = 0,021$   $p < 0,05$   $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima. Hal ini menyatakan adanya hubungan antara perkembangan emosional pada anak usia prasekolah di TK Negeri Benteng Selatan Kabupaten Kepulauan Selayar.

Hasil peneliti yang telah dilakukan oleh peneliti terhadap durasi penggunaan *gadget* pada anak usia prasekolah di TK Negeri Benteng Selatan Kabupaten Kepulauan Selayar dapat diketahui bahwa lebih dari separuh responden sebanyak 56,7% dengan durasi penggunaan *gadget* dikategorikan sedang dan banyak 43,3% dengan durasi penggunaan *gadget* dikategorikan sedang.

Menurut teori Chusna tahun 2019 menyatakan bahwa konsentrasi anak didunia nyata mengalami kesusahan ketika anak sudah terbiasa dengan *gadget*. Ketika anak dijauhkan dari *gadget* tersebut maka anak akan menjadi mudah bosan, gelisah bahkan amarahnya tidak bisa dikontrol (Chusna, 2019).

Menurut Departemen Kesehatan Republik Indonesia tahun 2019 bahwa gejala anak mengalami gangguan mental dan emosional adalah anak sering mengamuk, menghindari teman-temannya, perilaku merusak dan menantang lingkungan, takut atau cemas berlebihan, konsentrasi buruk, waktu tidur berubah,

sakit kepala, keluhan fisik, perubahan pola makan, putus asa dan perbuatan yang diulang-ulang (Depkes RI, 2019). Menurut teori yang dikemukakan oleh Waddel, C dan Shepherd tahun 2020 yaitu gangguan cemas, tingkah laku, hiperaktivitas dan depresi merupakan gangguan emosional yang paling sering dialami oleh anak-anak (Waddel, C dan Shepherd,2020).

Menurut teori dalam perkembangan mental anak, anak akan menjadi agresif, dan komunikasi anak dengan orang tua ataupun orang lain akan memburuk. Prak 2014 mengatakan bahwa anak-anak dengan ketergantungan *gadget* yang tinggi, memiliki sedikit kesempatan dalam berinteraksi dengan orang lain. Sejalan dengan hasil penelitian Aisyah (2015) menunjukkan sekitar 80% dari penduduk Jakarta Selatan, anak menggunakan gadget untuk bermain, 23% orangtua yang memiliki anak berusia 0-5 tahun mengaku melaporkan bahwa anak mereka menggunakan internet, sedangkan 82% orang tua melaporkan bahwa anak mereka online setidaknya sekali dalam seminggu (Miranti & Putri, 2021).

Menurut teori berdasarkan Analisa item kuesioner sebagian besar anak kemungkinan terdapat masalah mental emosional, Dimana anak beraksi negatif, seperti marah dan menangis apabila tidak diberi izin untuk bermaian *gadget*, anak akan marah apabila diganggu ketika bermain *gadget*, anak akan marah dan menangis apabila *gadget* yang sedang diainkannya dimintai oleh orang tuanya. Hasil penelitian ini menunjukkan oleh anak yaitu anak sering terlihat marah, rewel, tidak sabaran, dan menangis apabila kemauannya tidak terpenuhi contohnya ketika anak tidak diberikan *gadget*. Selain itu hasil penelitian ini menunjukkan bahwa anak sulit untuk berkonsentrasi saat belajar, dan perhatiannya mudah

teralihkan (misal anak tidak bisa bertahan lama untuk dengan satu permainan, dan mudah mengalihkan perhatiannya bila ada hal-hal yang menarik). Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Mulyantari (2019) yang menyatakan bahwa terdapat hubungan signifikan antara penggunaan *gadget* lebih dari satu jam dalam satu hari yang dapat meningkatkan resiko penyimpangan mental emosional 10,8 kali emosi anak, Dimana anak mudah marah dan menangis ketika anak diberhentikan bermain *gadget* atau orang tua mengambil *gadget* ketika anak sedang asyik bermain, sehingga dapat memicu anak untuk dan agresif. Untuk soal nomor 5 pertanyaan mengarah pada konsentrasi, Dimana anak sulit berkonsentrasi ketika belajar dan mudah teralihkan perhatiannya pada hal-hal yang baru.

Menurut teori perilaku mengamuk atau marah dapat dipicu oleh beberapa keadaan, diantaranya kecemasan yang tidaknyamanan fisik, serta sulitnya berkonsentrasi. Sehingga apabila orang tua tidak konsisten dalam memberikan batas penggunaan *gadget* dapat membuat ekspektasi anak tidak terpenuhi yang dapat memicu perilaku mengamuk atau marah (Mulyantari, 2019).

Menurut teori yang di kemukakan oleh Rowan tahun 2019 yaitu penggunaan *gadget* yang berlebihan akan berpengaruh bagi kesehatan anak-anak akibat radiasi yang ditimbulkan oleh *gadget* tersebut. Akibat dari kecanduan menggunakan *gadget* ini mengakibatkan anak jadi malas bergerak karena memilih duduk atau berbaring menikmati cemilan sambil bermain *gadget*. Anak menjadi tidak dibiarkan menggunakan *gadget* tanpa disiplin dari orang tua mereka (Rowan C., 2019).

Menurut teori dikemukakan oleh sedangkan menurut Asosiasi Dokter anak Amerika dan Cadana, menyatakan bahwa anak-anak berusia 0-2 tahun tidak boleh terpapar teknologi sama sekali. Anak-anak berusia 3-5 tahun dibatasi untuk menggunakan *gadget* batasan selama sekitar 1 jam setiap hari, dan anak-anak berusia 6-18 tahun dibatasi untuk menggunakannya selama 2 jam setiap hari. Namun faktanya masih banyak anak-anak di Indonesia yang menggunakan gadget 4-5 kali lebih banyak dari jumlah normal, yang dapat berdampak pada Tingkat agresif anak (Anggraeni, 2019).

Menurut teori penggunaan *gadget* atau gawai menimbulkan dampak negative pada anak usia dini antara lain dengan konten yang kurang baik, mempengaruhi kesehatan fisik (masalah penglihatan, kekuatan, cedera tulang belakang karena posisi duduk), mengalami ketergantungan bahkan menghambat perkembangan sosial anak. Pebrian (2017) mengatakan bahwa pengaruh *gadget* membarikan dampak negative terhadap interaksi sosial anak. Adapun dampak negative yang disarankan oleh anak yaitu dapat mempengaruhi pergaulan sosial anak terhadap lingkungan terdekatnya (Miranti & Putri, 2021).

Berdasarkan teori yang ada, durasi penggunaan *gadget* ini sangat mempengaruhi perkembangan sosial anak prasekolah penting bagi orang tua untuk memperhatikan durasi penggunaan *gadget*, yang mana anak usia <6 tahun durasi maksimal 1 jam per hari. Dapat diketahui pula bahwa pekerjaan orang tua juga sangat berpengaruh terhadap penggunaan *gadget* dengan durasi yang tinggi dikarenakan orang tua sibuk dengan pekerjaannya dan memberikan anak menggunakan gadget sepuasnya dan anak terpaku dengan *gadget*. Dengan

demikian anak tidak mau bermain dan berinteraksi dengan teman sebayanya dan anak lebih cenderung suka menyendiri (Tasya, 2023).

Penelitian ini didukung oleh (Rahmadani, E & Ramlis, R, n.d. 2022) yang didapatkan hasil menggunakan uji *chi-square* dengan nilai  $p$  value=0,003<0,05 artinya ada hubungan penggunaan *gadget* dengan perkembangan emosional pada anak di wilayah Puskesmas Bentiring Bengkulu. Penelitian ini juga sejalan dengan (Chikmah, 2019) didapatkan hasil uji kolerasi *Mann Whitney* diperoleh nilai  $a$  hitung 0,002 ini artinya bahwa  $a$  hitung lebih kecil dari  $a$  table 0,002 yang berarti  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima artinya ada pengaruh antara durasi penggunaan *gadget* terhadap masalah mental emosional anak di Tk Negeri Pembina Kota Tegal (Rahmadani, E & Ramlis, R, 2022).

Penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Agustian tahun 2019 yang didapatkan nilai  $p=0.001$  dengan nilai  $a= 0,363$  menggunakan uji statistik *Spearman Rho*. Hal ini menunjukkan adanya hubungan penggunaan *gadget* terhadap perkembangan emosional (skala kesulitan) pada anak usia prasekolah di Surabaya. Penelitian ini sejalan dengan penelitian Damaiyanti tahun 2020 yaitu presentase responden yang menggunakan durasi *gadget* diatas 1 jam memperlihatkan lebih tinggi mengalami perkembangan emosional yang terganggu. Berdasarkan hasil uji *statistik* yang dilakukan dengan Analisa bivariat menggunakan uji *chi-Square* didapatkan nilai  $p=0,001$  ( $p<0.05$ ), maka artinya ada hubungan bermakna antara durasi pemakaian *gadget* terhadap perkembangan emosional anak (R. P. Agustin, 2019).

Pada penelitian ini peneliti menemukan sikap kepedulian pada anak masih dalam kategori gangguan bahkan juga termasuk kedalam kategori tidak normal. Sikap kepedulian yang sering dilakukan anak-anak seperti kurang memahami perasaan orang lain dan tidak mau saling tolong menolong sesama teman. Berdasarkan penelitian ini peneliti berasumsi bahwa perilaku kepedulian merupakan tingkah laku yang wajib dimiliki oleh anak-anak karena jika tingkah laku ini tidak dimiliki oleh anak-anak maka anak-anak dapat menjadi cuek dengan apa yang terjadi di sekeliling. Orang tua dan guru mempunyai kewajiban untuk mengajarkan kepada anak-anak tentang sikap kepedulian kepada orang lain.

Penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Agustian tahun 2019 di Surabaya didapatkan data menunjukkan bahwa dari 104 responden diketahui penggunaan gadget pada kategori bagus sebanyak 26.0%, sedang sebanyak 42,3% dan buruk sebanyak 31,7%. Hasil tersebut menunjukkan bahwa sebagian besar yang mengalami penggunaan gadget pada anak dalam kategori sedang penelitian Chikmah dan Fitriyaningsih tahun 2020 di kota Tegal, dari total 71 responden didapatkan dan separuh dari responden 60,6% dengan lama penggunaan gadget di atas 1 jam perhari (R. P. Agustin, 2019).

Hal ini sejalan dengan penelitian yang menyebutkan bahwa peran orang tua dalam mengawasi penggunaan *gadget* pada anak adalah harus bersikap tegas dan tidak boleh memanjakan anaknya yang masih usia dini untuk menggunakan *gadget* secara terus menerus karena lebih banyak dampak negatif yang timbul apabila seorang anak di bawah umur telah diberikan *gadget* (Putriana, Pratiwi, & Wasilah, 2019). Penelitian yang sama juga menunjukkan hasil bahwa kegiatan

pemdapingan dan bimbingan orang tua terhadap anak saat menggunakan *gadget* harus selalu diterapkan agar anak sudah terlanjut penggunaan berat *gadget* berangsur-angsur dapat mengurangi aktivitasnya dalam penggunaan *gadget* (Karwati, Kurniawan, & Anggreani, 2020).

Penggunaan *gadget* pada anak prasekolah juga dapat digunakan sebagai media belajar untuk menstimulasi perkembangan anak sedangkan menurut Vitrianingsih Khadijah dan Ceri (2018), menjelaskan bahwa penggunaan gadget anak untuk bermain games, puzzle dan menonton video yang mana hal tersebut berdampak baik dalam perkembangan anak (Nur Laily & Dwi Ade Chandra, 2021).

Berdasarkan penelitian ini peneliti berasumsi pada anak usia prasekolah perkembangan emosional anak sangatlah penting karena pada usia prasekolah ini emosional anak akan berpengaruh kepada kepribadian dan sosial anak-anak untuk dimasa yang akan datang. Pada penelitian ini peneliti menemukan bahwa emosional anak yang sering muncul yaitu anak sering menagis, pemalu dan kurang percaya diri. Pada anak usia prasekolah dengan gangguan emosional memiliki karakteristik yang menyeluruh sehingga anak sering mempunyai prasaan khawatir, cemas, menangis, takut, tidak percaya diri, kosentrasi terganggu dan perilaku menyendiri.

Peneliti juga berasumsi bahwa semakin berisiko anak menggunakan gadget makan semakin mudah anak mengalami gangguan perkembangan emosional dalam skala kesulitan dan kekuatan. Anak usia prasekolah memiliki perasaan ingin tahu yang tinggi didukung dengan gadget yang mempunyai fitur-

fitur yang dengan mudah digunakan sehingga orang tua harus memberikan batasan kepada anak untuk menggunakan gadgetnya. Sebagian besar orang tua memberikan Batasan kepada anak untuk menggunakan gadget kurang dari 1 jam, akan tetapi anak dalam menggunakan gadget bisa mencapai 3 jam. Penggunaan *gadget* yaitu diatas satu jam termasuk dalam kategori lama. Penggunaan *gadget* pada anak didasari oleh rasa ingin tahu anak yang tinggi didukung juga dengan fitur-fitur yang ada didalam *gadget* itu sendiri dapat menarik perhatian anak-anak dan *gadget* dijadikan orang tua sebagai pengasuh kedua untuk anak ketika orang tua sedang sibuk agar anak tidak mengganggu kegiatan orang tua. Hal ini menjadi alasan anak menggunakan *gadget* lebih dari 1-2 jam sehari karena kurangnya kontrol dari orang tua anak. Anak-anak menggunakan *gadget* yang berlebihan akan menyebabkan anak sulit berhenti ketika menggunakan *gadget* dan dicemaskan anak menjadi kecanduan dalam menggunakan *gadget* bahkan bisa menengaruhi emosional anak.

### **C. Keterbatasan Penelitian**

1. Salah satu keterbatasan dalam penelitian ini adalah keterbatasan peneliti dalam menganalisis data dari sampel, yang dapat mengakibatkan kesalahan dalam pengolahan data.
2. Peneliti tidak mewawancarai bertatapan muka keseluruh orang tua anak untuk pengambilan data melainkan seluruh kuesioner dibawah anak pulang sehingga tidak bisa memantau orang tua anak secara langsung untuk menjawab kuesioner sehingga hal ini mempengaruhi hasil penelitian.

3. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif, sehingga data yang dihasilkan mungkin tidak begitu mendalam.

## **BAB VI**

### **PENUTUP**

#### **A. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil peneliti mengenai hubungan durasi penggunaan gadget dengan perkembangan kesehatan emosional pada anak usia prasekolah di TK Negeri Benteng Selatan Kabupaten Kepulauan Selayar tahun 2024 maka dapat di ambil Kesimpulan

1. Penggunaan gadget pada anak usia prasekolah di TK Negeri Benteng Selatan sebagian besar dalam kategori lama
2. Perkembangan emosional skala kesulitan pada anak usia sekolah di TK Negeri Benteng Selatan sebagian besar dalam kategori gangguan. Sedangkan perkembangan emosional skala kekuatan pada berada rentang kategori gangguan dan tidak normal
3. Adanya hubungan antara durasi penggunaan gadget terhadap perkembangan emosional pada anak usia prasekolah di TK Negeri Benteng Selatan Kabupaten Kepulauan Selayar

#### **B. Saran**

1. Dalam penelitian berikutnya, disarankan untuk menggunakan sampel yang lebih dari 30 untuk meningkatkan kekurangan data yang lebih baik dalam penelitiannya
2. Diharapkan pada peneliti selanjutnya untuk menggunakan enufaktur dalam melakukan penelitian untuk mempercepat dan mempermudah penelitian dalam pengumpulan data pada saat penelitian.

## DAFTAR PUSTAKA

- Agustin, K., Zen, D. N., & Wibowo, D. A. (2022). Hubungan Lama Penggunaan Gadget dengan Masalah Mental Emosional pada Anak Usia Pra Sekolah di TK Aba Kecamatan Ciamis Kabupaten Ciamis Tahun 2021. *Jurnal Keperawatan Galuh*, 4(2), 53. <https://doi.org/10.25157/jkg.v4i2.8369>
- Agustin, R. P. (2019). *Hubungan Penggunaan Gadget Dengan Perkembangan Emosional Pada Anak Usia Preschool*.
- Ali, N., & R, Y. (2019). *Metode Pengembangan Emosional*. Universitas Terbuka.
- Ali Verdani, E. N. (2022). *Perkembangan Emosi Dalam Cerpen Menyontek Karya Cahya Ainun Rahman*.
- Anggraeni, S. (2019). *Pengaruh Pengetahuan Tentang Dampak Gadget Bagi Kesehatan Terhadap Perilaku Penggunaan Gadget Pada Siswa SDN Kebun Bunga 6 Banjarmasin*.
- Aviani, D. (2022). *Dampak Gaya Pengasuhan Permisif Terhadap Penggunaan Gadget Pada Anak*.
- Baron, R., A., & Byrne, D. (2020). *Psikologi Sosial Jilid 2*. Jakarta: Erlangga.
- Bella, F. A., & Piningit. (2021). *Hubungan Penggunaan Gadget dengan perkembangan Psikosial Anak Prasekolah*. Skripsi. Diss. UNIVERSITAS dr. SOEBANDI.
- Chikmah, A. M. (2019). *Pengaruh durasi penggunaan gadget terhadap masalah mental emosional anak prasekolah di TK pembina kota tegal skripsi proltekes*.
- Chusna, P. A. (2019). *PENGARUH MEDIA GADGET PADA PERKEMBANGAN KARAKTER ANAK*.
- Damayanti, & Ayu melinda, R. (2019). *Hubungan penggunaan dengan pencapaian tugas perkembangan anak usia remaja awal*.
- Duarsa Susila, A. B., Arjita, P. D., Ma'ruf, F., Mardiah, A., Hanafi, F., Budiarto, J., & Utami, S. (2021). *BUKU AJARAN PENELITIAN KESEHATAN*. Fakultas Kedokteran Universitas Islam Al-Azhar.
- Fauzi, A., Baiatun, N., Darmawan, N., Fitri, A., A A Gde, S. U., Zonyfar, C., Rini, N., Dini, S. P., Irma, S., Tiolina, E., Silvester, D. H. P., & Maria, S. S. (2022). *Metodologi Penelitian (cetakan 1)*. CV. Penan Persada.
- Firdausi, R., & Ulfa, N. (2022). *Pola Asuh Orang Tua Terhadap Perkembangan Emosional Anak Di Madrasah Ibtidaiyah Nahdlatul Ulama Bululawang*.

- Mubtadi: Jurnal Pendidikan Ibtidaiyah*, 3(2), 133–145.  
<https://doi.org/10.19105/mubtadi.v3i2.5155>
- Hidayat, A. H. (2023). Pengaruh Gadget Terhadap Perkembangan Emosional Anak Usia Dini Di Desa Ujunggurap Kecamatan Padangsidempuan Batunadua. *Jurnal Al-Irsyad: Jurnal Bimbingan Konseling Islam*, 4(2), 317–334. <https://doi.org/10.24952/bki.v4i2.6534>
- Lubis, R., & Khadijah. (2021). *Permainan Tradisional Sebagai Pengembangan Kecerdasan Emosional Anak. At- Athfal Jurnal Pendidikan Anak*, 4 (2), 177- 186.
- Mahyuddin, N. (2019). *Emosional Anak Usia Dini: Jakarta prenatal media grup*.
- Maulina, I., & Budiyo, A. (2021). Peran Keluarga Dalam Pengelolaan Emosi Anak Usia Golden Age Di Desa Gambarsari. *Jurnal Mahasiswa BK An-Nur : Berbeda, Bermakna, Mulia*, 7(1), 21. <https://doi.org/10.31602/jmbkan.v7i1.3404>
- Miranti, P., & Putri, L. D. (2021). Waspada Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Sosial Anak Usia Dini. *Jendela PLS*, 6(1), 58–66. <https://doi.org/10.37058/jpls.v6i1.3205>
- Narullita, D. (2022). Hubungan Penggunaan Gadget Dengan Perkembangan Personal Sosial Anak Prasekolah di Kab. Bungo. *Jurnal Pustaka Keperawatan (Pusat Akses kajian Keperawatan)*, 1(1), 27–33. <https://doi.org/10.55382/jurnalpustakakeperawatan.v1i1.172>
- Novitasari, N. (2019). *(Strategi Pendampingan Orang Tua terhadap Intensitas)*. 3(2).
- Nur Laily, I., & Dwi Ade Chandra, R. (2021). Kajian Wacana Dampak Penggunaan Gadget (Gawai) Terhadap Kemampuan Sosial Emosional Pada Anak Usia Dini. *Jurnal Warna : Pendidikan dan Pembelajaran Anak Usia Dini*, 6(1), 35–44. <https://doi.org/10.24903/jw.v6i1.679>
- Pane, J. P., Saragih, I. S., & Laoli, T. L. (2022). *Volume 4 Nomor 3, Agustus 2022 e-ISSN 2715-6885; p-ISSN 2714-9757 http://jurnal.globalhealthsciencegroup.com/index.php/JPPP*. 4(3).
- Pudyastuti rena, R., & Kariyadi. (2023). *PENGGUNAAN GADGET BAGI ANAK*. Pusat pengembangan pendidikan dan penelitian indonesia.
- Rahmadani, E, S., . M, & Ramlis,. R. (2022). Dampak Penggunaan dengan perkembangan emosional pada anak usia prasekolah. *Jurnal Kesehatan Masyarakat*, 1 (4), 448-454.

- Yulianti, Y. (2021). *Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Game Tournament (Tgt) Dalam Meningkatkan Perkembangan Sosial Emosional Anakusia Dini Di Tk Wiyata Mandala 02 Siderjo Kebonsari Madiun.*
- Notoadmojo, S. (2018). *Metodologi Penelitian Kesehatan.* Rineka Cipta.
- Anggraeni, S. (2019). *Pengaruh Pengetahuan Tentang Dampak Gadget Bagi Kesehatan Terhadap Perilaku Penggunaan Gadget Pada Siswa SDN Kebun Bunga 6 Banjarmasin.*
- Firdausi, R., & Ulfa, N. (2022). Pola Asuh Orang Tua Terhadap Perkembangan Emosional Anak Di Madrasah Ibtidaiyah Nahdlatul Ulama Bululawang. *Mubtadi: Jurnal Pendidikan Ibtidaiyah*, 3(2), 133–145. <https://doi.org/10.19105/mubtadi.v3i2.5155>
- Hidayat, A. H. (2023). Pengaruh Gadget Terhadap Perkembangan Emosional Anak Usia Dini Di Desa Ujunggurap Kecamatan Padangsidimpuan Batunadua. *Jurnal Al-Irsyad: Jurnal Bimbingan Konseling Islam*, 4(2), 317–334. <https://doi.org/10.24952/bki.v4i2.6534>
- Lubis, R., & Khadijah. (2021). *Permainan Tradisional Sebagai Pengembangan Kecerdasan Emosional Anak.* *At- Athfal Jurnal Pendidikan Anak*, 4 (2), 177- 186.
- Mahyuddin, N. (2019). *Emosional Anak Usia Dini: Jakarta prenada media gruop.*
- Maulina, I., & Budiyono, A. (2021). Peran Keluarga Dalam Pengelolaan Emosi Anak Usia Golden Age Di Desa Gambarsari. *Jurnal Mahasiswa BK An-Nur : Berbeda, Bermakna, Mulia*, 7(1), 21. <https://doi.org/10.31602/jmbkan.v7i1.3404>
- Miranti, P., & Putri, L. D. (2021). Waspada Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Sosial Anak Usia Dini. *Jendela PLS*, 6(1), 58–66. <https://doi.org/10.37058/jpls.v6i1.3205>
- Narullita, D. (2022). Hubungan Penggunaan Gadget Dengan Perkembangan Personal Sosial Anak Prasekolah di Kab. Bungo. *Jurnal Pustaka Keperawatan (Pusat Akses kajian Keperawatan)*, 1(1), 27–33. <https://doi.org/10.55382/jurnalpustakakeperawatan.v1i1.172>
- Novitasari, N. (2019). *(Strategi Pendampingan Orang Tua terhadap Intensitas).* 3(2).
- Nur Laily, I., & Dwi Ade Chandra, R. (2021). Kajian Wacana Dampak Penggunaan Gadget (Gawai) Terhadap Kemampuan Sosial Emosional Pada Anak Usia Dini. *Jurnal Warna : Pendidikan dan Pembelajaran Anak Usia Dini*, 6(1), 35–44. <https://doi.org/10.24903/jw.v6i1.679>
- Pane, J. P., Saragih, I. S., & Laoli, T. L. (2022). *Volume 4 Nomor 3, Agustus 2022 e-ISSN 2715-6885; p-ISSN 2714-9757* <http://jurnal.globalhealthsciencegroup.com/index.php/JPPP>. 4(3).
- Pudyastuti rena, R., & Kariyadi. (2023). *Penggunaan Gadget Bagi Anak.* Pusat pengembangan pendidikan dan penelitian indonesia.

- Rahmadani, E. S., . M, & Ramlis,. R. (2022). Dampak Penggunaan dengan perkembangan emosional pada anak usia prasekolah. *Jurnal Kesehatan Masyarakat,1 (4), 448-454.*
- Reswari, A., & Syakuro, M. A. (2023). *Analisis Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia Dini dalam Penggunaan Gawai di Era Digitalisasi.*
- Rowan C. (2019). *Dampak teknologi terhadap perkembangan anak (internet) US: The Huffington.*
- Safruddin, & Asri. (2022). *Buku Ajar Biostatistik (Cetakan 1).* Lembaga Penelitian dan Pengabdian Masyarakat Stikes Panrita Husada.
- Samsinar, Hasan, M., & Ikdafila. (2021). Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Gangguan Perkembangan Verbal Anak Usia Prasekolah Di Kelurahan Atakkae Kecamatan Tempe Kabupaten Wajo. *Jurnal Ilmiah Mappadising, 3(2), 229–236.* <https://doi.org/10.54339/mappadising.v3i2.209>
- Sari, P. P., Sumardi, & Mulyadi, S. (2020). *Pola Asuh Orang Tua Terhadap Perkembangan Emosional Anak Usia Dini.*
- Sari, R. I., Niswah, C., & Sofyan, F. A. (2022). *Hubungan Pembelajaran Collaborative Learning Terhadap Sosial Emosional Anak Usia 4-5 Tahun Di RA Muslimat NU 2 Palembang.*
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif Kulitatif dan R & D.* ALVABETA,CV.
- Sugiyono. (2022). *MOTODE PENELITIAN kuantitatif,kualitatif dan R & D.* ALVABETA,CV.
- Sujarweni, wiranti, U., R. L. (2019). *The master book of SPSS pintar mengolah data statistik untuk segala keperluan secara otodidak. Anak hebat indonesia.*
- Suriani, N., Risnita, & Jailani, M. S. (2023). Konsep Populasi dan Sampling Serta Pemilihan Partisipan Ditinjau Dari Penelitian Ilmiah Pendidikan. *Jurnal IHSAN : Jurnal Pendidikan Islam, 1(2), 24–36.* <https://doi.org/10.61104/ihsan.v1i2.55>
- Syapitri, H., Amila, & Aritonang, J. (2021). *Buku Ajaran Metodologi Penelitian Kesehatan.* Ahlimedia press (Anggota IKAPI : 264/JTL/2020).
- Tauhidah, N. I., & Noorhasanah, E. (2022). Perkembangan Emosional Anak Pra Sekolah Pengguna Gadget. *Al-Ulum : Jurnal Ilmu Sosial dan Humaniora, 8(1).* <https://doi.org/10.31602/alsh.v8i1.6835>
- Yulianti, Y. (2021). *Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Game Tournamet (Tgt) Dalam Meningkatkan Perkembangan Sosial Emosional Anakusia Dini Di Tk Wiyata Mandala 02 Siderjo Kebonsari Madiun.*
- Tasya, A. (2023). *Hubungan Durasi Dan Intensitas Penggunaan Gadget Dengan Perkembangan Sosial Anak Pra Sekolah Usia 4-6 Tahun. 11(1).*
- Agustin, K., Zen, D. N., & Wibowo, D. A. (2022). Hubungan Lama Penggunaan Gadget Dengan Masalah Mental Emosional Pada Anak Usia Pra Sekolah Di Tk Aba

Kecamatan Ciamis Kabupaten Ciamis Tahun 2021. *Jurnal Keperawatan Galuh*, 4(2), 53. <https://doi.org/10.25157/jkg.v4i2.8369>

## Lampiran 1 Surat Izin pengambilan data

	<b>YAYASAN PANRITA HUSADA BULUKUMBA</b> <b>SEKOLAH TINGGI ILMU KESEHATAN</b> <b>PANRITA HUSADA BULUKUMBA</b> <b>TERAKREDITASI LAM-PTKes</b> <small>Prodi S1 Keperawatan, SK Nomor : 0923/LAM-PT Kes/Akr/Sar/XI/2022</small> <small>Prodi Ners, SK Nomor : 0924/LAM-PT Kes/Akr/Sar/XI/2022</small> <small>Prodi D III Kebidanan, SK Nomor : 0656/ LAM-PT Kes/Akr/Dip/X/2017</small> <small>Prodi D III Analisis Kesehatan, SK Nomor : 0587/LAM-PTKes/Akr/Dip/IX/2019</small>	
<small>Jln. Pendidikan Panggala Desa Taccorong Kec. Gantarang Kab. Bulukumba Tlp (0413) 2514721, e-mail : stikespanritahusadabulukumba@yahoo.co.id</small>		
<p>Nomor : 039/STIKES-PH/III/2024</p> <p>Lampiran : -</p> <p>Perihal : <u>Permohonan Izin Pengambilan Data Awal</u></p>	<p style="text-align: right;">Selayar, 06 Maret 2024</p> <p style="text-align: right;">Kepada</p> <p style="text-align: right;">Yth, Kepala Puskesmas Benteng</p> <p style="text-align: right;">Kabupaten Kepulauan Selayar</p> <p style="text-align: right;">di_</p> <p style="text-align: right;">Tempat</p>	
<p>Dengan hormat,</p> <p>Dalam rangka penyusunan tugas akhir mahasiswa pada program studi S1 Keperawatan Stikes Panrita Husada Bulukumba Tahun Akademik 2023/2024, maka dengan ini kami menyampaikan bahwa mahasiswa yang tersebut namanya dibawah ini akan melakukan pengambilan data awal dalam lingkup wilayah yang Bapak / Ibu pimpin. Mahasiswa yang dimaksud yaitu :</p> <p>Nama : Jarniati</p> <p>Nim : A.20.12.064</p> <p>Alamat : Dusun Parumaang</p> <p>No Hp : 082271453884</p> <p>Judul Skripsi : Hubungan Durasi Penggunaan Gadget Dengan Perkembangan Emosional Pada Anak Usia Prasekolah</p> <p>Berdasarkan hal tersebut diatas, maka dimohon kesediaan Bapak / Ibu untuk dapat memberikan izin pengambilan data awal kepada mahasiswa yang bersangkutan.</p> <p>Demikian disampaikan atas kerjasama yang baik, diucapkan terima kasih.</p>		
 <b>Dr. Muriyati, S.Kep., M.Kes</b> <b>NIP. 19770926 200212 2 007</b>		
<p><i>Tembusan :</i></p> <p><i>1. Arsip</i></p>		

## Lampiran 2 Surat izin penelitian

 **PEMERINTAH KABUPATEN KEPULAUAN SELAYAR**  
**DINAS PENDIDIKAN, PEMUDA DAN OLAH RAGA TAMAN**  
**KANAK-KANAK NEGERI BENTENG SELATAN NO.4**  
**KABUPATEN KEPULAUAN SELAYAR** 

---

**SURAT KETERANGAN SELESAI PENELITIAN**  
Nomor : 800/024/VI/2024/TKN.BTG.SELATANNO.4

Yang bertanda tangan dibawah ini

Nama : SITI MARYAM UMAR,S.Pd.AUD.,MM  
NIP : 19750402 200903 2 004  
Pangkat/Gol.Ruang : Penata TK 1, V/a  
Jabatan : Kepala Sekolah TK Negeri Benteng Selatan NO.4

Menerangkan Bahwa :

Nama : Jarniati  
Nim : A.20.12.064  
Alamat : Dusun Prumaang

Benar yang tersebut namanya diatas telah melakukan penelitian di TK Negeri Benteng Selatan No.4 Kabupaten Kepulauan Selayar pada tanggal 08 mei s/d 08 Juni 2024 (1 bulan ) dengan judul penelitian **Hubungan Durasi Penggunaan Gadget Dengan Perkembangan Emosional Pada Anak Usia Prasekolah Di TK Negeri Benteng Selatan No.4 Kabupaten Kepulauan Selayar.**

Demikian surat keterangan ini dibuat dan diberikan kepada yang bersangkutan untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Benteng Selayar, 10 Juni 2024  
Kepala TK Negeri Benteng Selatan No.4

  
**SITI MARYAM UMAR,S.Pd.AUD.,MM**  
Pangkat, Kepala TK Negeri No.4  
NIP.19750402 200903 2 004

**Lampiran 3 lembar informed Consent***INFORMED CONSENT PENELITIAN*

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama :

Alamat :

No. HP :

Dengan sesungguhnya menyatakan bahwa:

Setelah memperoleh penjelasan penjelasan sepenuhnya menyadari dan mengerti tentang tujuan manfaat dari resiko yang mungkin timbul dalam penelitian serta sewaktu-waktu dapat mengundurkan diri dan membatalkan dari keikutsertaan maka saya setuju/tidak setuju berpartisipasi dalam penelitian yang berjudul: **“Hubungan Durasi Penggunaan Gadget Dengan Perkembangan Emosional Pada Anak Usia Prasekolah Di TK Negeri Benteng Selatan Kabupaten Kepulauan Selayar”**.

Demikian surat pernyataan ini kami buat dengan sesungguhnya dan tanpa paksaan.

Mengetahui,

Selayar, 16 Mei 2024

Yang menyatakan

JARNIATI

Responden

#### Lampiran 4 Kuesioner penggunaan gadget

##### KUESIONER PENGGUNAAN GADGET

Nama kode responden :

Tanggal Pengisian :

Nama Bapak/ Ibu :

Umur Bapak/ Ibu :

#### Petunjuk Pengisian

1. Bacalah setiap pertanyaan pada kuesioner dengan teliti dan benar.
2. Berilah tanda (√) pada jawaban yang sesuai dengan keadaan anda saat ini.
3. Teliti kembali agar jangan sampai ada yang terlewat untuk dijawab.

#### A. Data Demografi

1. Nama Anak :
2. Tempat Tanggal Lahir Anak :
3. Jenis Kelamin :
4. Sejak usia berapa anak bapak/ibu menggunakan gadget :      tahun

#### B. Kuesioner Penggunaan Gadget

No	Pertanyaan	<1 jam	1 sampai 2 jam	>2 jam
1.	Berapa durasi atau total waktu anak bapak/ibu bermain <i>gadget</i> dalam waktu sehari			

(Mursidah, 2023).

## Lampiran 5 Kuisioner Perkembangan emosional

### KUESIONER PERKEMBANGAN EMOSIONAL

Nomor kode responden :

Tanggal pengisian :

#### Petunjuk pengisian

1. Bacalah setiap pertanyaan pada kuesioner dengan teliti dan benar.
2. Berilah tanda (√) pada jawaban yang sesuai dengan keadaan anda saat ini.
3. Teliti kembali agar jangan sampai ada yang terlewat untuk dijawab.

#### Kuesioner perkembangan emosional (Skala kesulitan)

No	Pertanyaan	Selalu	Sering	Kadang-kadang	Jarang	Tidak pernah
<b>A.</b>	<b>Sub- skala Masalah Emosional</b>					
1.	Apakah anak bapak/ibu sering mengeluh sakit kepala, sakit perut atau mual					
2.	Apakah anak bapak/ibu banyak khawatir atau sering cemas					
3.	Apakah anak seringkali tidak Bahagia, tertekan atau menangis					
4.	Apakah anak bapak/ibu mudah gugup, tertekan, dan sering kehilangan kepercayaan diri					
5.	Apakah anak bapak/ibu mudah takut					
<b>B.</b>	<b>Sub-skala Masalah Perilaku</b>					
6.	Apakah anak bapak/ibu sering marah					
7.	Apakah anak bapak/ibu suka mengambil barang tanpa izin dari rumah, sekolah atau di tempat lain					
8.	Apakah anak bapak/ibu sering berkelahi dengan anak-anak lain atau mengganggu mereka					
9.	Apakah anak bapak/ibu sering berbohong atau curang					
10.	Apakah anak bapak/ibu umumnya berperilaku baik, patuh dengan orang tua					
<b>C.</b>	<b>Sub-skala hiperaktif</b>					
11.	Apakah anak bapak/ibu terlalu aktif,					

	tidak bisa diam lama					
12.	Apakah anak bapak/ibu Seringkali gelisah					
13.	Apakah anak bapak/ibu mudah terganggu dan hilang konsentrasi					
14.	Apakah anak bapak/ibu berpikir sebelum bertindak					
15.	Apakah anak bapak/ibu mampu menyelesaikan pekerjaan rumah termasuk tugas atau PR melebihi yang diminta					
<b>D.</b>	<b>Sub-skala Masalah Hubungan Teman Sebaya</b>					
16.	Apakah anak bapak/ibu agak menyendiri, lebih suka bermain sendiri					
17.	Apakah anak bapak/ibu lebih akrab dengan orang dewasa dari pada dengan anak-anak lain					
18.	Apakah anak bapak/ibu diganggu oleh anak-anak lain					
19.	Apakah anak bapak/ibu umumnya disukai oleh anak-anak lain					
20.	Apakah anak bapak/ibu setidaknya memiliki satu teman baik					

Nomor kode responden :

Tanggal pengisian :

**Petunjuk pengisian**

1. Bacalah setiap pertanyaan pada kuesioner dengan teliti dan benar.
2. Berilah tanda (√) pada jawaban yang sesuai dengan keadaan anda saat ini.
3. Teliti kembali agar jangan sampai ada yang terlewati untuk dijawab.

**KUESIONER PERKEMBANGAN EMOSIONAL (SKALA KEKUATAN)**

<b>E.</b>	<b>Sub-skala Kepedulian</b>					
1.	Apakah anak bapak/ibu peduli perasaan orang lain					
2.	Apakah anak bapak/ibu mudah berbagi dengan anak-anak lain, misalnya mainan, cemilan, dan pensil					
3.	Apakah anak bapak/ibu suka menolong jika seorang terluka, kesal atau merasa sakit					
4.	Apakah anak bapak/ibu baik atau ramah terhadap anak-anak yang lebih kecil					
5.	Apakah anak bapak/ibu seringkali membantu orang lain					

Sumber : (Mursidah, 2023).

## Lampiran 5 Surat Izin Penelitian Provinsi Sulawesi Selatan



**PEMERINTAH PROVINSI SULAWESI SELATAN**  
**DINAS PENANAMAN MODAL DAN PELAYANAN TERPADU SATU PINTU**  
 Jl. Bougenville No.5 Telp. (0411) 441077 Fax. (0411) 448936  
 Website : <http://simap-new.sulselprov.go.id> Email : [ptsp@sulselprov.go.id](mailto:ptsp@sulselprov.go.id)  
 Makassar 90231

---

Nomor	: 11438/S.01/PTSP/2024	Kepada Yth.
Lampiran	: -	Bupati Kep. Selayar
Perihal	: <u>Izin penelitian</u>	

di-  
Tempat

Berdasarkan surat Ketua STIKES Panrita Husada Bulukumba Nomor : 142/STIKES-PH/Prodi-S1 Kep/03/V/2024 tanggal 02 Mei 2024 perihal tersebut diatas, mahasiswa/peneliti dibawah ini:

N a m a	: JARNIATI
Nomor Pokok	: A.20.12.064
Program Studi	: KEPERAWATAN
Pekerjaan/Lembaga	: Mahasiswa (S1)
Alamat	: A.20.12.064

PROVINSI SULAWESI SELATAN

Bermaksud untuk melakukan penelitian di daerah/kantor saudara dalam rangka menyusun SKRIPSI, dengan judul :

**" HUBUNGAN DURASI PENGGUNAAN GADGET DENGAN PERKEMBANGAN EMOSIONAL PADA ANAK USIA PRASEKOLAH DI TK NEGERI BENTENG SELATAN KABUPATEN KEPULAUAN SELAYAR "**

Yang akan dilaksanakan dari : Tgl. **08 Mei s/d 08 Juni 2024**

Sehubungan dengan hal tersebut diatas, pada prinsipnya kami *menyetujui* kegiatan dimaksud dengan ketentuan yang tertera di belakang surat izin penelitian.

Demikian Surat Keterangan ini diberikan agar dipergunakan sebagaimana mestinya.

Diterbitkan di Makassar  
Pada Tanggal 08 Mei 2024

**KEPALA DINAS PENANAMAN MODAL DAN PELAYANAN TERPADU  
SATU PINTU PROVINSI SULAWESI SELATAN**



**ASRUL SANI, S.H., M.Si.**  
 Pangkat : PEMBINA TINGKAT I  
 Nip : 19750321 200312 1 008

Tembusan Yth

1. Ketua STIKES Panrita Husada Bulukumba;
2. *Portinggal*.

## Lampiran 6 Etik Penelitian




**Komite Etik Penelitian**  
*Research Ethics Committee*

**Surat Layak Etik**  
*Research Ethics Approval*

No:000792/KEP Stikes Panrita Husada Bulukumba/2024

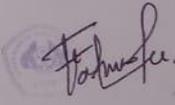
Peneliti Utama <i>Principal Investigator</i>	: JARNIATI
Peneliti Anggota <i>Member Investigator</i>	: -
Nama Lembaga <i>Name of The Institution</i>	: STIKES Panrita Husada Bulukumba
Judul <i>Title</i>	: HUBUNGAN DURASI PENGGUNAAN GADGET DENGAN PERKEMBANGAN EMOSIONAL PADA ANAK USIA PRASEKOLAH DI TK NEGERI BENTENG SELATAN KEPULAUAN SELAYAR <i>THE RELATIONSHIP BETWEEN THE DURATION OF GADGET USE AND THE EMOTIONAL DEVELOPMENT OF PRESCHOOL CHILDREN IN THE SOUTH FORT KINDERGARTEN, SELAYAR ISLANDS REGENCY</i>

Atas nama Komite Etik Penelitian (KEP), dengan ini diberikan surat layak etik terhadap usulan protokol penelitian, yang didasarkan pada 7 (tujuh) Standar dan Pedoman WHO 2011, dengan mengacu pada pemertihan Pedoman CIOMS 2016 (lihat lampiran). *On behalf of the Research Ethics Committee (REC), I hereby give ethical approval in respect of the undertakings contained in the above mention research protocol. The approval is based on 7 (seven) WHO 2011 Standard and Guidance part III, namely Ethical Basis for Decision-making with reference to the fulfilment of 2016 CIOMS Guideline (see enclosed).*

Kelayakan etik ini berlaku satu tahun efektif sejak tanggal penerbitan, dan usulan perpanjangan diajukan kembali jika penelitian tidak dapat diselesaikan sesuai masa berlaku surat kelayakan etik. Perkembangan kemajuan dan selesainya penelitian, agar dilaporkan. *The validity of this ethical clearance is one year effective from the approval date. You will be required to apply for renewal of ethical clearance on a yearly basis if the study is not completed at the end of this clearance. You will be expected to provide mid progress and final reports upon completion of your study. It is your responsibility to ensure that all researchers associated with this project are aware of the conditions of approval and which documents have been approved.*

Setiap perubahan dan alasannya, termasuk indikasi implikasi etis (jika ada), kejadian tidak diinginkan serius (KTD/KTDS) pada partisipan dan tindakan yang diambil untuk mengatasi efek tersebut; kejadian tak terduga lainnya atau perkembangan tak terduga yang perlu diberitahukan; ketidakmampuan untuk perubahan lain dalam personel penelitian yang terlibat dalam proyek, wajib dilaporkan. *You require to notify of any significant change and the reason for that change, including an indication of ethical implications (if any); serious adverse effects on participants and the action taken to address those effects; any other unforeseen events or unexpected developments that merit notification; the inability to any other change in research personnel involved in the project.*

08 May 2024  
Chair Person



FATIMAH

Masa berlaku:  
08 May 2024 - 08 May 2025

generated by digITEPP:4 2024-05-08

## Lampiran 7 Surat Izin Penelitian Kantor DPMTSP Kabupaten Kepulauan Selayar Dari Kesbangpol



**PEMERINTAH KABUPATEN KEPULAUAN SELAYAR**  
**DINAS PENANAMAN MODAL DAN PELAYANAN TERPADU SATU PINTU**  
 Gedung MPP Jln. Ahmad Yani Benteng, 92812, Sulawesi Selatan  
 Telepon (0414) 21083, email: [pmptpselayar@gmail.com](mailto:pmptpselayar@gmail.com)

---

**SURAT KETERANGAN PENELITIAN**  
**NOMOR : 0805/Penelitian/V/2024/DIS PMPTSP**

Yang bertanda tangan di bawah ini, Kepala Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Kabupaten Kepulauan Selayar memberikan Surat Keterangan Penelitian kepada :

Nama Peneliti	: JARNIATI
Alamat Peneliti	: Dusun Parumaang, Desa Bontomalling, Kec. Pasimasunggu Timur
Nama Penanggung Jawab	: JARNIATI
Anggota Peneliti	: -

Untuk melakukan penelitian dalam rangka “Untuk Mengetahui Hubungan Gadget dengan Perkembangan Emosional Pada Anak Usia Prasekolah” di :

Lokasi Penelitian	: TK Negeri Benteng Selatan
Judul Penelitian	: Hubungan Durasi Penggunaan Gadget dengan Perkembangan Emosional Pada Anak Usia Prasekolah di TK Negeri Benteng Selatan Kabupaten Kepulauan Selayar
Lama Penelitian	: 1 Bulan
Bidang Penelitian	: SI Keperawatan
Status Penelitian	: Perorangan

Surat Keterangan Penelitian ini berlaku sampai dengan tanggal 8 Juni 2024





Dikeluarkan : Benteng  
 Pada Tanggal : 14 Mei 2024

**A.n. BUPATI KEPULAUAN SELAYAR**  
**KEPALA DINAS**

 Pemerintah Kabupaten Kepulauan Selayar  
 14 Mei 2024

**Drs. H. ANDI NUR HALIQ, M.Si**  
 NIP. 19660507 198603 1 022

**Rp. 0,-**  
 Tembusan

1. Kepala Badan Kesbangpol di Benteng
2. Arsip

## Lampiran 8 Surat Telah Melakukan Penelitian



PEMERINTAH KABUPATEN KEPULAUAN SELAYAR  
DINAS PENDIDIKAN, PEMUDA DAN OLAH RAGA TAMAN  
KANAK-KANAK NEGERI BENTENG SELATAN NO.4  
KABUPATEN KEPULAUAN SELAYAR



---

**SURAT KETERANGAN SELESAI PENELITIAN**  
Nomor : 800/024/VI/2024/TKN.BTG.SELATANNO.4

Yang bertanda tangan dibawah ini

Nama : SITI MARYAM UMAR,S.Pd.AUD.,MM  
NIP : 19750402 200903 2 004  
Pangkat/Gol.Ruang : Penata TK 1, V/a  
Jabatan : Kepala Sekolah TK Negeri Benteng Selatan NO.4

Menerangkan Bahwa :

Nama : Jarniati  
Nim : A.20.12.064  
Alamat : Dusun Prumaang

Benar yang tersebut namanya diatas telah melakukan penelitian di TK Negeri Benteng Selatan No.4 Kabupaten Kepulauan Selayar pada tanggal 08 mei s/d 08 Juni 2024 (1 bulan ) dengan judul penelitian **Hubungan Durasi Penggunaan Gadget Dengan Perkembangan Emosional Pada Anak Usia Prasekolah Di TK Negeri Benteng Selatan No.4 Kabupaten Kepulauan Selayar.**

Demikian surat keterangan ini dibuat dan diberikan kepada yang bersangkutan untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Benteng Selayar, 10 Juni 2024  
Kepala TK Negeri Benteng Selatan No.4



**SITI MARYAM UMAR,S.Pd.AUD.,MM**  
Pangkat, Kepala TK Negeri No.4  
NIP.19750402 200903 2 004

## Lampiran 9 Master Tabel

## MASTER TABEL

## HUBUNGAN DURASI PENGGUNAAN GADGET DENGAN PERKEMBANGAN EMOSIONAL PADA ANAK USIA PRA SEKOLAH

SKALA KESULITAN																										
NO	INISIAL	JK	USIA	DRS	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	P11	P12	P13	P14	P15	P16	P17	P18	P19	P20	TTL	KODE
1	An.A	2	5	2	2	3	4	3	1	2	1	1	3	1	1	1	2	4	4	1	1	1	2	2	42	2
2	An.A	2	4	2	1	1	1	1	3	1	1	1	1	1	3	1	1	3	4	1	1	2	2	2	37	2
3	An.N	2	4	2	2	1	2	1	3	3	1	2	1	1	4	1	1	4	3	2	1	2	5	5	45	3
4	An.N	2	3	2	1	1	1	1	1	4	1	1	1	4	3	1	3	3	3	5	3	3	4	5	49	3
5	An.F	2	4	3	1	2	1	2	3	3	2	1	3	1	3	3	1	1	3	1	2	2	2	2	42	2
6	An.S	1	3	2	1	1	1	1	1	2	1	1	1	4	4	1	3	4	4	2	2	2	4	1	42	2
7	An.A	2	4	3	1	1	2	2	2	3	1	1	1	1	1	1	2	2	2	2	1	1	1	1	29	1
8	An.A	2	5	2	2	1	1	1	3	2	1	1	1	5	4	2	2	4	5	3	2	2	5	5	50	3
9	An.A	2	4	2	2	1	1	1	1	3	1	1	1	1	3	1	1	1	5	1	1	2	1	2	31	2
10	An.A	1	5	3	2	2	2	2	2	2	1	2	2	2	3	2	2	2	3	1	3	1	1	3	38	2
11	An.A	2	3	2	2	1	1	1	1	2	1	2	1	4	2	1	1	4	4	1	5	2	5	5	45	3
12	An.V	2	5	3	3	3	4	1	1	4	1	1	1	4	2	2	3	1	4	1	1	3	1	1	42	2
13	An.A	2	4	2	2	1	1	2	4	2	1	1	2	4	3	2	3	5	2	1	2	3	5	5	51	3
14	An.N	2	3	3	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	5	5	1	1	1	5	5	1	5	2	42	2
15	An.R	2	5	2	1	1	2	1	1	1	2	1	1	3	5	5	1	2	1	1	4	2	5	5	45	3

16	An.A	1	5	3	3	1	1	1	1	3	1	1	1	1	3	1	1	3	1	4	2	2	5	5	41	2
17	An.A	2	3	2	3	2	2	3	2	3	1	1	1	1	5	1	2	5	5	3	2	1	5	5	50	3
18	An.L	2	4	3	2	1	2	2	1	2	1	1	1	5	4	2	2	1	1	2	2	2	2	5	41	2
19	An.A	1	4	2	3	2	2	2	3	3	1	1	2	4	4	3	3	3	3	1	3	3	4	3	53	3
20	An.N	2	3	3	2	1	1	1	2	3	1	1	1	4	4	1	1	3	2	4	2	3	4	2	42	2
21	An.A	1	3	2	1	1	1	1	1	4	1	5	2	4	5	1	2	1	1	1	4	3	1	2	38	2
22	An.A	2	4	3	2	1	1	1	1	2	1	1	1	5	1	1	1	4	4	1	2	1	5	5	41	2
23	An.N	2	5	2	3	1	1	1	3	1	1	1	1	5	3	1	3	4	3	1	2	3	2	5	45	3
24	An.A	2	5	3	1	1	1	2	1	2	1	1	1	5	3	1	2	4	3	1	1	1	4	4	40	2
25	An.S	2	4	2	2	1	3	3	1	4	3	4	1	4	5	1	1	1	1	1	3	3	3	4	53	3
26	An.C	2	6	3	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	3	2	5	5	31	2
27	An.N	2	6	2	1	1	2	3	1	3	1	1	1	5	3	1	1	3	2	4	3	1	5	5	47	3
28	An.A	1	5	3	3	1	1	1	1	1	1	1	1	4	4	1	1	4	3	1	3	1	3	5	41	2
29	An.A	1	4	2	1	1	2	3	3	3	1	2	1	2	4	1	3	4	3	1	2	2	1	1	41	2
30	An.M	1	3	3	1	1	1	2	1	2	1	1	1	5	3	1	2	4	3	1	1	1	5	5	41	2

Keterangan

Jenis Kelamin:

1. Laki-laki
2. Perempuan

Kategori:

1. Normal
2. Gangguan
3. Tidak Normal

Durasi:

1. Normal
2. Sedang
3. Lama

<b>SKALA KEKUATAN</b>											
<b>NO</b>	<b>INISIAL</b>	<b>JK</b>	<b>USIA</b>	<b>DRS</b>	<b>P1</b>	<b>P2</b>	<b>P3</b>	<b>P4</b>	<b>P5</b>	<b>TOTAL</b>	<b>KODE</b>
1	An.A	2	5	2	3	3	3	5	5	19	2
2	An.A	2	4	2	5	5	3	3	3	19	2
3	An.N	2	4	2	5	5	5	5	5	25	3
4	An.N	2	3	2	4	4	4	3	3	18	2
5	An.F	2	4	3	3	3	4	4	4	18	2
6	An.S	1	3	2	5	5	5	5	5	25	3
7	An.A	2	4	3	4	3	3	3	3	16	1
8	An.A	2	5	2	3	3	4	4	4	18	2
9	An.A	2	4	2	3	4	3	3	3	16	1
10	An.A	1	5	3	5	5	5	5	5	25	3
11	An.A	2	3	2	3	4	4	5	4	20	3
12	An.V	2	5	3	4	4	4	4	4	20	3
13	An.A	2	4	2	4	5	5	5	4	23	2
14	An.N	2	3	3	5	5	5	5	5	25	3
15	An.R	2	5	2	4	3	3	3	5	18	2
16	An.A	1	5	3	5	5	5	5	5	25	3
17	An.A	2	3	2	3	3	3	5	5	19	2
18	An.L	2	4	3	5	5	5	5	5	25	3
19	An.A	1	4	2	3	3	3	5	5	19	2
20	An.N	2	3	3	4	4	4	4	4	20	3
21	An.A	1	3	2	3	3	3	5	5	19	2

22	An.A	2	4	3	4	4	4	4	4	20	3
23	An.N	2	5	2	3	3	3	5	5	19	2
24	An.A	2	5	3	4	4	4	4	4	20	3
25	An.S	2	4	2	5	5	5	5	5	25	3
26	An.C	2	6	3	5	5	5	5	5	25	3
27	An.N	2	6	2	3	4	4	4	4	19	2
28	An.A	1	5	3	5	4	3	3	3	18	2
29	An.A	1	4	2	4	3	5	3	3	19	2
30	An.M	1	3	3	4	5	5	5	5	24	3

**Keterangan : Jenis Kelamin : Durasi : Kategori**

- |              |           |                 |
|--------------|-----------|-----------------|
| 1. Laki-laki | 1. Normal | 1: Normal       |
| 2. Perempuan | 2. Sedang | 2: Gangguan     |
|              | 3. Lama   | 3: Tidak normal |

## Lampiran 10 Hasil Olah Data SPSS

### Frequencies

#### Statistics

		Durasi	Skala_Kesulitan	Skala_Kekuatan
N	Valid	30	30	30
	Missing	0	0	0

#### Durasi

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Lama	17	56.7	56.7	56.7
	Sedang	13	43.3	43.3	100.0
	Total	30	100.0	100.0	

#### Skala\_Kesulitan

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Normal	1	3.3	3.3	3.3
	Gangguan	18	60.0	60.0	63.3
	Tidak normal	11	36.7	36.7	100.0
	Total	30	100.0	100.0	

#### Skala\_Kekuatan

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Normal	2	6.7	6.7	6.7
	Gangguan	14	46.7	46.7	53.3
	Tidak normal	14	46.7	46.7	100.0
	Total	30	100.0	100.0	

## Crosstabs

**Case Processing Summary**

	Cases					
	Valid		Missing		Total	
	N	Percent	N	Percent	N	Percent
Durasi * Skala_Kesulitan	30	100.0%	0	0.0%	30	100.0%
Durasi * Skala_Kekuatan	30	100.0%	0	0.0%	30	100.0%

**Durasi \* Skala\_Kesulitan Crosstabulation**

			Skala_Kesulitan			Total
			Normal	Gangguan	Tidak normal	
Durasi	Lama	Count	0	6	11	17
		Expected Count	.6	10.2	6.2	17.0
		% within Durasi	0.0%	35.3%	64.7%	100.0%
	Sedang	Count	1	12	0	13
		Expected Count	.4	7.8	4.8	13.0
		% within Durasi	7.7%	92.3%	0.0%	100.0%
Total	Count	1	18	11	30	
	Expected Count	1.0	18.0	11.0	30.0	
	% within Durasi	3.3%	60.0%	36.7%	100.0%	

**Frequencies**

	Skala_Kesulitan	N
Durasi	Gangguan	18
	Tidak normal	11
	Total	29

		Durasi
Most Extreme Differences	Absolute	.667
	Positive	.000
	Negative	-.667
Kolmogorov-Smirnov Z		1.742
Asymp. Sig. (2-tailed)		.005
Exact Sig. (2-tailed)		.000
Point Probability		.000

a. Grouping Variable: Skala\_Kesulitan

## Case Processing Summary

	Cases					
	Valid		Missing		Total	
	N	Percent	N	Percent	N	Percent
Durasi * Skala_Kesulitan	30	100.0%	0	0.0%	30	100.0%
Durasi * Skala_Kekuatan	30	100.0%	0	0.0%	30	100.0%

## Durasi \* Skala\_Kekuatan Crosstabulation

			Skala_Kekuatan			Total
			Normal	Gangguan	Tidak normal	
Durasi	Lama	Count	1	12	4	17
		Expected Count	1.1	7.9	7.9	17.0
		% within Durasi	5.9%	70.6%	23.5%	100.0%
	Sedang	Count	1	2	10	13
		Expected Count	.9	6.1	6.1	13.0
		% within Durasi	7.7%	15.4%	76.9%	100.0%
Total		Count	2	14	14	30
		Expected Count	2.0	14.0	14.0	30.0
		% within Durasi	6.7%	46.7%	46.7%	100.0%

## NPAR TESTS

```

/K-S= Durasi BY Skala_Kesulitan(2 3)
/MISSING ANALYSIS
/METHOD=EXACT TIMER(5) .

```

## Frequencies

	Skala_Kekuatan	N
Durasi	Gangguan	14
	Tidak normal	14
	Total	28

Test Statistics<sup>a</sup>

		Durasi
Most Extreme Differences	Absolute	.571
	Positive	.571
	Negative	.000
Kolmogorov-Smirnov Z		1.512
Asymp. Sig. (2-tailed)		.021
Exact Sig. (2-tailed)		.006
Point Probability		.006

a. Grouping Variable: Skala\_Kekuatan



## Lampiran 11 Hasil Uji Turnitin

JARNIATI'			
ORIGINALITY REPORT			
<b>21</b> %	<b>21</b> %	<b>6</b> %	<b>5</b> %
SIMILARITY INDEX	INTERNET SOURCES	PUBLICATIONS	STUDENT PAPERS
PRIMARY SOURCES			
<b>1</b>	<b>eprints.umsb.ac.id</b> Internet Source		<b>8</b> %
<b>2</b>	<b>repository.stikeshangtuahsby-library.ac.id</b> Internet Source		<b>2</b> %
<b>3</b>	<b>repository.stikesdrsoebandi.ac.id</b> Internet Source		<b>2</b> %
<b>4</b>	<b>www.scribd.com</b> Internet Source		<b>1</b> %
<b>5</b>	<b>paudsb05.blogspot.com</b> Internet Source		<b>1</b> %
<b>6</b>	<b>docplayer.info</b> Internet Source		<b>&lt;1</b> %
<b>7</b>	<b>cantik.tempco</b> Internet Source		<b>&lt;1</b> %
<b>8</b>	<b>es.scribd.com</b> Internet Source		<b>&lt;1</b> %
<b>9</b>	<b>repository.ub.ac.id</b> Internet Source		<b>&lt;1</b> %

## Lampiran 12 Surat Implementation Arrangement

**IMPLEMENTATION ARRANGEMENT  
PROGRAM STUDI SI KEPERAWATAN  
STIKES PANRITA HUSADA BULUKUMBA**

**Dengan**

**TK NEGERI BENTENG SELATAN NO. 4 KABUPATEN  
KEPULAUAN SELAYAR**

**Tentang**  
**PENELITIAN SI KEPERAWATAN**

Nomor :  
Nomor : /STIKES-PH/BLK/IA/VII/2024

Dengan ini menerangkan bahwa,

**Pihak PERTAMA**

Nama : Sitti Maryam Umar, S.Pd.AUD.,MM  
Nama Instansi : TK Negeri Benteng Selatan No. 4  
Alamat : Jl. Sultan Hasanuddin  
Jabatan : Kepala Sekolah TK Negeri Benteng Selatan No. 4

**Pihak KEDUA**

Nama Perguruan Tinggi : Sekolah Tinggi Ilmu Kesehatan Panrita Husada Bulukumba  
Nama Pimpinan : Dr.Muriyati,S.Kep,Ns,M.Kes  
Alamat Perguruan Tinggi : Jl. Pendidikan Taccorong, Kec.Gantarang Kab.Bulukumba  
Jabatan : Ketua Stikes Panrita Husada Bulukumba

Bersepakat Melaksanakan Kegiatan Penelitian Tugas Akhir Program Studi SI Keperawatan Atas Nama Jarniati Dengan Nim A2012064 dan Judul Penelitian Hubungan Durasi Penggunaan Gadget Dengan Perkembangan Emosional Pada Anak Usia Prasekolah di TK Negeri Benteng Selatan No. 4 Kabupaten Kepulauan Selayar, Selama Satu Bulan Mulai Tanggal Delapan Mei Dua Ribu Dua Puluh Empat di TK Negeri Benteng Selatan Kabupaten Kepulauan Selayar

*Implementation Arrangement (IA)* ini berlaku selama 1 tahun sejak tanggal ditetapkan dan ditandatangani oleh PARA PIHAK.

Demikian *Implementation Arrangement (IA)* ini kami buat agar menjadi acuan penyelenggaraan kegiatan Penelitian Program Studi SI Keperawatan ini sebagai tindak lanjut kerjasama antara Stikes Panrita Husada Bulukumba dan TK Negeri Benteng Selatan Kabupaten Kepulauan Selayar

Bulukumba, 16 Juli 2024

**TK Negeri Benteng Selatan No.4 Kabupaten Kepulauan Selayar**

**Stikes Panrita Husada Bulukumba**

**Sitti Maryam Umar, S.Pd.AUD.,MM**  
Kepala Sekolah

**Dr. Muriyati, S.Kep.Ns.,M.Kes**  
Ketua

Draf

PIHAK KESATU

### Lampiran 13 Laporan Pelaksanaan Kerja sama

**LAPORAN PELAKSANAAN KERJA SAMA  
PROGRAM STUDI SI KEPERAWATAN  
STIKES PANRITA HUSADA BULUKUMBA  
DENGAN  
TK NEGERI BENTENG SELATAN NO. 4 KABUPATEN KEPULAUAN SELAYAR**

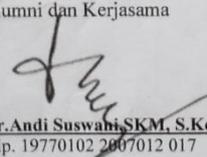
1.	JUDUL KERJA SAMA	:	Penelitian
2.	REFERENSI KERJA SAMA(MoA/IA)	:	Impelemntation Arrangement (IA)
3.	MITRA KERJA SAMA	:	TK Negeri Benteng Selatan No. 4 Kabupaten Kepulauan Selayar
4.	RUANG LINGKUP	:	1. Pelaksanaan Praktikum 2. Pelaksanaan Penelitian
5.	HASIL PELAKSANAAN (OUTPUT& OUTCOME)	:	Kegiatan ini menghasilkan luarana bahwa mahasiswa mampu Mengetahui: 1. Memperluas dan memperdalam Wawasan Mahasiswa Dalam Bidang dan Materi Penelitian 2. Mengetahui Hubungan Durasi Penggunaan Gadget Dengan Perkembangan Emosional Pada Anak Usia Prasekolah
6.	TAUTAN/LINK DOKUMENTASI KEGIATAN	:	

**PENANGGUNG JAWAB KEGIATAN**

Hari selasa tanggal, 16 Juli 2024  
Wakil Ketua Bidang Kemahasiswaan  
Alumni dan Kerjasama

Mitra  
TK Negeri Benteng Selatan No. 4

Mengetahui  
Ketua Stikes Panrita Husada

  
**Dr. Andi Suswani, SKM, S.Kep.Ns, M.Kes**  
 Nip. 19770102 2007012 017

  
**Sitti Maryam Umar, S.Pd.AUD.,MM**  
 Nip: 49750402 200903 2 004

  
**Dr. Muriyati, S.Kep.Ns, M.Kep**  
 Nip.19770026 200201 2 007

**Lampiran 14 Dokumentasi penelitian**





## Lampiran 15 Planning Of Action

*POA (Planning Of Action)*

Tahun 2023-2024

Uraian Kegiatan	Bulan								
	Des	Jan	Feb	Mar	Apr	Mei	Jun	Jul	Agt
Penetapan Pembimbing									
Pengajuan Judul									
Screening Judul dan ACC Judul dari Pembimbing									
Penyusunan dan Bimbingan Proposal									
ACC Proposal									
Pendaftaran Ujian Proposal									
Ujian Proposal									
Perbaikan									
Penelitian									
Penyusunan Skripsi									
Pembimbingan Skripsi									
ACC Skripsi									
Pengajuan Jadwal Ujian									
Ujian Skripsi									
Perbaikan Skripsi									

Keterangan :

: Pelaksanaan proposal

: Proses Penelitian

: Pelaksanaan Skripsi

Struktur organisasi :

Pembimbing Utama : Dr. Asnidar, S.Kep,Ns.M.Kes

Pembimbing Pendamping : Nadia Alfira, S.Kep,Ns.M.Kep

Peneliti : Jarniati



**RIWAYAT HIDUP**  
**MAHASISWA PRODI S1 KEPERAWATAN**  
**STIKES PANRITA HUSADA BULUKUMBA**  
**T.A 2023/2024**



Nama : Jarniati  
NIM : A.20.12.064  
Tempat Tanggal Lahir : Parumaang, 19 Juli 2002  
Nama Orang Tua  
Ayah : Alm. Jaenuddin  
Ibu : Hasania  
Alamat Rumah : Dusun Parumaang  
E-mail : jarniati8@gmail.com  
No. HP : 082271453884  
Program Studi : S1 Keperawatan  
Judul Penelitian : Hubungan Durasi Penggunaan Gadget  
Dengan Perkembangan Emosional  
Pada Anak Usia Prasekolah  
Pembimbing Utama : Dr. Asnidar S.Kep., Ns. M.Kes  
Pembimbing Pendamping : Nadia Alfira, S.Kep., Ns. M.Kep