

Hubungan Penggunaan *Gadget* dengan Perkembangan Sosial dan Emosional Anak Usia *Toddler*

Nurul Jannah^{1(CA)}, Wahidah², Ahmad³, Muhtar⁴

^{1(CA)}Prodi Keperawatan, STIKes Yahya Bima, Nusa Tenggara Barat, Indonesia;
nuruljannah140594@gmail.com (Corresponding Author)

²Prodi Keperawatan, STIKes Yahya Bima, Nusa Tenggara Barat, Indonesia

^{3,4}Jurusan Keperawatan, Poltekkes Kemenkes Mataram, Indonesia

ABSTRACT

Gadget Currently, it has a huge influence on all groups, starting from parents, children and teenagers. Generally, children nowadays often use gadgets excessively. Excessive use of gadgets can affect social and emotional outcomes (Wahyuni, Siahaan et al. 2019). A phenomenon that often occurs is that parents often give *gadget* to his son for a reason *gadget* can accompany their children to play so that children become less interactive and prefer to be alone in their comfort zone with gadgets. This can cause children to become addicted *gadget* since early stage. Children's interest in electronic devices causes many problems related to mental, physical and social development, such as obesity, social isolation, stimulation of anger and violence due to games and others, and can even result in mental damage. The aim of this research is to determine the relationship between usage *gadget* with the social emotional development of children aged *toddler* in the Woha health center working area. The method used in correlation analytical research is a cross sectional approach. The sample in this study was parents who had children 1-3 years old, 234 respondents using purposive sampling technique. The instrument used in this research was a questionnaire. The research analysis used was the chi square test with a p value of $0.000 < 0.05$, which means there is a relationship between gadget use and the social and emotional development of toddler-aged children in the Woha Community Health Center working area. Gadgets are just a means for children to play and search for information. Parents have a role in controlling every activity carried out by children, including use of them. *gadget* to prevent addiction and other impacts by limiting use *gadget* in children.

Keywords: Gadgets; Social Development; Emotional Development

ABSTRAK

Gadget saat ini memberikan pengaruh yang sangat besar bagi semua kalangan, mulai dari orang tua, anak muda dan remaja bahkan untuk anak-anak. Umumnya anak-anak saat ini sering menggunakan gadget secara berlebihan. Penggunaan gadget secara berlebihan dapat mempengaruhi sosial dan emosional (Wahyuni, Siahaan et al. 2019). Fenomena yang sering terjadi adalah orang tua sering memberikan *gadget* pada anaknya dengan alasan *gadget* dapat menemani anaknya bermain sehingga anak menjadi kurang interaktif dan lebih suka sendiri dengan zona nyamannya bersama gadget. Hal ini dapat menyebabkan anak kecanduan *gadget* sejak dini. Ketertarikan anak-anak terhadap perangkat elektronik menyebabkan banyak masalah yang berkaitan dengan perkembangan mental, fisik, dan sosial, seperti obesitas, isolasi sosial, rangsangan kemarahan dan kekerasan akibat permainan dan lainnya, bahkan dapat mengakibatkan kerusakan mental. Tujuan penelitian ini adalah untuk Mengetahui hubungan penggunaan *gadget* dengan perkembangan sosial emosional anak usia *toddler* di wilayah kerja puskesmas Woha. Metode yang digunakan dalam penelitian analitik korelasi dengan pendekatan cross sectional. Sampel dalam penelitian ini adalah orang tua yang memiliki anak 1-3 tahun yang berjumlah 234 responden dengan menggunakan Teknik purposive sampling. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuisioner. Analisis penelitian yang digunakan yaitu uji chi square dengan hasil p value sebesar $0,000 < 0,05$ dengan yang berarti ada hubungan penggunaan gadget dengan perkembangan sosial dan emosional anak usia toddler di wilayah kerja puskesmas woha. Gadget hanyalah sarana untuk anak dalam bermain dan mencari informasi, Orang tua memiliki peran dalam mengontrol setiap aktivitas yang di lakukan anak termaksud dalam pemakaian *gadget* untuk mencegah terjadinya kecanduan dan dampak lain dengan cara membatasi penggunaan *gadget* pada anak.

Kata kunci : Gadget; Perkembangan Sosial; Perkembangan Emosional

PENDAHULUAN

Di era modern dan globalisasi ini manusia dituntut untuk menghadapi segala perubahan dan perkembangan yang terjadi. Perkembangan teknologi khususnya *gadget* saat ini memberikan pengaruh yang sangat besar bagi semua kalangan, mulai dari orang tua, anak muda dan remaja bahkan untuk anak-anak. Penggunaan *gadget* pada kalangan anak-anak semakin memprihatinkan dan tentu memiliki banyak dampak negatif terhadap pertumbuhan dan perkembangan anak (Hidayah, Nashoih et al. 2021). Menurut WHO terjadi peningkatan *screen time* pada anak usia 2 tahun lebih dimana anak yang seharusnya *screen time* cukup 1 jam dalam 24 jam menjadi >2jam dalam 24 jam (Friantary 2020). *World Health Organization* (WHO) melaporkan bahwa di seluruh dunia terdapat 10-15% anak-anak mengalami gangguan emosional seperti depresi, kecemasan, cacat perkembangan dan gangguan perilaku sosial 5% dari 10-15% disebabkan karena penggunaan *gadget* yang berlebihan (Priadi, Aristina et al. 2021). Fenomena yang sering terjadi adalah orang tua sering memberikan *gadget* pada anaknya dengan alasan *gadget* dapat menemani anaknya bermain dengan begitu orang tua tidak repot lagi dalam menangani masalah anak yang rewel ketika di tingga bekerja, orang tua akan memberikan tontonan *YouTube*, Hal ini dapat menyebabkan anak kecanduan *gadget* sejak dini.

Ketergantungan *gadget* adalah masalah yang terkait dengan penggunaan layar dalam waktu lama yang menyebabkan gejala kecanduan yang mirip dengan kecanduan zat seperti kehilangan kendali dan emosi negatif (seperti lekas marah dan kecemasan) saat layar tidak tersedia (Korte 2022). Karena itu *American Academy of Pediatrics* (AAP) merekomendasikan anak kecil dari usia 2 hingga 5 tahun untuk menggunakan layar kurang dari satu jam per hari dan menyarankan untuk tidak memaparkan anak-anak berusia kurang dari 18 hingga 24 bulan ke media layar apa pun (Iswati 2023)

Menurut Korte (2022) otak anak kecil di bawah usia 6 tahun berada pada tahap perkembangan paling kritis. Paparan radiasi yang berkepanjangan seperti paparan layar digital dapat memengaruhi pertumbuhan saraf yang menyebabkan berbagai konsekuensi. Seperti rusaknya penglihatan anak, perkembangan *kognitif* anak tumbuh lambat, rusaknya mental anak, pembangkang kepada orang tuanya, sulit berinteraksi dengan lingkungan sosial bahkan untuk bermain dan berinteraksi dengan lingkungan disekitarnya pun menjadi malas (Rahmiati and Azwar 2022). Sowmya and Manjuvani (2019) menyatakan bahwa teknologi telah menjadi bagian dari lingkungan terdekat anak, dan pengaruhnya terhadap perkembangan anak tidak diragukan lagi.

Berdasarkan survey awal di wilayah kerja puskesmas Woha di dapatkan banyak anak usia 1-3 tahun yang sudah pandai mengaplikasikan *gadget* hal ini di sebabkan oleh orang tua yang selalu memberikan *gadget* kepada anak-anaknya, bahkan ketika anak baru bangun dari tidurnya pun orang tua memberikannya *gadget* sebagai pengganti mainan anaknya, dengan tujuan anak bisa diam dan tidak rewel hal ini di jadikan kebiasaan oleh orang tua akibatnya anak menjadi terbiasa dengan adanya *gadget* bahkan beberapa anak sudah lincah menggunakan *gadget* walau hanya sekedar membuka aplikasi hiburan yang sering di buka. Namun sedikit banyak orang tua tidak sadari bahwa *gadget* memberikan dampak negatif untuk perkembangan sosial dan emosional anaknya.

Pengawasan dan pembatasan penggunaan *gadget* di usia *toddler* harus di terapkan karena sangat berdampak *negative* terhadap perkembangan anak, sebab ada beberapa orang tua yang mengerti tentang

bahaya *gadget* untuk anak-anaknya dan ada juga orang tua yang belum mengerti dampak penggunaan *gadget* terhadap anak usia dini atau anak usia *toddler*, kebiasaan menggunakan *gadget* secara berlebihan dan tidak sesuai akan membuat anak-anak bersikap tidak peduli terhadap kondisi di sekelilingnya baik dalam lingkungan keluarga maupun masyarakat atau bahkan dapat membuat anak terasingkan di lingkungan sekitarnya (Fadhillah 2022).

Berdasarkan latar belakang di atas bahwa penggunaan *gadget* terhadap anak usia dini akan dikawatirkan mengganggu sosial- emosional anak, dimana anak seharusnya bisa didik dengan baik bagaimana berinteraksi dengan teman – teman sebayanya, maupun dengan lingkungan sekitar. Anak juga akan mengalami gangguan emosional dan berperilaku seperti mudah marah ketika tidak diberi kesempatan untuk bermain *gadget*. oleh karena itu peneliti tertarik untuk meneliti hubungan penggunaan *gadget* dengan perkembangan sosial dan emosional anak usia *toddler*.

METODE

Penelitian ini adalah penelitian *survey* yang bersifat analitik, menggunakan metode analitik korelasi dengan pendekatan cross sectional. Yang dimana jenis penelitian ini untuk mempelajari apakah terdapat hubungan antara variabel independen dengan variabel dependen. Penelitian dilaksanakan pada bulan Mei sampai juli 2023 di wilayah kerja puskesmas Woha di desa Risa dan Samili, Sampel dalam penelitian ini yaitu orang tua yang memiliki anak usia 1-3 tahun yaitu sebesar 234 responden dengan Teknik sampling yang digunakan yaitu purposive sampling. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuisioner. Analisis data yang di gunakan dalam penelitian ini adalah uji chi square. Responden diperlakukan dengan menerapkan prinsip etik yaitu baik, adil dan hormat.

HASIL

Tabel 1. Karakteristik Penggunaan Gadget, Perkembangan Sosial dan Perkembangan Emosional Anak Usia Toddler Di Wilayah Kerja Puskesmas Woha

Karakteristik	Frequency (n)	Precent(%)
Penggunaan <i>gadget</i>		
Pengawasan baik	43	18.4
Cukup pengawasan	42	17.9
Cukup bebas	79	33.8
Sangat bebas	70	29.9
Perkembangan sosial		
Sangat baik	45	19.2
baik	50	21.4
Cukup baik	65	27.8
Kurang baik	74	31.6
Perkembangan emosional		
Sangat baik	40	17.1
baik	59	25.2
Cukup baik	69	29.5
Kurang baik	66	28.2

Tabel di atas memperlihatkan bahwa pengguna *gadget* pada anak usia *toddler* di wilayah kerja puskesmas sebagian besar responden berada pada kategori cukup bebas (33.8%), perkembangan sosial kurang baik (31.6%), dan perkembangan emosional cukup baik (29.5%).

Tabel 2. Hubungan Penggunaan Gadget dengan Perkembangan Sosial Anak Usia Toddler di Wilayah Kerja Puskesmas Woha.

Penggunaan <i>gadget</i>	Perkembangan Sosial							
	Sangat baik		Baik		Cukup baik		Kurang baik	
	n	%	n	%	n	%	n	%
Pengawasan baik	19	44.2	9	20.9	10	23.3	5	11.6
Cukup pengawasan	22	52.4	15	35.7	5	11.9	0	0.0
Cukup bebas	2	2.5	22	27.8	40	50.6	15	19.0
Sangat bebas	2	2.9	4	5.7	10	14.3	54	77.1
uji <i>chi square</i>			P value = 0.000		α = (0.05)			

Tabel 3. Hubungan Penggunaan Gadget dengan Perkembangan Emosioanl Anak Usia Toddler di Wilayah Kerja Puskesmas Woha.

Penggunaan <i>gadget</i>	Perkembangan Emosioanl							
	Sangat baik		Baik		Cukup baik		Kurang baik	
	n	%	n	%	n	%	n	%
Pengawasan baik	15	34.9	6	14.0	12	27.9	10	23.3
Cukup pengawasan	22	52.4	15	35.7	5	11.9	0	0.0
Cukup bebas	0	0.0	34	43.3	35	44.3	10	12.7
Sangat bebas	3	4.3	4	5.7	17	24.3	46	65.7
uji <i>chi square</i>			P value = 0.000		α = (0.05)			

Berdasarkan tabel 2 dan 3 di atas hasil analisis data menggunakan uji *chi square* di dapatkan hasil p value = 0.000 ($p = < 0.05$). hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan *gadget* dengan perkembangan sosial dan emosional anak usia *toddler* memiliki hubungan yang signifikan.

PEMBAHASAN

Hubungan penggunaan gadget dengan perkembangan sosial anak usia toddler

Gadget menawarkan berbagai banyak fitur aplikasi yang menarik bukan hanya aplikasi terkait dengan pembelajaran akan tetapi banyak juga hal lain yang menghibur seperti *game online*, gambar, video, bahkan sosial media yang digemari oleh semua kalangan. Banyak orang tua yang menyediakan fasilitas *gadget* sebagai teman bermain anak karena beranggapan saat memberikan *gadget* dapat

memudahkan mereka dalam beraktivitas sehingga tidak terganggu dan perhatian anak teralihkan oleh *gadget*. Penggunaan *gadget* pada anak seharusnya memiliki waktu pemakaian serta intensitas yang tidak seperti orang dewasa. Pemakaian *gadget* pada anak usia dini hanya boleh 1 jam setiap harinya, *American and Canadian Association of Pediatrics* menyatakan bahwa pemakaian *gadget* pada anak harus disesuaikan durasinya. Anak usia 3-5 tahun 1 jam sehari dan anak usia 6-8 tahun 2 jam sehari (Anggraini 2019)

Adanya penggunaan *gadget* secara terus-menerus dan melebihi batas waktu yang telah ditetapkan pada anak dapat menimbulkan dampak negatif seperti anak akan lebih banyak menghabiskan waktu tanpa bergerak dan lebih aktif dengan *gadgetnya* dibandingkan bersosialisasi dengan orang disekitarnya. Penelitian ini sejalan dengan penelitian Suri, Anggraini et al. (2021) menyatakan Anak yang lebih senang dengan *gadgetnya* menjadi asik dengan dunianya sendiri dan lupa untuk berkomunikasi atau berinteraksi dengan keluarga dan teman-temannya dan akan berakibat sangat buruk jika dibiarkan terus berlangsung pada anak, karena masa anak atau biasa disebut dengan *golden age* adalah masa masih dalam proses berkembang dan dapat mempengaruhi perkembangan anak selanjutnya. Didukung oleh penelitian yang dilakukan oleh Mumtazah, Sari et al. (2023) menunjukkan Ada hubungan antara frekuensi penggunaan *gadget* terhadap perkembangan sosial anak. Anak yang aktif menggunakan *gadget* cenderung diam dan tidak peduli dengan lingkungan sekitar bahkan sulit untuk berkomunikasi. Sejalan dengan hasil penelitian Hidayani (2020) diketahui bahwa 53,9% anak menggunakan *gadget* ≤ 1 jam, dan 44,7% mempunyai perilaku sosial yang buruk. Penggunaan *gadget* yang tidak terkontrol mengakibatkan anak kecanduan akan fitur-fitur yang ada pada *gadget* sehingga anak menjadi pribadi yang malas untuk bersosialisasi dengan lingkungan sekitar dan bahkan menjadi pribadi yang menutup diri,

Hubungan Penggunaan Gadget Dengan Perkembangan Emosioanl Anak Usia Toddler

Penggunaan *gadget* pada anak menimbulkan ketergantungan, di saat anak sudah mengalami ketergantungan membuat anak tidak bisa mengontrol emosinya. Sejalan dengan penelitian Penggunaan *gadget* yang terlalu sering dapat mempengaruhi kepribadian anak sehingga mudah marah ketika keinginannya tidak terpenuhi, marah ketika di nasehati, dan mempengaruhi interaksi sosial anak dengan tidak memperdulikan orang-orang yang disekitarnya dan lebih individualisme. Anak usia dini yang menggunakan *gadget* bereaksi marah dan menangis saat *gadget* di minta oleh orang tua. Anak yang menghabiskan waktunya dengan *gadget* akan lebih emosional dan mudah memberontak akibat kecanduan terhdap *gadget*. Hasil penelitian sejalan dengan penelitian Astria and Ruwaidah (2023) dengan hasil uji statistik ada hubungan bermakna antara intensitas penggunaan *gadget* terhadap perkembangan emosional pada anak prasekolah. Penggunaan *gadget* yang tidak di batasi dapat mengakibatkan gangguan perkembangan pada anak salah satunya yaitu perkembangan emosi, anak yang sering menggunakan *gadget* cenderung emosinya tidak terkontrol, mau menang sendiri dan susah di atur, maka dari itu harus ada batasan penggunaan *gadget* pada anak usia pra sekolah agar tidak menimbulkan masalah perkembangan pada tahap selanjutnya.

Orang tua memiliki peran dalam mengontrol setiap aktivitas yang di lakukan anak termaksud dalam pemakaian *gadget* untuk mencegah terjadinya kecanduan dan dampak lain dengan cara membatasi penggunaan *gadget* pada anak. Penggunaan *gadget* yang tidak terkontrol mengakibatkan anak kecanduan

akan fitur-fitur yang ada pada gadget sehingga anak menjadi pribadi yang malas untuk bersosialisasi dengan lingkungan sekitar dan bahkan menjadi pribadi yang menutup diri, karna itu Penting bagi orang tua memilih alat bermain untuk anaknya yang dapat menstimulasi anaknya guna menghasilkan pertumbuhan dan perkembangan yang baik untuk anaknya.

KESIMPULAN

Gadget hanya boleh diberikan kepada anak usia dini atas pengawasan dan kontrol orang tua dan penggunaannya harus dibatasi mengingat banyaknya dampak negatif dari penggunaan *gadget* pada anak yang dapat berpengaruh terhadap perkembangan anak khususnya perkembangan sosial dan emosional anak. Oleh karena itu sebagai orang tua harus pandai memilih alat bermain untuk menunjang pembelajaran anaknya karna *gadget* bukan berupa media utama dalam belajar namun hanya sekedar media pendukung dalam bermain.

DAFTAR PUSTAKA

- Anggraini, E. (2019). Mengatasi kecanduan gadget pada Anak, Serayu publishing.
- Astria, N. and R. Ruwaidah (2023). "Hubungan Intensitas Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Emosional Anak Usia Pra Sekolah Di TK Bhayangkari 29 Jambi." *Jurnal Kesehatan Saintika Meditory* 6(1): 19-29.
- Fadhillah, N. (2022). "Hubungan Antara Intensitas Penggunaan Gadget dengan Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia 5-6 Tahun." *ASGHAR: Journal of Children Studies* 2(1): 69-80.
- Friantary, H. (2020). "Perkembangan Bahasa Pada Anak Usia Dini." *Zuriah: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 1(2): 127-136.
- Hidayah, N., et al. (2021). "Sosialisai Edukasi Smartphone terhadap Anak "Dampak Positif dan Negatif Penggunaan Smartphone pada Anak".*"* *Jumat Pendidikan: Jurnal Pengabdian Masyarakat* 2(1): 23-26.
- Hidayani, N. P. (2020). "Hubungan antara lama penggunaan, jarak pandang dan posisi tubuh saat menggunakan gadget dengan ketajaman penglihatan pada anak kelas 5 dan 6 di SDK Citra Bangsa Kupang." *Chmk Applied Scientific Journal* 3(1): 27-34.
- Iswati, N. (2023). "BAB 10 PENILAIAN PERKEMBANGAN ANAK." *Tumbuh Kembang Anak*: 163.
- Korte, M. (2022). "The impact of the digital revolution on human brain and behavior: where do we stand?" *Dialogues in clinical neuroscience*.
- Mumtazah, S. A., et al. (2023). "HUBUNGAN FREKUENSI PENGGUNAAN GADGET TERHADAP PERKEMBANGAN SOSIAL ANAK TK ABA NOTOYUDAN YOGYAKARTA." *Jurnal Kesehatan Tambusai* 4(2): 2620-2627.
- Priadi, A., et al. (2021). "Literature Review: Pengaruh Penggunaan Gadget Berlebih Terhadap Kesehatan Mental Anak." *Jurnal Keperawatan AKPER YKY Yogyakarta* 13(2): 75-82.

Rahmiati, B. A. and E. Azwar (2022). "Hubungan Perkembangan Karakter Anak Terhadap Dampak Penggunaan Gadget Pada Usia 3-6 Tahun Di Desa Bener Pepanyi Kecamatan Permata Kabupaten Bener Meriah Tahun 2022." *Journal of Health and Medical Science*: 118-129.

Sowmya, A. and E. Manjuvani (2019). "Usage of electronic gadgets and language development of preschool children." *International Journal of Home Science* 5(2): 420-423.

Suri, O. I., et al. (2021). "Durasi Penggunaan Gadget Terhadap Interaksi Sosial Pada Anak Usia Pra Sekolah." *Jurnal Kesehatan* 12(2): 228-233.

Wahyuni, A. S., et al. (2019). "The Relationship between the Duration of Playing Gadget and Mental Emotional State of Elementary School Students." *Open Access Maced J Med Sci* 7(1): 148-151.