

BAB V HASIL PENELITIAN

Bab ini menyajikan hasil penelitian dengan judul hubungan durasi penggunaan gadget terhadap perkembangan social emosional anak prasekolah di Tk Al-Hikmah Kuala Tungkal Kabupaten Tanjung Jabung Barat. Penelitian ini dilakukan pada tanggal 10 sampai 15 januari 2022 pada 70 ibu yang memiliki anak usia 4-5 tahun yang menggunakan gadget, berikut adalah hasil penelitiannya:

A. Hasil Penelitian

1. Analisa Univariat

Analisis univariat digunakan untuk mengetahui gambaran durasi penggunaan gadget dan gambaran perkembangan social emosional anak prasekolah, yang akan disajikan dalam table-tabel dibawah ini.

a. Gambaran Karakteristik Responden

**Tabel 4.1
Gambaran Karakteristik Responden Di Tk Al-Hikmah Kuala
Tungkal Tahun 2021**

Karakteristik Responden	Frekuensi (n)	Persentase (%)
Umur ibu <25 dan > 35 tahun	21	30
25-35 Tahun	49	70
Umur anak 3-4 tahun	19	27,1
4-5 tahun	32	45,7
5-6 tahun	19	27,1
Total	70	100

Berdasarkan tabel 4.1 dapat dijelaskan bahwa dari 70 orang responden didapatkan lebih dari separoh 49 orang (70%) responden

memiliki umur produktif yaitu 25 sampai 35 tahun, didapatkan juga umur anak 32 orang (45,7%) responden berumur 4-5 tahun.

b. Gambaran Durasi Penggunaan Gadget Pada Anak Prasekolah Di Tk Al-Hikmah Kuala Tungkal Tahun 2021

Tabel 4.2
Gambaran Durasi Penggunaan Gadget Pada Anak Prasekolah Di Tk Al-Hikmah Kuala Tungkal Tahun 2021

Durasi Penggunaan Gadget	Frekuensi (n)	Persentase (%)
Tidak Normal	34	48,6
Normal	36	51,4
Total	70	100

Berdasarkan tabel 4.2 dapat dijelaskan bahwa dari 70 orang responden didapatkan lebih dari separoh 36 orang (51,4%) responden memiliki durasi penggunaan gadgetnya normal.

c. Gambaran Perkembangan Social Emosional Pada Anak Prasekolah Di Tk Al-Hikmah Kuala Tungkal Tahun 2021

Tabel 4.3
Gambaran Perkembangan Social Emosional Pada Anak Prasekolah Di Tk Al-Hikmah Kuala Tungkal Tahun 2021

Perkembangan Social Emosional	Frekuensi (F)	Persentase (%)
Mulai Berkembang	27	38,6
Berkembang Sesuai Harapan	34	48,6
Berkembang Sangat baik	9	12,9
Total	70	100

Berdasarkan tabel 4.3 dapat dijelaskan bahwa dari 70 orang responden didapatkan 34 orang (48,6%) responden memiliki perkembangan social emosional berkembang sesuai harapan, 27 orang (38,6%) responden memiliki perkembangan social emosional mulai berkembang.

2. Analisa Bivariat

a. Hubungan Durasi Penggunaan Gadget Dengan Perkembangan Social Emosional Pada Anak Prasekolah Di Tk Al-Hikmah Kuala Tungkal Tahun 2021

Tabel 4.4
Hubungan Durasi Penggunaan Gadget Dengan Perkembangan Social Emosional Pada Anak Prasekolah Di Tk Al-Hikmah Kuala Tungkal Tahun 2021

Durasi Penggunaan Gadget	Perkembangan Social Emosional Anak						Total		p value
	Mulai Berkembang		Berkembang sesuai harapan		Berkembang sangat baik				
	f	%	f	%	f	%	f	%	
Tidak Normal	22	64,7	10	29,4	2	5,9	34	100	0,000
Normal	5	13,9	24	66,7	7	19,4	36	100	
Total	27	38,6	34	48,6	9	12,9	70	100	

Berdasarkan tabel 4.4 dapat dilihat dari 34 responden memiliki penggunaan gadget tidak normal terdapat 22 (64,7%) orang responden memiliki perkembangan social emosional mulai berkembang, 10 (29,4%) responden memiliki perkembangan social emosional berkembang sesuai harapan dan 2 (5,9%) responden memiliki perkembangan social emosional berkembang sangat baik. Sedangkan dari 36 responden memiliki durasi penggunaan gadget normal terdapat 5 (13,9%) orang responden memiliki perkembangan social emosional mulai berkembang, 24 (66,7%) orang responden memiliki perkembangan social emosional berkembang sesuai harapan, dan 7 (19,4%) orang responden memiliki perkembangan social emosional berkembang sangat baik. Hasil uji statistik diperoleh $p\text{ value} = 0,000$ ($p < \alpha$) maka dapat disimpulkan adanya hubungan durasi penggunaan gadget dengan perkembangan social

emosional pada anak prasekolah Di TK Al-Hikmah Kuala Tungkal Tahun 2021.

Karena pada table 4.4 nilai *expected count* kurang dari lima sebanyak 2 kolom maka dilakukan penggabungan kolom atau transformasi data, sehingga berkembang sesuai harapan dan berkembang sangat baik di gabung menjadi satu, berikut adalah tabel 2x2 dapat dilihat pada tabel 3.5 berikut ini:

Tabel 4.5
Hubungan Durasi Penggunaan Gadget Dengan Perkembangan Social Emosional Pada Anak Prasekolah Di Tk Al-Hikmah Kuala Tungkal Tahun 2021

Durasi Penggunaan Gadget	Perkembangan Social Emosional Anak				Total		P valu e	OR
	Mulai Berkembang		Berkembang sesuai harapan					
	f	%	f	%	f	%		
Tidak Normal	22	64,7	12	35,3	34	100	0,00 0	11,3 67
Normal	5	13,9	31	86,1	36	100		
Total	27	38,6	43	61,4	70	100		

Berdasarkan tabel 4.5 dapat dilihat dari 34 responden memiliki penggunaan gadget tidak normal terdapat 22 (64,7%) orang responden memiliki perkembangan social emosional mulai berkembang, 12 (35,3%) responden memiliki perkembangan social emosional berkembang sesuai harapan. Sedangkan dari 36 responden memiliki durasi penggunaan gadget normal terdapat 5 (13,9%) orang responden memiliki perkembangan social emosional mulai berkembang, 31 (86,1%) orang responden memiliki perkembangan social emosional berkembang sesuai

harapan. Hasil uji statistik diperoleh $p \text{ value} = 0,000$ ($p < \alpha$) maka dapat disimpulkan adanya hubungan durasi penggunaan gadget dengan perkembangan social emosional pada anak prasekolah Di TK Al-Hikmah Kuala Tungkal Tahun 2021. Didapatkan nilai OR 11,367 maka responden yang memiliki durasi penggunaan gadget tidak normal beresiko 11,367 kali memiliki perkembangan social emosional mulai berkembang dibandingkan dengan responden yang memiliki durasi penggunaan gadget normal.

B. Pembahasan

1. Analisa Univariat

a. Gambaran Karakteristik Responden

Berdasarkan tabel 4.1 dapat dijelaskan bahwa dari 70 orang responden didapatkan lebih dari separoh 49 orang (70%) responden memiliki umur produktif yaitu 25 sampai 35 tahun, didapatkan juga umur anak 32 orang (45,7%) responden berumur 4-5 tahun.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Damaiyanti (2020), Didapatkan hasil bahwa 50 (56,2%) responden umur anak 5 tahun dan 39 (43,8%) responden umur anak 6 tahun.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Putri (2020), didapatkan hasil bahwa 51 (67,1%) responden berumur 6 tahun, 18 (23,7%) responden berumur 5 tahun, dan 7 (9,2%) responden berumur 4 tahun.

Menurut asumsi peneliti usia 4 tahun pada anak masih dalam perkembangan emosi yang masih sulit diarahkan dibandingkan dengan usia anak 6 tahun yang sudah mulai mengerti tentang keinginan mana yang baik dan yang buruk bagi anak. sehingga umur akan mempengaruhi

pada perkembangan anak dan juga ke inginan anak untuk melakukan bermain gadget.

b. Distribusi Frekuensi Gambaran Durasi Penggunaan Gadget Pada Anak Prasekolah Di Tk Al-Hikmah Kuala Tungkal Tahun 2021

Berdasarkan tabel 4.2 dapat dijelaskan bahwa dari 70 orang responden didapatkan lebih dari separoh 36 orang (51,4%) responden memiliki durasi penggunaan gedgejanya normal.

Penggunaan *gadget* secara terus menerus berdampak buruk terhadap pola pikir dan perilaku anak dalam kehidupan ke sehariannya, anak- anak yang cenderung terus menerus menggunakan *gadget* akan sangat tergantung dan menjadi kegiatan yang rutin dalam aktifitas sehari – hari, dalam hal ini sering kali anak – anak lebih memilih bermain gadget sehingga menyebabkan anak-anak menjadi malas bergerak dan beraktifitas (Setianingsih, dkk , 2018). Mereka lebih memilih duduk didepan *gadget* dan menikmati permainan yang ada pada fitur-fitur tertentu dibandingkan berinteraksi dengan dunia nyata. Hal ini tentu berdampak buruk bagi perkembangan dan kesehatan anak. Terutama di segi otak dan psikologis. Dampak negative lain juga dapat menyebabkan kurangnya mobilitas sosial padaanak, mereka lebih memilih bermain menggunakan *gadget* nya dari pada bermain bersama teman sebayanya. Tidak jarang kita lihat anak mengalami kesulitan untuk berkonsentrasi karena otak anak sudah diporsir pada dunia yang tidak nyata (Amelia, Nugraha, 2013).

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Imron (2017). Didapatkan hasil bahwa penggunaan gadget rendah sebanyak 63% dan perkembangan sosial dan emosional baik sebanyak 50,6%.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Damaiyanti (2020), didapatkan hasil bahwa dari total 89 orang responden yang diteliti, lebih dari separoh yaitu 49 orang (55,1%) responden dengan pemakaian Gadget berdurasi >1 jam.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Putri (2020), didapatkan hasil bahwa menunjukkan lebih dari separuh 41 (46,1%) anak bermain gadget kurang dari 1 jam, dan 35 (46,1%) anak bermain gadget lebih dari 1 jam.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Yuniarti (2018), tentang *Use Of Gadget Duration And Development Of Preschool Children In Bengkulu City 2018*. Didapatkan hasil bahwa durasi pemakaian gadget normal adalah 30,0% dan abnormal 70,0%.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Suhana (2017), tentang *The Effect of Gadget on Children's Social Capability*. Didapatkan hasil bahwa sebagian besar anak menggunakan gadget dengan durasi > 60 menit per hari yaitu sekitar 60,61%, jenisnya gadget yang digunakan berupa smartphone/handphone sebesar 84,85%, dan aplikasi yang sering digunakan adalah game (66,67%) dan game yang dimainkan berupa game edukasi (60,61%).

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Agustin (2019), tentang *The Relationship Between The Use Of Gadget And Emotional Development Of Preschool Children*. Didapatkan hasil bahwa intensitas dan sikap penggunaan gadget pada anak prasekolah adalah sebagian besar ditemukan mengalami dalam kategori sedang.

Menurut asumsi peneliti penggunaan gadget pada anak prasekolah

dalam penelitian ini dengan teori dan penelitian lain saling mendukung, sehingga peneliti mengambil kesimpulan bahwa anak prasekolah sudah menggunakan gadget dengan penggunaan gadget rendah dan penggunaan gadget tinggi. Hal ini terjadi karena perkembangan teknologi yang semakin pesat sehingga berpengaruh pada beberapa aspek kehidupan salah satunya pola dan cara pengasuhan anak yang dilakukan orang tua. Alasan lain dari penggunaan gadget pada anak prasekolah adalah takut anaknya ketinggalan perkembangan teknologi dan agar anak belajar selama masa tumbuh kembang. Padahal, pengaruh gadget dalam masa tumbuh kembang anak tidak terlalu signifikan karena hanya bersifat satu arah. Sedangkan tumbuh kembang anak yang optimal membutuhkan interaksi dua arah antara anak dan ibunya.

Sebaiknya setiap orang tua melakukan antisipasi dengan selalu mengontrol dan mengawasi anak-anaknya dalam penggunaan gadget tersebut. Orang tua juga harus membatasi waktu penggunaan gadget dan lebih cerdas dalam memilah-milah aplikasi yang terdapat di gadget anak mereka. Orang tua juga harus selalu mendampingi anak ketika menggunakan gadget.

Pada penelitian ini didapatkan lebih dari separoh memiliki durasi penggunaan gadget tidak normal, ada 1/3 anak menggunakan gadget tidak normal yaitu lebih dari 40,55 menit. ada nilai penggunaan gadget tertinggi pada anak dalam 1 hari yaitu 90 menit paling banyak pada usia 4-5 tahun dengan umur ibu 27 tahun sehingga terlihat bahwa ada beberapa ibu yang memiliki umur lebih muda akan lebih sering memberikan gadget pada anaknya dan nilai terendah penggunaan gadget pada anak dalam 1 hari

yaitu 10 menit paling banyak pada usia 4-5 tahun dengan umur ibu 36 tahun, sehingga dapat disimpulkan bahwa ibu yang memiliki umur lebih tua maka akan kurang memberikan gadget pada anaknya disebabkan oleh ibu sudah mengetahui dampak dari gadget tersebut.

c. Distribusi Frekuensi Gambaran Perkembangan Social Emosional Pada Anak Prasekolah Di Tk Al-Hikmah Kuala Tungkal Tahun 2021

Berdasarkan tabel 4.3 dapat dijelaskan bahwa dari 70 orang responden didapatkan 34 orang (48,6%) responden memiliki perkembangan social emosional berkembang sesuai harapan, 27 orang (38,6%) responden memiliki perkembangan social emosional mulai berkembang dan 9 orang (12,9%) responden memiliki perkembangan social emosional berkembang sangat baik.

Anak usia prasekolah adalah anak yang berusia 3 sampai 6 tahun yang memiliki kemampuan berinteraksi dengan sosial dan lingkungannya sebagai tahap menuju perkembangan selanjutnya (Astarani, 2017). Berdasarkan teori diatas dapat disimpulkan bahwa anak prasekolah adalah anak dengan usia 3-6 tahun dimana anak sudah mampu mengikuti program prasekolah atau Taman Kanak-kanak dalam pola yang teratur dan dapat diramalkan, sebagai hasil dari proses pematangan atau maturitas (Soetijiningsih dan Ranuh, 2013)

Perkembangan sosial emosional pada anak dimaksudkan sebagai perkembangan tingkah laku anak dalam menyesuaikan diri dengan aturan-aturan yang berlaku didalam masyarakat tempat anak tinggal. Perkembangan social emosional diperoleh dari kematangan dan kesempatan belajar dari berbagai respon lingkungan terhadap anak dalam periode prasekolah, anak dituntut untuk mau belajar dan mampu

menyesuaikan diri dengan berbagai orang, baik keluarga, guru, atau pun teman sebaya (Ahmadi, 2009).

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Damaiyanti (2020), Didapatkan hasil bahwa dari total 89 orang responden yang diteliti lebih dari separoh yaitu 47 orang (52,8%) responden dengan Perkembangan Emosional Anak bermasalah.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Imron (2017), Didapatkan hasil bahwa penggunaan gadget rendah sebanyak 63% dan perkembangan sosial dan emosional baik sebanyak 50,6%.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Putri (2020), didapatkan hasil bahwa menunjukkan lebih dari separuh 41 (46,1%) anak bermain gadget kurang dari 1 jam, dan 35 (46,1%) anak bermain gadget lebih dari 1 jam.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Yuniarti (2018), tentang *Use Of Gadget Duration And Development Of Preschool Children In Bengkulu City 2018*. didapatkan hasil bahwa sebagian besaranak-anak (56,7%) mengalami perkembangan yang meragukan saat ujian.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Suhana (2017), tentang *The Effect of Gadget on Children's Social Capability*. Didapatkan hasil bahwa 60,61% atau sebanyak 20 anak memiliki normal/ perkembangan sosial emosional yang baik, hal ini dikarenakan mayoritas anak di PGRI 2 TK Rangkasbitung lebih memanfaatkan kecanggihan gadget kearah yang lebih yang positif seperti mengenal angka, mengenal binatang, warna, dan berkomunikasi sementara berjauhan.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Agustin (2019), tentang

The Relationship Between The Use Of Gadget And Emotional Development Of Preschool Children. Didapatkan hasil bahwa Perkembangan emosional sebagian besar berada di ambang batas kategori.

Menurut asumsi peneliti perkembangan sosial dan emosional anak prasekolah adalah perolehan kemampuan berperilaku sesuai dengan tuntutan sosial pada suatu keadaan yang terangsang dari organisme mencakup perubahan-perubahan yang disadari, yang mendalam sifatnya dari perubahan perilaku saat berusia 3-6 tahun. Kemampuan sosial dan emosional merupakan fondasi bagi perkembangan kemampuan anak berinteraksi dengan lingkungannya secara lebih luas. Dalam berinteraksi dengan orang lain, individu tidak hanya dituntut untuk mampu berinteraksi secara baik dengan orang lain, tetapi terkait juga didalamnya bagaimana anak mampu mengendalikan dirinya secara baik. Ketidakmampuan individu mengendalikan dirinya dapat menimbulkan berbagai masalah sosial dan emosional dengan orang lain. Anak yang mempunyai kemampuan sosial dan emosional yang baik akan dapat menyesuaikan diri dengan baik terhadap terhadap lingkungannya, keluarga, sekolah dan teman-temannya.

Sebaiknya baik orang tua, pendidik, maupun lingkungan sekitar anak dapat selalu memperhatikan dan mendukung setiap fase perkembangan anak, terutama perkembangan psikososial anak usia prasekolah (3-6 tahun) karena masa prasekolah merupakan periode penting dalam proses tumbuh kembang manusia. Perkembangan dan pertumbuhan di masa itu menjadi penentu keberhasilan pertumbuhan dan perkembangan anak di periode selanjutnya.

Pada penelitian ini didapatkan lebih dari separoh memiliki perkembangan social emosional anak mulai berkembang, pada usia 4-5 tahun dengan umur ibu 25 sampai 30 tahun sehingga terlihat bahwa anak yang berumur 4-5 tahun akan memiliki perkembangan social emosionalnya mulai berkembang. ada juga beberapa anak yang memiliki perkembangan social emosional berkembang sesuai harapan berumur 5-6 tahun. sehingga dapat disimpulkan bahwa semakin bertambah umur anak maka perkembangan social emosional anak juga akan berkembang sesuai harapan.

2. Analisa Bivariat

a. Hubungan Durasi Penggunaan Gadget Dengan Perkembangan Social Emosional Pada Anak Prasekolah Di Tk Al-Hikmah Kuala Tungkal Tahun 2021

Berdasarkan tabel 4.5 dapat dilihat dari 34 responden memiliki penggunaan gadget tidak normal terdapat 22 (64,7%) orang responden memiliki perkembangan social emosional mulai berkembang, 12 (35,3%) responden memiliki perkembangan social emosional berkembang sesuai harapan. Sedangkan dari 36 responden memiliki durasi penggunaan gadget normal terdapat 5 (13,9%) orang responden memiliki perkembangan social emosional mulai berkembang, 31 (86,1%) orang responden memiliki perkembangan social emosional berkembang sesuai harapan. Hasil uji statistik diperoleh p value = 0,000 ($p < \alpha$) maka dapat disimpulkan adanya hubungan durasi penggunaan gadget dengan perkembangan social emosional pada anak prasekolah Di TK Al-Hikmah Kuala Tungkal Tahun 2021. Didapatkan nilai OR 11,367 maka responden yang memiliki durasi penggunaan gadget tidak normal beresiko 11,367 kali memiliki perkembangan social emosional mulai berkembang

dibandingkan dengan responden yang memiliki durasi penggunaan gadget normal

Penggunaan gadget secara terus menerus berdampak buruk terhadap pola pikir dan perilaku anak dalam kehidupan ke sehariannya, anak- anak yang cenderung terus menerus menggunakan gadget akan sangat tergantung dan menjadi kegiatan yang rutin dalam aktifitas sehari – hari, dalam hal ini sering kali anak – anak lebih memilih bermain gadget sehingga menyebabkan anak-anak menjadi malas bergerak dan beraktifitas (Setianingsih, dkk , 2018). Mereka lebih memilih duduk didepan gadget dan menikmati permainan yang ada pada fitur-fitur tertentu dibandingkan berinteraksi dengan dunia nyata. Hal ini tentu berdampak buruk bagi perkembangan dan kesehatan anak. Terutama di segi otak dan psikologis. Dampak negative lain juga dapat menyebabkan kurangnya mobilitas sosial pada anak, mereka lebih memilih bermain menggunakan gadget nya dari pada bermain bersama teman sebayanya. Tidak jarang kita lihat anak mengalami kesulitan untuk berkonsentrasi karena otak anak sudah diporsir pada dunia yang tidak nyata (Amelia, Nugraha, 2013).

Anak- anak menggunakan gadget untuk berbagai keperluan seperti bermain game, menonton video, mendengarkan lagu, mengobrol dengan teman-teman mereka menjelajahi berbagai situs web. Mereka menghabiskan sebagian besar waktu mereka dalam kegiatan ini dan tidak memperhatikan postur tubuh mereka, kecerahan layar, dan jarak layar dari mata mereka yang pada akhirnya berdampak pada penglihatan dan kesehatan mereka. Menatap layar elektronik secara terus menerus dalam

waktu lama akan menyebabkan kesulitan. Anak-anak menderita berbagai masalah seperti iritasi mata atau kesulitan fokus untuk sementara waktu (Sundus, 2018).

Perkembangan social emosional pada anak prasekolah yaitu perkembangan tingkah laku anak dalam menyesuaikan diri dengan aturan-aturan yang berlaku didalam masyarakat dimanapun anak berada. Apabila seorang anak mengalami gangguan pada perkembangan sosialnya, dikhawatirkan anak akan mengalami kesulitan dalam penyesuaian dirinya, terutama dengan tuntutan-tuntutan kelompok, kemandirian anak dalam berpikir dan berperilaku, serta yang terpenting adalah gangguan dalam pembentukan konsep diri dari seorang anak.

Dampak tersebut akan semakin bertambah apabila dari segi faktor pencetusannya tidak segera diatasi. Salah satu faktor atau stimulus yang dapat mempengaruhi perkembangan anak yaitu kebiasaan anak dalam bermain gadget. Penggunaan gadget secara continue akan berdampak buruk bagi pola perilaku anak dalam kesehariannya, anak-anak yang cenderung terus-menerus menggunakan gadget akan sangat tergantung dan menjadi kegiatan yang harus dan rutin dilakukan oleh anak dalam aktifitas sehari-hari, tidak dipungkiri saat ini anak lebih sering bermain gadget dari pada belajar berinteraksi dengan lingkungan sekitarnya, hal ini mengkhawatirkan, sebab pada masa anak-anak mereka masih tidak stabil, memiliki rasa keingin tahuan yang sangat tinggi, dan berpengaruh pada meningkatnya sifat konsumtif pada anak-anak untuk itu penggunaan gadget pada anak-anak perlu mendapatkan perhatian khusus bagi orang tua. Beberapa kasus mengenai dampak negatif dari smartphone ini sering

sekali menimpa anak-anak.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Damaiyanti (2020), didapatkan hasil penelitian Bivariat diperoleh informasi bahwa diantara 49 responden dengan Durasi Pemakaian Gadget kategori >1 jam, sebanyak 34 orang (38,2%) anak dengan mengalami Perkembangan Emosional kategori Bermasalah, dan dari 40 responden dengan durasi Pemakaian Gadget Kategori α (0,05). Kesimpulan nya adalah ada 73 hubungan antara Durasi Pemakaian Gadget dengan Perkembangan Emosional Anak. Nilai Odds Ratio 4,708, artinya anak dengan Durasi pemakaian Gadget kategori >1 jam berpeluang 4,708 kali untuk mengalami Perkembangan Emosional kategori Bermasalah, dibandingkan dengan anak dengan Durasi pemakaian Gadget.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Imron (2017), Hasil analisis bivariat dengan uji chi square menunjukkan nilai $p=0,001$ ($p < 0,05$), nilai ini menyatakan ada hubungan penggunaan gadget dengan perkembangan sosial dan emosional anak prasekolah. Kesimpulan dari penelitian ini adalah ada hubungan penggunaan gadget dengan perkembangan sosial dan emosional anak prasekolah.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Putri (2020), didapatkan hasil uji statistik menggunakan uji Chi-Square diperoleh $= 0,003 < \alpha$ (0,05), hal ini menunjukkan adanya hubungan antara lama penggunaan gadget dengan perilaku sosial anak prasekolah di TK Negeri Pembina 3 Pekanbaru.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Yuniarti (2018), tentang *Use Of Gadget Duration And Development Of Preschool Children In*

Bengkulu City 2018. didapatkan hasil bahwa sebagian besar anak-anak (56,7%) mengalami perkembangan yang meragukan saat ujian. Durasi pemakaian gadget normal adalah 30,0% dan abnormal 70,0%.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Suhana (2017), tentang *The Effect of Gadget on Children's Social Capability*. Didapatkan hasil bahwa uji korelasi Chi-Square antara durasi gadget dan perkembangan sosial emosional diperoleh p-value 0,011 ($p < 0,05$) yang artinya ada hubungan yang signifikan antara durasi penggunaan gadget pada anak perkembangan sosial emosional di TK PGRI 2 Rangkasbitung.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Agustin (2019), tentang *The Relationship Between The Use Of Gadget And Emotional Development Of Preschool Children*. Didapatkan hasil bahwa uji Spearman's Rho diperoleh nilai = 0,000 ($\rho < 0,05$) artinya penggunaan gadget berhubungan dengan perkembangan emosi anak prasekolah anak-anak.

Menurut asumsi peneliti perkembangan otak anak akan lebih optimal jika anak diberi rangsangan sensorik secara langsung. Misalnya, meraba benda, mendengar suara, berinteraksi dengan orang, dan sebagainya. Pada saat bermain gadget, anak akan merasakan kesenangan, sehingga memicu meningkatnya hormon endorfin. kecanduan berhubungan dengan ini jika dilakukan dalam jangka waktu lama dan kontinyu . Akibatnya, ke depannya, anak akan mencari kesenangan dengan jalan bermain gadget, karena memang sudah terpola sejak awal perkembangannya.

Dari aspek interaksi sosial, perkembangan anak-anak usia di bawah 6 tahun sebaiknya memang lebih ke arah sensor-motorik. Yaitu, anak

harus bebas bergerak, berlari, meraih sesuatu, merasakan kasar-halus. Memang di gadget juga ada pengenalan warna atau games di mana orang melompat. Namun, kemampuan anak untuk berinteraksi secara langsung dengan objek nyata di dunia luar tidak diperoleh anak.

Anak usia di bawah 6 tahun, boleh saja diberi gadget. Tapi harus diperhatikan durasi pemakaiannya. Misalnya, boleh bermain tapi hanya setengah jam dan hanya pada saat senggang. Contohnya, kenalkan gadget seminggu sekali, misalnya hari Sabtu atau Minggu. Lewat dari itu, ia harus tetap berinteraksi dengan orang lain.

Didapatkan ada beberapa anak memiliki durasi penggunaan gadgetnya normal tetapi perkembangan social emosionalnya mulai berkembang sebanyak 13,9% disebabkan oleh adanya factor umur anak yang masih dalam rentang 3-4 tahun dan juga disebabkan oleh adanya factor lain yang bisa menghambat perkembangan anak tersebut. Ada juga beberapa anak yang memiliki durasi penggunaan gadget tidak normal tetapi perkembangan social emosional berkembang sangat baik sebanyak 35,3% hal ini disebabkan oleh adanya factor umur anak yang sudah berumur 5-6 tahun, faktor orang tua yang sering memperhatikan kondisi anak, keturunan dan juga disebabkan oleh factor lain seperti asupan makanan anak.