

SKRIPSI

**HUBUNGAN DURASI PENGGUNAAN GADGET TERHADAP
PERKEMBANGAN EMOSIONAL PADA ANAK USIA
SEKOLAH DI TK HARAPAN BUNDO NAGARI
PADANG LAWEH KECAMATAN SUNGAI
PUA KABUPATEN AGAM TAHUN 2023**

Untuk Memenuhi Syarat Memperoleh Gelar Sarjana Keperawatan



ULFA MURSIDAH
191000214201005

**PROGRAM STUDI S1 ILMU KEPERAWATAN
FAKULTAS KESEHATAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA BARAT
2023**

LEMBAR PENGESAHAN

SKRIPSI

**HUBUNGAN DURASI PENGGUNAAN *GADGET* TERHADAP
PERKEMBANGAN EMOSIONAL PADA ANAK USIA
SEKOLAH DI TK HARAPAN BUNDO NAGARI
PADANG LAWEH KECAMATAN SUNGAI
PUA KABUPATEN AGAM TAHUN 2023**

Telah diseminarkan dan disajikan pada tanggal :
13 Juli 2023

Oleh :

**ULFA MURSIDAH
191000214201005**

Pembimbing I



Ns. Yuli Permata Sari, S.Kep., M.Kep

Pembimbing II



Ns. Yasherly Bahri, S.Kep., M.Kep

Penguji

1. Ns. Sisca Oktarini, S.Kep., M.Kep



2. Ns. Rista Nora, S.Kep., M.Kep



Mengetahui

**Dekan Fakultas Kesehatan
Universitas Muhammadiyah Sumatera Barat**



Yuliza Anggraini, S.ST., M.Keb

DAFTAR RIWAYAT HIDUP



DATA PRIBADI

Nama	: Ulfa Mursidah
Tempat & Tanggal Lahir	: Padang Luar, 28 Mei 1999
Alamat	: Padang Laweh, Kec. Sungai Pua, Kab. Agam
Jenis Kelamin	: Perempuan
Agama	: Islam
Anak Ke	: 2 dari 4 bersaudara
Kewarganegaraan	: Indonesia
Status	: Belum Menikah
No. Hp	: 082284985423
Email	: ulfa28mursidah@gmail.com

DATA ORANG TUA

a. Ayah	: Andri
b. Ibu	: Susilawati

PENDIDIKAN

2006-2012	: SD N 08 Talao
2012-2015	: SMP N 3 Giring-Giring
2015-2018	: SMA N 1 Banuhampu
2019-2023	: S1 Ilmu Keperawatan Fakultas Kesehatan Universitas Muhammadiyah Sumatera Barat

LEMBAR PERSEMBAHAN



Puji Syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT, yang telah memberikan kesehatan, rahmat dan hidayah, sehingga penulis masih diberikan kesempatan untuk menyelesaikan skripsi ini, sebagai salah satu syarat untuk mendapatkan gelar kesarjanaan. Walaupun jauh dari kata sempurna, namun penulis bangga telah mencapai pada titik ini, yang akhirnya skripsi ini bisa selesai diwaktu yang tepat.

Skripsi atau Tugas akhir ini saya persembahkan untuk :

UNTUK ORANG TUA

Sebagai tanda bakti, hormat dan rasa terima kasih yang tiada terhingga kupersembahkan karya kecil ini kepada Ibu (Susilawati) dan Ayah (Andri) yang telah memberikan kasih sayang, secara dukungan, ridho, dan cinta kasih yang tiada terhingga yang tiada mungkin dapat kubalas hanya dengan selembar kertas yang bertuliskan kata persembahan. Semoga ini menjadi langkah awal untuk membuat Ibu dan Ayah bahagia karena kusadar, selama ini belum bisa berbuat lebih. Untuk Ibu dan ayah yang selalu membuatku termotivasi dan selalu menyirami kasih sayang, selalu mendoakanku, selalu menasehatiku serta selalu meridhoiku melakukan hal yang lebih baik, Terima kasih Ibu... Terima kasih Ayah...

SAUDARA

Abang aku Adi saputra, kembaranku Ulfi Zakiyah dan adikku Tika Azizah, terimakasih telah mendukung dan menjadi penyemangat dalam mengerjakan skripsi saya ini.

KELUARGA BESAR

Keluarga Besar yang tidak bisa disebutkan satu-persatu, terimakasih untuk doa, nasehat, masukan dan semangatnya selama ini.

DOSEN PEMBIMBING

Dosen Pembimbing Ms. Yuli Permata Sari, S.Kep., M.Kep. dan Ms. Yasherly Bachri, S.Kep., M.Kep. yang sudah membimbing serta memberi masukan dan saran selama ini, sehingga saya dapat menyelesaikan skripsi ini.

TEMAN-TEMAN ANGGKATAN 2019

Teman angkatan 2019 program studi S1 Ilmu Keperawatan tanpa semangat, dukungan dan bantuan kalian semua tidak akan mungkin aku sampai disini, terimakasih untuk canda tawa, tangis, dan perjuangan yang kita lewati bersama

Never give up, do what you can do, everything must have a way and all trials will always end. Opportunity only comes once. Life is a process that must be passed and how we will go through it in that process is called success



HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi yang saya tulis dengan judul “**Hubungan Durasi Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Emosional Pada Anak Usia Sekolah di TK Harapan Bundo Nagari Padang Laweh Kecamatan Sungai Pua Kabupaten Agam Tahun 2023**” adalah hasil karya saya sendiri bukan merupakan jiplakan dari hasil karya orang lain kecuali kutipan sumbernya dicantumkan. Jika kemudian hari pernyataan yang saya buat ini ternyata tidak benar, maka status kelulusan dan gelar yang saya peroleh menjadi batal dengan sendirinya.

Bukittinggi, Juli 2023

Yang membuat pernyataan



Ulfa Mursidah

KATA PENGANTAR

Syukur Alhamdulillah peneliti ucapkan kehadiran Allah SWT yang telah memberikan rahmat, hidayat serta karunianya sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul **“Hubungan Durasi Penggunaan *Gadget* Terhadap Perkembangan Emosional Pada Anak Usia Sekolah di TK Harapan Bundo Nagari Padang Laweh Kecamatan Sungai Pua Kabupaten Agam Tahun 2023”** dengan baik.

Penghargaan dan cinta terbesar peneliti tujukan kepada orang tua, kakak dan adek yang telah memberikan cinta kasih, mengasuh, mendidik dan memberikan doa serta dorongan moril dan materil kepada peneliti. Hal ini juga peneliti sampaikan kepada yang spesial telah memberikan semangat dalam menyelesaikan skripsi ini. peneliti juga mengucapkan terima kasih kepada :

1. Bapak DR. Riki Saputra, MA selaku Rektor Universitas Muhammadiyah Sumatera Barat.
2. Ibu Yuliza Anggraini, S.ST., M.Keb selaku Dekan Fakultas Kesehatan Universitas Muhammadiyah Sumatera Barat.
3. Ibu Ns. Yuli Permata Sari, S.Kep., M.Kep selaku Ketua Program Studi S1 Ilmu Keperawatan Universitas Muhammadiyah Sumatera Barat dan selaku pembimbing I yang telah memberikan bimbingan, pengarahan serta masukan dalam penyusunan skripsi.
4. Ibu Ns. Yasherly Bachri, S.Kep., M.Kep selaku pembimbing II yang telah memberikan bimbingan, pengarahan serta masukan dalam penyusunan skripsi.

5. Kepada Bapak Ibu staf dosen yang telah memberikan ilmu pengetahuan, pengajaran, masukan serta bimbingan kepada penulis saat penulisan skripsi.
6. Guru serta staf TK Harapan Bundo Nagari Padang Laweh.

Peneliti menyadari bahwa penyusunan skripsi ini masih banyak kekurangan, oleh karena itu kritik dan saran dari semua pihak yang bersifat membangun selalu diharapkan demi kesempurnaan skripsi ini. Akhir kata penulis sampaikan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada semua pihak yang sudah berperan dalam penyusunan skripsi ini dari awal sampai akhir. Semoga senantiasa Allah SWT meridhoi segala usaha kita. Aamiin



Bukittinggi, Juli 2023

Peneliti

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR	i
DAFTAR ISI	iii
ABSTRAK	v
ABSTRACT	vi
DAFTAR TABEL	vii
DAFTAR SKEMA	viii
DAFTAR LAMPIRAN	ix
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah.....	6
C. Tujuan Penelitian.....	6
D. Manfaat Penelitian.....	7
E. Ruang Lingkup Penelitian.....	8
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	9
A. Landasan Teori.....	9
c. Kerangka Teori.....	36
B. Kerangka Konsep	37
C. Hipotesis Penelitian	37
D. Defenisi Operasional.....	38
BAB III METODE PENELITIAN	39
A. Rancangan Penelitian.....	39
B. Populasi dan Sampel.....	39
C. Lokasi dan Waktu Penelitian.....	41
D. Alat Pengumpulan Data	42
E. Uji Validitas dan Reliabilitas Instrumen.....	44
F. Prosedur Pengumpulan Data	45
G. Teknik pengolahan data	46
H. Analisa Data	47
I. Etika Penelitian.....	48

BAB IV.....	49
A. Gambaran Umum Lokasi Penelitian	49
B. Analisa Univariat	49
C. Analisa Bivariat	51
BAB V.....	53
A. Analisa Univariat	53
B. Analisa Bivariat	57
C. Implikasi Penelitian	61
D. Keterbatasan Penelitian.....	61
BAB VI.....	62
A. Kesimpulan	62
B. Saran	62
DAFTAR PUSTAKA	64
LAMPIRAN.....	68



**PROGRAM STUDI S1 ILMU KEPERAWATAN
FAKULTAS KESEHATAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA BARAT**

**Nama : Ulfa Mursidah
NIM : 191000214201005**

**Hubungan Durasi Penggunaan *Gadget* Terhadap Perkembangan Emosional
Anak Usia Sekolah di TK Harapan Bundo Nagari Padang Laweh
Kecamatan Sungai Pua Kabupaten Agam Tahun 2023**

ABSTRAK

Pada zaman ini anak-anak sudah terpapar teknologi yang dikenal dengan *gadget* dan menjadi hal yang sudah biasa jika anak-anak yang baru duduk dibangku TK sudah bisa menggunakan *gadget* untuk mencari informasi, bermain game, menonton video ataupun untuk berkomunikasi dalam waktu yang lama. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hubungan durasi penggunaan *gadget* dengan perkembangan emosional pada anak. Pada penelitian ini menggunakan pendekatan *cross sectional*. Teknik sampling yang digunakan adalah *simple random sampling*. Sampel penelitian sebanyak 35 responden di TK Harapan Bundo Nagari Padang Laweh Kecamatan Sungai Pua Kabupaten Agam. *Instrument* dalam penelitian ini menggunakan kuesioner durasi penggunaan *gadget* dan kuesioner perkembangan emosional yaitu kuesioner SDQ (*Strenght Difficulties Questionnaire*) yang telah diuji validitas dan reabilitas. Hasil penelitian menunjukkan bahwa durasi penggunaan *gadget* pada anak sebagian besar dalam kategori sedang yaitu sebanyak 25 responden (71,43%) dan kategori lama yaitu sebanyak 10 responden (28,57%). Perkembangan emosional pada anak sebagian besar dalam kategori gangguan dengan nilai $p=0,000$ ($p<0,05$) yang menandakan adanya hubungan antara durasi penggunaan *gadget* terhadap perkembangan emosional (skala kesulitan) dan adanya hubungan antara durasi penggunaan *gadget* terhadap perkembangan emosional (skala kekuatan) pada anak di TK Harapan Bundo Nagari Padang Laweh dengan nilai $p=0,004$ ($p<0,05$). Durasi penggunaan *gadget* pada anak seharusnya dikontrol dengan batasan dibawah satu jam sehari oleh orang tua menurut para ahli. Diharapkan orang tua dapat mengetahui dampak positif dan dampak negatif yang diterima akibat penggunaan *gadget* dalam waktu yang lama pada anak sehingga orang tua menjadi lebih disiplin memberikan anak *gadget*.

Kata Kunci : *Gadget*, perkembangan emosional, anak sekolah
Daftar Pustaka : 51 (2013-2022)

**STUDY PROGRAM OF SI NURSING SCIENCE
HEALTH FACULTY
MUHAMMADIYAH UNIVERSITY WEST SUMATERA**

**Name : Ulfa Mursidah
NIM : 191000214201005**

***The Relationship between the Duration of Gadget Use and Emotional
Development School Children At TK Harapan Bundo Nagari
Padang Laweh Sungai Pua District Agam Regency 2023***

ABSTRACT

In today's era, children are familiar with technology known as gadgets and it is commonplace that children who are just attending kindergarten can use gadgets to find information, play games, watch videos or communicate for a long time. This study aims to determine the relationship between the duration of gadget use and emotional development in children. In this study using a cross sectional approach. The sampling technique used is simple random sampling. The research sample was 35 respondents at Harapan Bundo Nagari Kindergarten Padang Laweh, Sungai Pua District, Agam Regency. The instrument in this study used a gadget usage duration questionnaire and an emotional development questionnaire, namely the SDQ (Strength Difficulties Questionnaire) questionnaire which had been tested for validity and reliability. The results showed that the duration of using gadgets in children was mostly in the moderate category, namely 25 respondents (71.43%) and in the old category, namely 10 respondents (28.57%). Emotional development in children is mostly in the disorder category with a value of $p = 0,000$ ($p < 0.05$) which indicates a relationship between the duration of gadget use and emotional development (difficulty scale) and a relationship between the duration of gadget use and emotional development (strength scale). in children at Harapan Bundo Nagari Padang Laweh Kindergarten with a value of $p = 0.004$ ($p < 0.05$). According to experts, the duration of gadget use in children should be controlled with a limit of under one hour a day by parents. It is hoped that parents can find out the positive and negative impacts that are received as a result of using gadgets for a long time on children so that parents become more disciplined in giving their children gadgets.

**Keywords : Gadget, emotional development, school children
Bibliography : 51 (2013-2022)**

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1	Kriteria Lama Penggunaan <i>Gadget</i> Pada Anak.....	20
Tabel 2. 2	Skor <i>Strength and Difficulties Questionnaire</i>	31
Tabel 2. 3	Defenisi Operasional	40
Tabel 3. 1	Total Skor <i>Skala Strength and Difficulties Questionnaire</i>	45
Tabel 4. 1	Distribusi Frekuensi Durasi Penggunaan <i>Gadget</i> Pada Anak Usia Sekolah di TK Harapan Bundo	51
Tabel 4. 2	Distribusi Frekuensi Perkembangan Emosional (Skala Kesulitan) Pada Anak Usia Sekolah di TK Harapan Bundo.....	52
Tabel 4. 3	Distribusi Frekuensi Perkembangan Emosional (Skala Kekuatan) Pada Anak Usia Sekolah di TK Harapan Bundo.....	52
Tabel 4. 4	Hubungan Penggunaan <i>Gadget</i> Terhadap Perkembangan Emosional (Skala Kesulitan) Pada Anak Usia Sekolah di TK Harapan Bundo Nagari Padang Laweh.....	53
Tabel 4. 5	Hubungan Penggunaan <i>Gadget</i> Terhadap Perkembangan Emosional (Skala Kekuatan) Pada Anak Usia Sekolah di TK Harapan Bundo Nagari Padang Laweh.....	54

DAFTAR SKEMA

Skema 3. 1	Kerangka Teori.....	36
Skema 3. 2	Kerangka Konsep.....	37



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1	Permohonan Jadi Responden	73
Lampiran 2	<i>Informed Consent</i>	74
Lampiran 3	Kisi-Kisi Kuesioner	75
Lampiran 4	Lembar Kuesioner	76
Lampiran 5	Master Tabel.....	80
Lampiran 6	Hasil Uji Statistik.....	82
Lampiran 7	Surat Pengambilan Data.....	85
Lampiran 8	Kartu Bimbingan Proposal.....	89
Lampiran 9	Kartu Bimbingan Skripsi	91
Lampiran 10	Dokumentasi.....	93
Lampiran 11	<i>Planning of Action</i>	94



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Tahun 2000 merupakan puncak kemajuan teknologi yang dimana setiap individu menggunakan teknologi informasi dan telekomunikasi yang sering dimanfaatkan oleh manusia. Terkait perkembangan teknologi ini, beberapa negara Eropa merencanakan konsep “Industri 4.0”, konsep tranformasi digital ini memanfaatkan teknologi digital yang baru sebagai model aktivitas sehingga muncul teknologi informasi lainnya. Teknologi Informasi dan Komunikasi dimanfaatkan untuk membuat hubungan antara dunia nyata dengan dunia maya sebagai pemanfaat yang efektif untuk menyelesaikan masalah dilingkungan masyarakat (Danuari, 2017).

Setiap manusia mempunyai pemikiran dan kemampuan untuk mengembangkan ilmu pengetahuan dan teknologi yang dibutuhkan. Pengetahuan dan teknologi saling berkaitan, tanpa ilmu maka teknologi tidak berkembang dan tanpa teknologi maka penemuan ilmu tidak dapat dinikmati. Sekarang teknologi merupakan hasil perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang berkembang pesat (Mukarromah, 2020). Dapat dilihat sekarang banyaknya penemuan yang bersifat sederhana sampai rumit. Suatu negara dianggap berkembang dilihat dari keahlian dalam penggunaan teknologi dan ilmu pengetahuan dinegara tersebut. Kemajuan pengetahuan dan teknologi sekarang ini berkembang sangat pesat dan sangat canggih, teknologi sekarang banyak diciptakan membuat perubahan yang besar bagi masyarakat. Sekarang ini hampir

seluruh orang didunia mempunyai teknologi yang disebut *gadget* (Anggraini, 2019). *Gadget* merupakan istilah dalam bahasa Inggris yang artinya *equipment* atau *instrument* dengan fungsi praktis tertentu dan baru. *Gadget* sekarang dianggap perangkat elektronik dan mempunyai fungsi khusus seperti komputer, ponsel, game dan lainnya (Sunita dan Mayasari, 2018)

Pengguna *gadget* secara global terus meningkat, terdapat 3,2 miliar orang pengguna pada tahun 2019. Jumlah pengguna *gadget* terbesar yaitu negara China dengan total 27% dari total pengguna *gadget* dunia. Jumlah pengguna *gadget* pada tahun 2022 diprediksi mencapai 3,9 miliar pengguna. Di Indonesia pengguna *gadget* pada tahun 2018 mencapai setengah populasi jiwa di Indonesia atau sekitar 56,2% (Pusparisa, 2020). Indonesia masuk menjadi peringkat ke-4 sebagai negara pengguna *gadget*, berdasarkan laporan *e-Marketer* penggunaan *gadget* aktif di Indonesia tahun 2015 mencapai 55 juta orang dan 100 juta orang pada tahun 2018 (Novalius, 2018).

Pada tahun 2020 sebanyak 29% anak usia dini di Indonesia menggunakan *gadget*. 3,5% penggunaannya adalah anak usia dibawah satu tahun, 25,9% adalah anak usia balita dan sebesar 47,7% penggunaannya adalah anak-anak usia dibawah 7 tahun (Yudhistira, 2020). Badan Pusat Statistik (BPS) Sumatera Barat tahun 2021 mendapatkan data prevelensi anak usia 5 tahun keatas yang menggunakan *gadget* di Sumatera Barat yaitu 83,03% anak dan 85,31% anak usia 5 tahun keatas menggunakan *gadget* di Kabupaten Agam (BPS, 2021).

Awal anak-anak zaman sekarang mengenal *gadget* yaitu melalui pengalihan orang tua agar anak mereka tidak mengganggu atau tidak rewel ketika

orang tuanya sedang berkerja dengan cara memperlihatkan video ataupun game yang ada didalam *gadget*. Dari pengalihan tersebut yang membuat rasa ingin tahu anak yang berlebihan terhadap *gadget* (Rahma, 2014). Dampak dari pengenalan *gadget* kepada anak ini dapat mempengaruhi aktivitas dan emosional anak sehari-hari. Anak-anak yang masih labil memiliki resiko yang tinggi untuk menjadi pecandu *gadget* dan tidak dapat dihindari jika anak akan lebih sering bermain *gadget* daripada belajar. Karena keingintahuan yang besar terhadap *gadget* maka anak akan menangis dan marah jika dijauhkan dari *gadget* mereka (Angraini, 2019).

Emosi merupakan perasaan pada diri sendiri yaitu marah, ketakutan, kebahagiaan, sedih dan juga rasa cinta. Perkembangan emosional anak dapat dipengaruhi oleh diri sendiri ataupun dari luar. Kekurangan yang ada pada diri anak seperti rendah diri, mudah tersinggung atau menarik diri dapat mempengaruhi perkembangan emosional anak. Faktor yang juga dapat mempengaruhi emosi anak yaitu dengan belajar meniru yang ada disekitar anak (Darmiah, 2020). Emosi pada anak berbeda dengan emosi pada orang dewasa karena adanya faktor maturasi dan belajar, dampak emosi anak akan berpengaruh pada kepribadian dan sosial anak-anak (Mahyuddin, 2019).

Perkembangan emosional anak pengguna *gadget* lebih cenderung mengabaikan keadaan sekitar dan menangis atau memberontak jika *gadget* mereka diambil oleh orang tua mereka. Dampak positif dari penggunaan *gadget* adalah pengetahuan anak akan bertambah. Sedangkan dampak negatifnya yaitu

mengganggu kesehatan, perkembangan emosi anak terganggu, rawan mendapat tindakan kejahatan dan bisa juga perilaku anak terpengaruhi (Sahriana, 2019).

Menurut teori Starburger tahun 2016 berpendapat bahwa seorang anak usia dibawah 7 tahun hanya boleh berada di depan layar selama < 1 jam setiap harinya. Menurut Aulia tahun 2020 berpendapat bahwa anak yang menggunakan gadget secara berlebihan setiap harinya sampai tidak bisa melewatkan sehari tanpa gadget akan berdampak terhadap kepribadian anak dan perkembangan anak dalam sehari-hari. Anak lebih memilih bermain gadget daripada bersosialisasi dengan teman sebayanya hal ini mengakibatkan anak menjadi berperilaku konsumtif. Anak pada usia sekolah memiliki rasa ingin tahu yang sangat tinggi bahkan ingin mencoba hal yang baru dia temui. Pemberian gadget pada anak menjadi faktor yang merugikan seperti kecanduan game, berpacaran, berjoget-joget, saling berkomentar buruk, tidak peduli terhadap lingkungan sekitarnya bahkan menonton pornografi tanpa disengaja. (Aulia, 2020).

Hasil penelitian Ratna dan Sri tahun 2021 didapatkan hasil yaitu terdapat 10 orang anak yang diwawancarai peneliti menggunakan *gadget* dengan durasi penggunaan di atas 2 jam perhari yang menimbulkan dampak positif dan dampak negatif. Dampak positifnya yaitu kemampuan motorik anak akan terpacu, namun dampak negatifnya yaitu berpengaruh pada perkembangan emosi anak, anak akan lebih suka marah, susah diatur, berbicara pada diri sendiri, pada waktu belajar anak juga akan terganggu karena anak asik bermain game atau menonton video di *youtube*. Dari penelitian Chikmah tahun 2018 meneliti tentang Hubungan Durasi Penggunaan *Gadget* Dengan Masalah Mental Emosional Anak Pra

Sekolah Di TK Pembina Kota Tegal menunjukkan bahwa 73 responden terdapat 43 responden dengan durasi penggunaan *gadget* kategori berlebih dan didapatkan juga data sebesar 39 anak mengalami masalah mental emosional anak (Chikmah, 2018).

World Health Organization (WHO) menginfokan sekitar 25% anak-anak mengalami gangguan perkembangan emosional dengan jumlah populasi anak sebesar 26 juta. 9% anak mengalami gangguan kecemasan, 11-15% anak gampang emosi dan gangguan perilaku sebesar 9-15% (WHO, 2017). *Nasional Institute of Mental Health* (NIMH) mengatakan prevelensi gangguan mental emosional pada anak sekitar 10% sampai 15% di dunia (KMHO, 2019). Laporan dari Riskesdas Indonesia pada tahun 2018 mengatakan 9,6% anak di Indonesia mengalami gangguan mental emosional. Provinsi Jawa Tengah mengalami peningkatan dari 4,7% menjadi 7,7% (BPPK, 2018). Hasil laporan Riskesdas tahun 2018 didapatkan 3,86% anak mengalami gangguan fungsi di Sumatera Barat, untuk Kabupaten agam sendiri didapatkan data 3,37% anak mengalami gangguan fungsi. Gangguan fungsi yang dialami tersebut seperti mobilitas, komunikasi, daya ingat, menjalin pertemanan bahkan mengontrol tingkah laku.

Hasil observasi yang sudah peneliti lakukan pada anak yang bersekolah di TK Harapan Bundo di Nagari Padang Laweh Kecamatan Sungai Pua Kabupaten Agam pada tanggal 16 Desember 2023 didapatkan data 10 responden anak penggunaan *gadget* lebih dari 1 jam setiap harinya. Setelah diwawancari orang tua atau keluarga anak didapatkan data 7 anak dari 10 anak tersebut akan menangis atau marah jika *gadget* mereka diambil oleh orang tuanya. Hasil

wawancara dengan guru di TK Harapan Bundo didapatkan keterangan bahwa sikap dan perilaku anak-anak di TK ini berbeda-beda seperti pemalu, menangis, menolak interaksi, penuh kasih sayang dan saling tolong menolong.

Berdasarkan latar belakang tersebut, peneliti melakukan penelitian dengan judul “Hubungan Durasi Penggunaan *Gadget* Dengan Perkembangan Emosional Pada Anak Usia Sekolah di TK Harapan Bundo Nagari Padang Laweh Kecamatan Sungai Pua Kabupaten Agam Tahun 2023”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah adanya hubungan durasi penggunaan *gadget* terhadap perkembangan emosional anak usia sekolah di TK Harapan Bundo Nagari Padang Laweh Kecamatan Sungai Pua Kabupaten Agam tahun 2023.

C. Tujuan Penelitian

1. Tujuan Umum

Tujuan penelitian ini adalah diketahui hubungan durasi penggunaan *gadget* terhadap perkembangan emosional pada anak usia sekolah di TK Harapan Bundo Nagari Padang Laweh Kecamatan Sungai Pua Kabupaten Agam tahun 2023.

2. Tujuan Khusus

- a) Diketahui distribusi frekuensi durasi penggunaan *gadget* pada anak usia sekolah di TK Harapan Bundo Nagari Padang Laweh Kecamatan Sungai Pua Kabupaten Agam tahun 2023.

- b) Diketahui distribusi frekuensi perkembangan emosional pada anak usia sekolah di TK Harapan Bundo Nagari Padang Laweh Kecamatan Sungai Pua Kabupaten Agam tahun 2023.
- c) Diketahui hubungan durasi penggunaan *gadget* terhadap perkembangan emosional pada anak usia sekolah di TK Harapan Bundo Nagari Padang Laweh Kecamatan Sungai Pua Kabupaten Agam tahun 2023.

D. Manfaat Penelitian

1. Bagi Institusi Pendidikan

Hasil penelitian ini diharapkan memberikan tambahan informasi khususnya Program Studi Ilmu Keperawatan Fakultas Kesehatan Universitas Muhammadiyah Sumatera Barat.

2. Bagi Orang Tua

Penelitian ini diharapkan menambah wawasan informasi kepada orang tua tentang dampak penggunaan *gadget* terhadap perkembangan emosional anak. Sehingga kedepannya orang tua dapat mengambil langkah tegas dan sikap membatasi waktu anak menggunakan *gadget*.

3. Bagi Peneliti

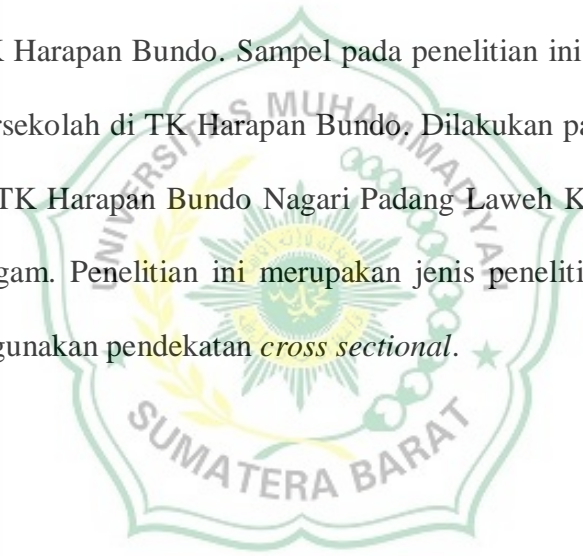
Penelitian ini diharapkan bermanfaat untuk menambah wawasan dan pengetahuan peneliti tentang dampak lama penggunaan *gadget* terhadap perkembangan emosional anak terutama dalam bidang kesehatan dan keperawatan.

4. Bagi Peneliti Selanjutnya

Dengan adanya penelitian ini, diharapkan bermanfaat bagi penelitian selanjutnya sebagai bahan perbandingan karya ilmiah terutama tentang perkembangan emosional anak.

E. Ruang Lingkup Penelitian

Penelitian ini tentang hubungan durasi penggunaan *gadget* dengan perkembangan emosional anak usia sekolah, yang bertujuan untuk mengetahui hubungan durasi penggunaan *gadget* dengan perkembangan emosional anak usia sekolah di TK Harapan Bundo. Sampel pada penelitian ini adalah orang tua dari anak yang bersekolah di TK Harapan Bundo. Dilakukan pada bulan Mei sampai Juni 2023 di TK Harapan Bundo Nagari Padang Laweh Kecamatan Sungai Pua Kabupaten Agam. Penelitian ini merupakan jenis penelitian deskripsi korelasi, dengan menggunakan pendekatan *cross sectional*.



BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Landasan Teori

1. Penggunaan *Gadget* Pada Anak

a. Pengertian *Gadget*

Gadget merupakan suatu bagian dari perkembangan teknologi baru yang dapat membantu aktivitas manusia dengan mudah. Hal yang membedakan *gadget* dengan teknologi lainnya yaitu unsur *updatenya*, artinya *gadget* setiap harinya selalu muncul dengan menyajikan teknologi yang terbaru yang membuat hidup manusia jadi lebih mudah dan praktis (Angraini, 2019).

Gadget adalah sebuah istilah berasal dari bahasa Inggris yaitu perangkat elektronik kecil yang memiliki tujuan dan fungsi khusus untuk mengunduh informasi-informasi terbaru dengan berbagai teknologi maupun fitur terbaru, sehingga membuat hidup manusia menjadi lebih praktis. *Gadget* sendiri dapat berupa komputer atau laptop, tablet pc, video game dan juga telepon seluler atau *smartphone* (Setianingsih, 2018).

Gadget atau *telephone* genggam yang saat ini memiliki fitur dan fungsi yang lengkap guna memudahkan pemakaiannya dalam beraktivitas sehari-hari. Tergantung bagaimana seseorang menggunakan *gadget*, yang berdampak pada perilaku seseorang. *Gadget* dapat membantu segalanya jadi lebih mudah jika orang tersebut tahu cara menggunakan *gadget*

dengan benar. Namun, jika seseorang menyalahgunakan *gadget*, fungsi *gadget* dapat memperburuk hubungan sosial dan emosional seseorang kepada orang lain (Pratiwi, 2015).

Gadget merupakan sebuah inovasi dari teknologi terbaru dengan kemampuan yang lebih baik dan fitur terbaru yang memiliki tujuan maupun fungsi lebih praktis dan juga lebih berguna (Efastri S, dkk, 2018). Saat ini tidak aneh lagi melihat anak kecil sudah menggunakan *gadget*. *Gadget* adalah benda ajaib yang berisi aneka aplikasi dan program ini telah menjadi sahabat yang lekat bagi anak, bahkan seolah-olah bisa menyihir mereka untuk duduk manis berjam-jam bersama *gadget*.

b. Fungsi *Gadget*

Adapun fungsi *gadget* menurut Angraini tahun 2019 adalah sebagai berikut :

- 1) Media komunikasi jarak jauh seperti *handphone*, laptop, tablet atau *smart watch*
- 2) Sebagai alat mengakses berbagai informasi
- 3) Media hiburan seperti mendengarkan musik, menonton video dan bisa bermain games.
- 4) Mempengaruhi gaya hidup seseorang

c. Dampak Penggunaan *Gadget* Pada Anak

Dampak buruk dari berlebihan dalam penggunaan *gadget* dapat mempengaruhi perkembangan emosional anak. Dampak buruk penggunaan *gadget* berlebihan yaitu anak menjadi pribadi yang tertutup, gangguan tidur, suka menyendiri, perilaku kekerasan, kurangnya

kreativitas dan ancaman *cyberbulling* (Iswadharmanjay, 2014). Dampak yang cukup besar dari penggunaan *gadget* pada perkembangan anak dalam keseharian diantaranya aktivitas fisik yang kurang, kurang tidur bagi anak yang menggunakan *gadget*, *gadget* juga dapat mempengaruhi kesehatan mata dan otak serta gangguan mental dan emosional. Kurangnya pemahaman tentang bagaimana penggunaan *gadget* yang baik dapat menimbulkan dampak yang berlebihan bagi perkembangan emosi anak (Anggraeni, 2019). Kurangnya perhatian orang tua yang cenderung memberikan *gadget* pada anak merupakan faktor lain yang mempengaruhi penggunaan *gadget* pada anak. Efek negatifnya anak akan ketergantungan terhadap *gadget* karena kurangnya keterampilan pengendalian diri yang baik (Hafiezh, 2020).

Ada dampak positif dan dampak negatif terhadap perkembangan anak dari penggunaan *gadget*. Adapun dampak positifnya seperti membantu perkembangan fungsi adaptif seorang anak, menambah pengetahuan anak, memperluas jaringan persahabatan, mempermudah berkomunikasi dan bisa membangun kreatifitas anak. Nilai positif lainnya *gadget* memberi kesempatan pada anak untuk mencari informasi. Sekarang ini anak-anak dituntut mengerjakan tugas melalui internet.

Semua kegiatan ini sangat penting untuk membangun perkembangan fungsi kognitif, sosial dan kepribadian anak. Anak mulai memahami hubungan antara dirinya dengan lingkungan sekitar melalui bermain, belajar ataupun cara pergaulan. Namun faktanya sekarang anak lebih banyak menghabiskan waktu dengan bermain *gadget* daripada

berinteraksi secara langsung dengan teman sebayanya, hal ini dapat menimbulkan sifat *individualis* dan *egosentris*, bahkan bisa saja anak tidak memiliki kepekaan terhadap lingkungan sekitarnya (Putri dan Hazizah, 2019).

Adapun dampak yang muncul ketika anak bermain gadget menurut Putri dan Hazizah tahun 2019 sebagai berikut :

1) Dampak positif

a) Menambah pengetahuan dan kreatifitas anak

Dengan adanya *gadget* yang canggih ini, anak-anak dengan mudah dan cepat mendapatkan informasi mengenai tugas sekolahnya. Teknologi *gadget* ini juga bisa digunakan untuk menjang kreatifitas anak untuk berfikir.

b) Menambah persahabatan dan komunikasi anak

Karena adanya media sosial di dalam *gadget* ini, anak dapat memperluas pertemanan mereka dan mudah untuk saling berkomunikasi dengan jarak yang berjauhan di seluruh dunia.

2) Dampak negatif

a) Anak menjadi pribadi yang tertutup

Ketika anak sudah kecanduan dengan *gadget* dan menganggap bahwa *gadget* adalah bagian dari hidupnya maka hal ini dapat mengganggu hubungan kedekatan anak dengan orang tua ataupun keluarga. Jika dibiarkan maka anak akan menjadi kepribadian yang tertutup atau *introvert*.

b) Mengganggu kesehatan

Efek radiasi yang ditimbulkan oleh *gadget* dapat mengakibatkan penyakit serius seperti kanker dan juga gangguan mental anak. Ketika mereka menonton fitur-fitur yang tidak pantas untuk di tonton. Efek radiasi *gadget* yaitu Kesehatan mata akan terganggu jika menggunakan *gadget* secara berlebihan. Kesehatan tangan terganggu. Menurut Derry Iswidharmanjaya (2014:20) dimana saat anak terlalu lama bermain game pada gadget maka dibagian tangan terutama jari akan mengalami kelelahan. Para ahli menyebut penyakit ini adalah “sindrom vibrasi”.

c) Gangguan tidur

Bagi anak yang sudah kecanduan *gadget* tanpa pengawasan orang tua maka dia akan selalu bermain *gadget* secara terus menerus sampai lupa jam tidurnya.

d) Suka menyendiri

Ketika anak sudah kecanduan dengan *gadgetnya* maka dia tidak peduli dengan apapun yang disekitarnya karena yang dibutuhkan dia hanyalah bermain *gadget*. Jika ia berada di dunia sekolah maka ia akan sulit berkomunikasi dengan normal dengan teman sebayanya.

e) Rawan terhadap tindakan kejahatan

Tidak jarang anak artis menjadi bahan *bullying* di sosial media karena orang tua mereka membagikan kegiatan anak mereka di

sosial media, sehingga orang-orang tahu kegiatan anak tersebut.

Hal ini dapat mengganggu kesehatan mental anak hingga dewasa.

f) Mengganggu perkembangan emosi anak

Banyak fitur-fitur canggih dimiliki *gadget* seperti kamera, video, *games* dan lain-lain. Fitur ini semua dapat mengganggu proses pembelajaran anak. Misalnya seorang anak yang asik bermain *gadget* lalu dipanggil oleh orang tuanya namun si anak tidak menghiraukan panggilan orang tua mereka bahkan tidak peduli dengan orang sekitarnya, jika *gadget* tersebut diambil secara paksa oleh orang tua mereka maka si anak akan menangis. Hal ini dapat berdampak terhadap emosional anak dengan orang tua.

Anak yang lebih sering menghabiskan waktu dengan *gadget* akan berdampak pada kepribadian dan perilaku anak dalam kehidupan sehari-harinya. Anak-anak yang setiap harinya menghabiskan waktu dengan *gadget*, ia akan ketergantungan bahkan tidak bisa melewatkan setiap harinya tanpa bermain *gadget* daripada memilih untuk belajar atau bersosialisasi dengan teman-teman di lingkungan sekitarnya. Kondisi seperti ini akan mengakibatkan anak berperilaku konsumtif. Anak pada usia itu sedang mempunyai rasa ingin tahu yang besar dan ingin mencoba berbagai hal baru yang ia temui. Jika anak diberikan *gadget*, tidak menutup kemungkinan anak akan terkontaminasi pada hal-hal yang seharusnya bukan menjadi konsumsi anak dan bahkan dampak buruk yang dapat merugikan anak seperti kecanduan game online, dampak

buruk sosial media seperti anak yang mengikuti *trend* yang ia lihat dari media sosial seperti berpacaran, cara berpakaian yang kurang baik, berjoget-joget, saling berkomentar buruk dan menyindir sehingga terjadi pertengkaran serta konten-konten pornografi yang mungkin akan ditemui oleh anak tanpa disengaja. Perilaku lain yang mungkin terjadi pada anak adalah menurunnya semangat dan ketertarikan untuk belajar serta bersosialisasi dengan lingkungan. Kebanyakan anak akan cenderung fokus pada *gadget* bahkan mengabaikan perintah orang tua. Anak memilih bermain game online daripada bermain secara fisik dengan teman-teman sebayanya bahkan ia tidak peduli dengan lingkungan sekitar karena asyik dengan *gadget* yang sedang ia mainkan (Aulia, 2020).

Menurut teori Chusna tahun 2017 menyatakan anak akan sulit berkonsentrasi di dunia nyata. Pada saat anak dijauhkan dari *gadgetnya* maka anak akan menjadi mudah bosan, gelisah, dan amarahnya tidak dapat dikontrol (Chusna P. A, 2017:322 dalam Putri Rahmawati, 2022).

d. Durasi Penggunaan Gadget Pada Anak

Penggunaan *gadget* tidak hanya orang dewasa saja melainkan anak-anak sudah bisa menggunakannya untuk mencari informasi, menonton video di *youtube* maupun bermain game (Pangestuti, 2017).

Hasil survey Kementerian Informasi dan *Unicef* tahun 2014 mendapatkan data sebanyak 35% anak-anak menginginkan *smartphone*, karena itulah sekitar 40% di Indonesia menjadi pengguna aktif dalam

berinternet. 63% sudah mempunyai facebook, 9% mempunyai akun twitter, dan 19% bermain game online.

Orang tua harus mempertimbangkan berapa banyak waktu yang diperbolehkan untuk anak-anak dalam bermain *gadget*, karena total lama penggunaan *gadget* dapat mempengaruhi perkembangan anak. Menurut teori Starburger tahun 2016 berpendapat bahwa seorang anak usia dibawah 7 tahun hanya boleh berada di depan layar selama < 1 jam setiap harinya. Pendapat tersebut didukung oleh Sigman tahun 2016 yang mengemukakan bahwa waktu ideal lama anak usia sekolah dalam menggunakan *gadget* yaitu 30 menit hingga 1 jam dalam sehari.

Asosiasi dokter anak Amerika dan Canada mengemukakan alangkah baik anak usia 0-2 tahun tidak terpapar *gadget*, bagi anak 3-5 tahun diberikan batasan durasi bermain *gadget* 1 jam perhari dan anak usia 6-18 tahun 2 jam perhari. Namun fakta di Indonesia banyak anak-anak menggunakan *gadget* 4-5 kali lebih banyak dari yang dianjurkan. Penggunaan *gadget* yang terlalu lama memberikan dampak bagi kesehatan anak, radiasi *gadget* sangat berbahaya dan penggunaan *gadget* yang terlalu lama bisa mempengaruhi tingkat agresif anak. Anak lebih memilih tiduran dan malas bergerak. Selain itu, anak menjadi tidak peka terhadap lingkungan sekitarnya. Karena keasikan bermain *gadget*, anak lupa berinteraksi dengan orang sekitar bahkan dengan keluarga dan bisa berdampak lebih buruk jika dibiarkan (Rowan, 2017).

Pemakaian *gadget* yang terlalu lama dapat berdampak bagi kesehatan anak, selain radiasinya yang berbahaya, penggunaan *gadget* yang terlalu lama dapat mempengaruhi tingkat agresif pada anak. Anak akan cenderung malas bergerak dan lebih memilih duduk atau terbaring sambil menikmati cemilan yang nantinya dapat menyebabkan anak kegemukan atau berat badan bertambah secara berlebihan. Selain itu, anak menjadi tidak peka terhadap lingkungan di sekelilingnya. Anak yang terlalu asik dengan *gadget* nya berakibat lupa untuk berinteraksi ataupun berkomunikasi dengan orang sekitar maupun keluarga dan itu akan berdampak sangat buruk apabila dibiarkan secara terus menerus (Rowan, 2017).

Menurut teori yang dikemukakan oleh Suyanto pada tahun 2013 yaitu sebagian besar anak yang menggunakan gadget lebih dari 1 jam mengalami gangguan perkembangan emosional. Hal ini dikarenakan pemakaian *gadget* yang terlalu lama dapat mempengaruhi tingkat agresif pada anak karena anak belum dapat memahami perbedaan perspektif pikiran orang lain. Selain itu, anak menjadi tidak peka terhadap lingkungan di sekelilingnya, anak yang terlalu asik menggunakan *gadget* mengakibatkan susah berinteraksi dengan lingkungan sekitarnya. Pada tahapan ini anak mementingkan dirinya sendiri dan belum mampu bersosialisasi secara baik dengan orang lain (Suyanto, 2013).

Berdasarkan *American Academy of Pediatric (AAP)* maka intensitas atau durasi penggunaan *gadget* pada anak usia sekolah dibagi menjadi 3 kategori sebagai berikut :

Tabel 2. 1
Kriteria Lama Penggunaan *Gadget* Pada Anak

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

e. Skala Pengukuran Durasi Penggunaan *Gadget* Pada Anak Sekolah.

Kuesioner yang digunakan untuk menentukan durasi penggunaan *gadget* pada anak sekolah adalah kuesioner yang pernah digunakan oleh peneliti Puspitasari tahun 2019 yang sebelumnya sudah melalui uji validitas dan reliabilitas. Kuesioner tersebut berisi tentang pertanyaan yang ditujukan untuk responden mengenai durasi (rentang waktu) anak tersebut dalam menggunakan *gadget* (seperti: laptop, *handphone*, *iphone*, tablet) dalam setiap harinya. Kuesioner berisi 1 pertanyaan dengan 3 jawaban sebagai berikut : normal yaitu durasi penggunaan *gadget* < 1 jam, sedang yaitu durasi penggunaan *gadget* 1 sampai 2 jam, dan lama yaitu durasi penggunaan *gadget* > 2 jam. Durasi tersebut mengacu pada intensitas penggunaan *gadget* berdasarkan *American Academy of Pediatric*.

2. Perkembangan Emosional Anak

a. Pengertian Emosional

Emosi merupakan perasaan pada diri sendiri yaitu marah, ketakutan, kebahagiaan, sedih dan juga rasa cinta. Perkembangan emosional anak dapat dipengaruhi oleh diri sendiri ataupun dari luar. Kekurangan yang ada pada diri anak seperti rendah diri, mudah tersinggung atau menarik diri dapat mempengaruhi perkembangan emosional anak. Faktor yang juga dapat mempengaruhi emosi anak yaitu dengan belajar meniru yang ada disekitar anak (Darmiah, 2020). Emosi pada anak berbeda dengan emosi pada orang dewasa karena adanya faktor maturasi dan belajar, dampak emosi anak akan berpengaruh pada kepribadian dan sosial anak-anak (Mahyuddin, 2019).

Emosi adalah suatu perubahan dalam arousal level, ditandai dengan perubahan fisiologis seperti denyut jantung atau frekuensi napas. Karena perubahan tersebut menyebabkan peningkatan kemampuan mandiri seseorang dan bersosialisasi. Pada anak autis dan anak cemas depresi tidak mudah mengenali emosi pada wajah mereka dibandingkan dengan anak normal (Soetjiningsih, 2013).

b. Perkembangan Emosional Pada Anak

- 1) Pada usia 2-3 tahun anak mampu mengekspresikan emosinya dengan verbal.
- 2) Usia antara 4-5 tahun anak mulai mengambil inisiatif sendiri. Anak mulai menjalin pertemanan sendiri dengan baik, bercanda dengan

teman sebaya serta mulai merasakan apa yang dirasakan oleh orang lain.

- 3) Usia 6-7 tahun anak mulai mempelajari tentang aturan yang berlaku atau mulai belajar tentang kehidupan seperti menjaga rahasia.

c. Jenis Emosi

Bentuk umum emosi menurut Mahyuddin tahun 2019 :

- 1) Marah, reaksi yang muncul ketika frustrasi, sakit hati dan terancam.
- 2) Takut, rasa takut pada anak yang bisa saja disebabkan oleh suara keras, orang jahat, ruang gelap, tempat tinggi dan berada sendirian disuatu tempat.
- 3) Cemburu, takut kehilangan kasih sayang
- 4) Rasa ingin tahu, biasanya melibatkan emosi kegembiraan dalam diri anak, ketika mereka dihadapi pengalaman yang baru.
- 5) Iri hati, ketika anak merasa tidak mendapatkan perhatian yang diinginkannya.
- 6) Gembira, reaksi emosi ketika anak mendapatkan apa yang diinginkannya.
- 7) Sedih, emosi negatif yang didorong perasaan kehilangan atau ditinggalkan seseorang.
- 8) Kasih sayang, kepribadian yang sehat. Jika anak-anak merasakan kurang kasih sayang dapat berdampak buruk terhadap perkembangannya.

d. Karakteristik Emosi Anak

Ciri khas emosi anak menurut Mahyudi tahun 2019 yaitu :

1) Emosi kuat

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

2) Emosi sering tampak

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

3) Emosi bersifat sementara

Perubahan emosi yang cepat pada anak-anak dari tertawa kemudian 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 sistem emosi terpendam dengan ekspresi terus terang.

4) Reaksi mencerminkan individualitas

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

5) Emosi 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.

e. Tingkat Perkembangan Emosi

Tingkat perkembangan emosi tidak terlepas dari tingkat kestabilan emosi seseorang menurut Darmayanti tahun 2018 meliputi :

1) Emosi 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.

2) Emosi stabil rata-rata

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

3) Emosi 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 negatif dan positif.

f. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Perkembangan Emosi

Faktor-faktor yang mempengaruhi perkembangan emosi anak menurut Mahyuddin tahun 2019 yaitu :

1) Keadaan anak

Keadaan individual anak dapat mempengaruhi emosi anak seperti kekurangan pada diri anak atau cacat pada tubuh anak bahkan akan berdampak pada kepribadian anak menjadi rendah diri, mudah tersinggung atau menarik diri dari lingkungannya.

2) Faktor belajar

Pengalaman belajar yang menunjang perkembangan emosi anak antara lain :

- a) Belajar dengan coba-coba
- b) Belajar dengan meniru dan mengamati hal sekitar
- c) Belajar dengan membandingkan atau mempersamakan diri
- d) Belajar dengan bimbingan orang tua atau pengawas

3) Konflik-konflik dalam proses belajar

Setiap anak akan mengalami konflik dalam fase perkembangannya pada umumnya anak-anak sukses melaluinya. Namun jika tidak dapat melaluinya maka anak akan mengalami gangguan-gangguan emosi.

4) Lingkungan keluarga

Keluarga merupakan lingkungan utama bagi perkembangan anak. Keluarga dapat menanamkan pengalaman emosi-emosi dasar pada anak, karena disanalah anak mendapatkan pengalaman pertama. Keluarga merupakan tempat pertumbuhan dan belajar pertama (*learning and growing*) yang menuju pertumbuhan selanjutnya (Mahyuddin, 2019).

g. Gangguan Mental dan Emosional

Gejala umum anak mengalami gangguan mental dan emosional adalah anak sering marah, menghindari teman-temannya, perilaku merusak dan menantang lingkungan, takut atau cemas berlebihan, konsentrasi buruk, pola tidur berubah, sakit kepala, keluhan fisik,

perubahan pola makan, putus asa dan perbuatan yang diulang-ulang (Depkes RI, 2013).

Gejala setiap penyakitnya akan berbeda-beda, misalnya anak dengan *Attention Deficit Hyperactivity Disorder* (ADHD) tidak dapat duduk diam, anak dengan *autisme* tampak acuh tak acuh, anak dengan gangguan bipolar perubahan suasana hati yang intens. Gejala-gejala ini dapat mempengaruhi kehidupan sosial, perilaku disekolah, dirumah dan mengganggu kesehatan pertumbuhan bahkan terbawa hingga dewasa (Merikangas dkk, 2014). Menurut teori yang dikemukakan oleh Waddell, C dan Shepherd tahun 2012 yaitu gangguan emosional pada anak yang paling sering terjadi adalah gangguan cemas, tingkah laku, hiperaktivitas dan depresi (Waddell, C. & Shepherd, 2012).

h. Skrining Perkembangan Emosional Anak

Deteksi dini penyimpangan emosional adalah kegiatan atau pemeriksaan untuk menemukan secara dini adanya masalah emosional, *autisme* dan gangguan pemusatan perhatian dan hiperaktivitas pada anak, agar dapat segera dilakukan tindakan intervensi. Bila penyimpangan emosional terlambat diketahui, maka Intervensinya akan lebih sulit dan hal ini akan berpengaruh pada tumbuh kembang anak. Jadwal deteksi dini masalah emosional adalah rutin setiap 6 bulan pada anak umur 36 bulan sampai 72 bulan (Kemenkse RI, 2016).

Tujuan pemantauan dan skrining perkembangan anak adalah mengetahui kelainan perkembangan anak dan hal lain yang merupakan terjadinya kelainan perkembangan tersebut, mengetahui

berbagai masalah perkembangan yang memerlukan pengobatan atau konseling genetik, dan mengetahui kapan anak perlu dirujuk ke pusat pelayanan yang lebih tinggi (Kemenkes RI, 2016).

i. Skala Pengukuran Perkembangan Emosional Anak

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 4-17 tahun. Alat skrining tersebut sudah diterjemahkan ke dalam berbagai bahasa di dunia termasuk dalam Bahasa Indonesia. *SDQ* terdiri dari dua *range* usia, yaitu 4-10 tahun dan 11-17 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 *prosocial* atau kepedulian (5 pernyataan).

Aspek atau kategori dalam skala *SDQ* antara lain:

- 1) Perilaku *prosocial* 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, 2017). Menurut teori yang dikemukakan oleh Baron

dan Byrne tahun 2015 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, 2015).

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 Tidak Pernah : 2, Jarang : 1, Sering : 0. Untuk pertanyaan negatif diberi skor Tidak Pernah : 0, Jarang : 1, Sering : 2. 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 seringkali 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 terlalu aktif, tidak bisa diam lama
- b) Anak seringkali gelisah
- c) Anak mudah terganggu dan hilang konsentrasi
- d) Anak berpikir sebelum bertindak
- e) Anak mampu menyelesaikan pekerjaan rumah termasuk tugas atau PR melebihi yang diminta

Sub skala masalah hubungan teman sebaya 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

Tabel 2. 2
Skor Strength and Difficulties Questionnaire

Skala	sub-skala	Normal	Gangguan	Tidak Normal	Total
Kesulitan	gejala emosional	0-5	6	7-10	Normal: 0-15 gangguan: 16-19 Tidak normal: 20-40
	masalah perilaku	0-3	4	5-10	
	hiperaktivitas	0-5	6	7-10	
	masalah teman sebaya	0-3	4-5	6-10	
Kekuatan	kepedulian	6-10	5	0-4	Normal: 6-10 gangguan: 5 tidak normal :0-4

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 :1-15, *Borderline* (gangguan) : 16-19, Tidak normal : 20-40 dan skor total sub skala kekuatan (kepedulian) Normal : 6-10, *Borderline* (gangguan) : 5, Tidak normal : 1-4.

3. Anak Usia Sekolah

a. Defenisi Anak Usia Sekolah

Tumbuh diuraikan sebagai peningkatan dalam ukuran, seperti tinggi dan berat badan atau tiap bagian tubuh. Kembang adalah peningkatan fungsi dan keterampilan yang bersifat kompleks. Perubahan yang terjadi bersifat kualitatif, yaitu berupa perubahan psikososial, kognitif, atau fungsi moral.

Menurut teori yang dikemukakan oleh Hidayat tahun 2005, anak merupakan individu yang berada dalam satu rentang perkembangan yang dimulai dari bayi hingga remaja. Masa anak merupakan masa pertumbuhan dan perkembangan yang dimulai dari bayi (0-11 bulan) tahun, usia toddler (1-3) tahun, prasekolah (4-5) tahun, usia sekolah (6-11) tahun, hingga remaja (12-18) tahun (Hidayat, 2005 dalam Mafida A.A. 2019).

Menurut Sacco tahun 2013, anak usia sekolah adalah anak yang memasuki usia 6 tahun sampai 12 tahun (Sacco, 2013). Pada kondisi usia

ini, dunia sosial anak- berkembang melampaui lingkup keluarga hingga mencakup teman-teman sebaya, guru dan orang dewasa lainnya. Perkembangan pada tahap ini adalah kemampuan untuk mengetahui sesuatu menjadi bertambah kuat, bekerja sama, belajar berkompetisi. Sacco juga menyatakan anak usia sekolah berada pada fase industri yaitu kemampuan aktifitas yang sangat produktif yang dapat meningkatkan harga diri dan mencegah perasaan rendah diri pada anak usia sekolah. Pada tahap industri anak mengembangkan kemampuan personal yang dapat dinilai melalui kemampuan motorik, kemampuan emosional dan kemampuan sosial. Anak usia sekolah berjuang secara produktif mencapai kompetensi untuk bisa menulis, membaca dan menggambar (Sacco, 2013 dalam Harianto, 2019).

Anak usia sekolah berada pada rentang 6 sampai 11 tahun sudah mengembangkan kekuatan internal dan tingkat kematangan yang memungkinkan mereka untuk bergaul di luar rumah. Tugas perkembangan utama pada tahap ini adalah menanamkan interaksi yang sesuai dengan teman sebaya dan orang lain, meningkatkan keterampilan intelektual khususnya di sekolah, meningkatkan keterampilan motorik halus, dan ekspansi keterampilan motorik kasar. Pertumbuhan fisik dengan pesat mulai melambat pada usia 10 hingga 12 tahun. Bentuk wajah berubah karena tulang wajah tumbuh lebih cepat daripada tulang sepala. Anak usia sekolah menjadi lebih kurus, kakinya lebih panjang, koordinasi neuromotorik lebih berkembang. Gigi tetap mulai tumbuh. Keterampilan bersepeda, memainkan alat musik, menggambar/melukis,

serta keterampilan lain yang diperlukan untuk kegiatan kelompok serta kegiatan hidup sehari-hari sudah berkembang (Bisri Mustofa, 2014).

Untuk perkembangan emosional dan sosial, anak usia sekolah perlu diberikan kesempatan untuk belajar menerapkan peraturan dalam berinteraksi dengan orang lain di luar keluarga. Anak juga mengamati bahwa tidak semua keluarga berinteraksi dengan cara atau sikap yang sama bahwa tiap keluarga mempunyai perbedaan norma tentang perilaku yang diterima atau tidak diterima. Oleh karena itu, perlu bagi anak untuk mengembangkan kesadaran dan penghargaan terhadap perbedaan tiap keluarga sehingga dapat berhubungan dengan orang lain secara efektif. Menurut Erikson, tugas perkembangan pada tahap ini adalah mengembangkan pola industri (produktif) *versus inferioritas* (rendah diri). Orang tua perlu mendukung dan menjadi contoh peran bagi anak untuk merangsang anak agar produktif. Perkembangan seksual dan citra diri tidak hanya berhubungan dengan aspek fisiologis, tetapi juga perasaan kompeten, penerimaan, dan penghargaan. Perasaan berhasil melakukan sesuatu menjadi sangat penting dalam proses tumbuh-kembang anak usia sekolah. Mereka juga telah memahami konsep gender bahwa anak laki akan menjadi bapak dan anak wanita akan menjadi ibu kalau sudah dewasa (Bisri Mustofa, 2014).

Perkembangan kognitif terjadi cukup pesat pada masa ini, yaitu menerapkan keterampilan merasionalisasikan pemahaman tentang ide atau konsep. Mereka dapat menghubungkan antara konsep waktu dan ruang, mampu mengingat, serta keterampilan mengumpulkan benda yang

sejenis. Anak usia sekolah juga telah belajar pentingnya memperhatikan norma di rumah, sekolah, agama, dan menghargai tokoh otoriter, seperti orang tua atau guru (Bisri Mustofa, 2014).

b. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Perkembangan Anak

Tahap perkembangan yang diinginkan orang tua yaitu anak mereka dapat tumbuh kembang sesuai usianya yang diharapkan orang tua mereka, akan tetapi tidak semua anak dapat mengikuti tahapan perkembangan sesuai usia mereka. Faktor-faktor yang mempengaruhi perkembangan anak yaitu :

1) Faktor biologi

Faktor biologis ini adalah faktor bawaan atau keturunan. Kecepatan pertumbuhan anak berbeda setiap individunya.

2) Faktor psikososial

Menstimulasi anak untuk merangsang kemampuan fisik dan mental, bersosialisasi dengan lingkungan, memberikan pujian dan hukuman dapat membedakan tingkah laku anak.

3) Faktor keluarga

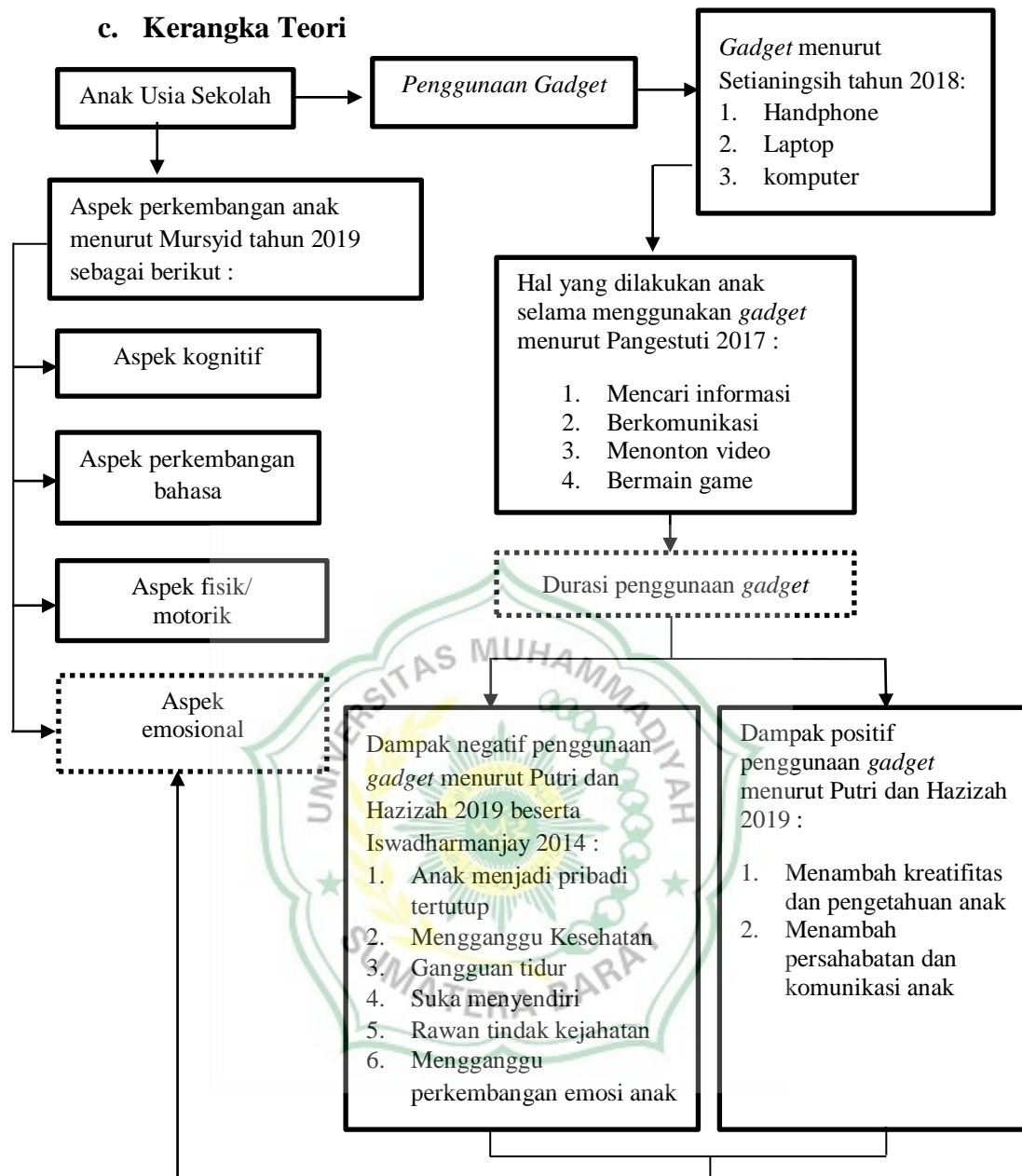
Anak akan menyesuaikan diri dengan lingkungan keluarga dan orang tua menjadi faktor penunjang perkembangan anak dengan menyediakan kebutuhan dasar, mendidik dan mengasuh anak sesuai norma di masyarakat, mengajarkan kebaikan (Soetjiningsih, 2013).

4. Jurnal Terkait Penelitian

- a. Adevia Maulidya Chikmah (2018) “Pengaruh Durasi Penggunaan *Gadget* Terhadap Masalah Mental Emosional Anak Prasekolah di TK Pembina” di Tegal
- b. Andita Rizkiah (2022) “Sistem Pendeteksi Dini Kesehatan Mental Emosional Anak Usia 4-17 Tahun Menggunakan Metode Forward Chaining” di Jakarta
- c. Damayanti (2018) ”Hubungan Penggunaan *Gadget* Dengan Pencapaian Tugas Perkembangan Anak Usia Remaja Awal” di Yogyakarta.
- d. Elsi Rahmadani (2022) “Dampak Penggunaan *Gadget* dengan Perkembangan Emosional Pada Anak Usia Prasekolah” di Bengkulu
- e. Heri saputro (2018) “Pengaruh Lingkungan Keluarga Terhadap Perkembangan Psikososial Pada Anak Prasekolah” di Kediri
- f. Nor Isna Tauhidah (2022) “Perkembangan Emosional Anak Pra Sekolah Pengguna *Gadget*” di Banjarmasin
- g. Nur laily indah sari (2022) “Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia Prasekolah (3-6 Tahun) Akibat Penggunaan *Gadget*” di Jombang
- h. Puji asmaul chusna (2017) “Pengaruh media pada perkembangan karakter anak” di Jakarta
- i. Ririn Prastia Agustin (2019) “Hubungan penggunaan *gadget* dengan perkembangan emosional pada anak usia *preschool* di Surabaya
- j. Siska Damayanti (2020) “Hubungan Durasi Pemakaian *Gadget* Dengan Perkembangan Emosional Anak Pra Sekolah” di Bukittinggi

- k. Septi Anggraini (2019) “Pengaruh Pengetahuan Tentang Dampak Gadget Bagi Kesehatan Terhadap Perilaku Penggunaan Gadget Pada Siswa SDN Kebun Bunga 6” di Banjarmasin
- l. Sri Oktaviani (2022) “Hubungan antara Durasi Penggunaan *Gadget Smartphone* dengan Kesehatan Mental Anak” di Pablengan





Keterangan :

: Diteliti

: Tidak diteliti

**Skema 3. 1 Kerangka Teori
Hubungan Durasi Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Emosional Anak Usia Sekolah**

B. Kerangka Konsep

Kerangka konsep yaitu kerangka yang menghubungkan konsep-konsep yang ingin diamati. Penelitian ini merujuk pada konsep Notoatmodjo tahun 2018:100. Kerangka konsep ini terdiri dari dua variabel yaitu variabel independen durasi penggunaan *gadget* dan variabel dependen perkembangan emosi anak.



Skema 3. 2 Kerangka Konsep Hubungan Durasi Penggunaan *Gadget* Terhadap Perkembangan Emosional Anak di TK Harapan Bundo Nagari Padang Laweh Kecamatan Sungai Pua Kabupaten Agam Tahun 2023

C. Hipotesis Penelitian

Berdasarkan uraian landasan teori di atas, maka hipotesis penelitian dapat dirumuskan adalah :

Ha : Adanya hubungan durasi penggunaan *gadget* dengan perkembangan emosional pada anak usia sekolah di TK Harapan Bundo Nagari Padang Laweh Kecamatan Sungai Pua Kabupaten Agam tahun 2023.

Ho : Tidak adanya hubungan durasi penggunaan *gadget* dengan perkembangan emosional pada anak usia sekolah di TK Harapan Bundo Nagari Padang Laweh Kecamatan Sungai Pua Kabupaten Agam tahun 2023.

D. Defenisi Operasional

Tabel 2. 3
Defenisi Operasional

No	Variabel	Defenisi operasional	Alat ukur	Cara ukur	Skala ukur	Hasil ukur
1	Independen: durasi penggunaan <i>gadget</i>	Lama aktivitas yang dilakukan oleh anak dalam menggunakan <i>gadget</i> untuk bermain game, mendapatkan informasi, menonton video dan berkomunikasi	Kuesioner penggunaan <i>Gadget</i> (Puspitasari, 2019)	Angket	Ordinal	Sedang : 1-2 jam Lama : > 2 jam
2	Dependen: Perkembangan emosional anak usia sekolah	Luapan emosi anak-anak dengan bebas sesuai keinginan mereka dengan sikap marah, menangis, meniru dan rewel yang sering diperlihatkan oleh anak-anak.	Kuesioner, <i>SDQ</i> (Robert goodmen, 1977)	Angket	Ordinal	1. Skala Kesulitan (Sub skala A-D) Normal : <15 Gangguan : 16 -19 Tidak normal : > 20 2. Skala Kekuatan (Sub skala E) Normal : > 6 Gangguan : 5 Tidak normal : < 4

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Rancangan Penelitian

Pada penelitian ini menggunakan jenis penelitian *deskriptif korelasi*, yaitu penelitian yang dilakukan untuk melihat hubungan antara beberapa variabel. Penelitian ini telah dilakukan di TK Harapan Bundo Nagari Padang Laweh Kecamatan Sungai Pua Kabupaten Agam untuk mengetahui hubungan durasi penggunaan *gadget* dengan perkembangan emosional anak usia sekolah. Pendekatan yang digunakan berupa *cross sectional* yaitu variabel independen dan variabel dependen menjadi objek penelitian (Notoatmodjo, 2018).

B. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Populasi merupakan keseluruhan subjek penelitian dengan kriteria tertentu yang secara umum dapat diamati dan diteliti (Notoatmodjo, 2018). Dalam statistika populasi dilambangkan dengan N. Populasi dalam penelitian ini adalah keluarga atau orang tua dari anak yang bersekolah di TK Harapan Bundo Nagari Padang Laweh Kecamatan Sungai Pua Kabupaten Agam yang berjumlah 55 anak.

2. Sampel

Menurut Notoatmodjo (2018) sampel adalah subjek penelitian yang dianggap dapat mewakili seluruh populasi dalam penelitian. Dalam statistika sampel dilambangkan dengan n. Teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini adalah teknik *simple random sampling* yaitu

pengambilan sampel acak sederhana yang memberi kesempatan yang sama bagi setiap anggota populasi untuk menjadi sampel penelitian dengan menggunakan nomor undian. Untuk menentukan jumlah sampel digunakan rumus Slovin yang diperkenalkan oleh Slovin tahun 1960.

$$\begin{aligned}n &= \frac{N}{1 + N(d)^2} \\&= \frac{55}{1 + 55(0,1)^2} \\&= \frac{55}{1,55} \\&= 35,48 \Rightarrow 35 \text{ Responden}\end{aligned}$$

Sampel dalam penelitian ini berjumlah 35 responden dengan memenuhi kriteria inklusi dan kriteria eklusi sebagai berikut :

a. Kriteria Inklusi

Kriteria inklusi adalah kriteria yang sudah terpenuhi oleh setiap anggota populasi sehingga dapat dijadikan sebagai sampel. Kriteria Inklusi penelitian ini sebagai berikut :

- 1) Keluarga atau orang tua yang memiliki anak di TK Harapan Bundo Nagari Padang Laweh Kecamatan Sungai Pua Kabupaten Agam

- 2) Keluarga atau orang tua dari anak di TK Harapan Bundo Nagari Padang Laweh Kecamatan Sungai Pua Kabupaten Agam yang bersedia menjadi responden
- 3) Anak yang bersekolah di TK Harapan Bundo Nagari Padang Laweh Kecamatan Sungai Pua Kabupaten Agam yang menggunakan *gadget* di atas 1 jam

b. Kriteria Eklusi

Kriteria Eklusi adalah kriteria yang tidak mewakili sampel karena syarat tidak terpenuhi sebagai sampel penelitian. Kriteria Eklusi dalam penelitian ini :

- 1) Tidak bersedia menjadi responden
- 2) Anak yang menggunakan *gadget* dengan durasi dibawah 1 jam

C. Lokasi dan Waktu Penelitian

1. Lokasi Penelitian:

Penelitian ini dilakukan di TK Harapan Bundo Nagari Padang Laweh Kecamatan Sungai Pua Kabupaten Agam.

2. Waktu penelitian

Penelitian ini dilakukan pada bulan Maret sampai bulan Juni tahun 2023.

D. Alat Pengumpulan Data

Alat pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah Lembar kuesioner terstruktur berdasarkan pedoman yang telah dipersiapkan sebelumnya (Notoatmodjo, 2018). Untuk variabel independen yaitu durasi penggunaan *gadget*, variabel dependen yaitu perkembangan emosional anak. penelitian ini terdiri dari 2 macam kuesioner yakni : kuesioner durasi penggunaan *gadget* yang pernah digunakan oleh Puspitasari tahun 2019 dan kuesioner perkembangan emosional anak menggunakan *SDQ (Strength and Difficulties Questionnaire)*.

1. Kuesioner Durasi Penggunaan *Gadget*

Kuesioner durasi penggunaan *gadget* telah dibuat sendiri oleh peneliti yang sebelumnya yang sudah melewati uji validitas dan reliabilitas. Kuesioner ini berisi tentang pertanyaan untuk responden mengenai tentang lama menggunakan *gadget* (seperti: laptop, *handphone*, komputer, *ipad*) dalam setiap harinya. Kuesioner ini berisi 1 pertanyaan dengan memilih salah satu jawaban dengan memberi tanda *checklist* (✓) dari ketiga pilihan yang sudah disediakan. Sistem penilaian yang digunakan adalah sebagai berikut :

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

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

2. Kuesioner Perkembangan Emosional Anak

Instrument yang digunakan terhadap perkembangan emosional anak adalah *SDQ (Strengths and Difficulties Questionnaire)*. *SDQ* terdiri dari 25 item yang dialokasikan dari 5 sub-skala yaitu *prososial*, masalah emosi, masalah perilaku, hiperaktif, masalah hubungan teman sebaya.

Masing-masing pertanyaan diberi kode tiga poin yaitu:

- a. Skala kesulitan dengan masalah Emosional, Perilaku mengganggu, Hiperaktif, dan Masalah hubungan dengan teman sebaya.

1) Pertanyaan Positif

Tidak Pernah : 2

Jarang : 1

Sering : 0

2) Pertanyaan Negatif

Tidak Pernah : 0

Jarang : 1

Sering : 2

- b. Skala kekuatan dengan sub-skala Kepedulian

Tidak Pernah : 0

Jarang : 1

Sering : 2

Tabel 3. 1
Total Skor Skala *Strength and Difficulties Questionnaire*

Skala	Normal	Gangguan	Tidak normal
Skala Kesulitan	0 sampai 15	16 sampai 19	20 sampai 40
Skala Kekuatan	6 sampai 10	5	0 sampai 4

E. Uji Validitas dan Reliabilitas Instrumen

1. Uji Validitas

Uji validitas adalah suatu indeks yang menunjukkan tingkat kebenaran. Suatu instrumen dapat dikatakan valid jika pertanyaan pada kuesioner mampu untuk menunjukkan sesuatu yang dapat diukur oleh kuesioner itu sendiri (Arikunto, 2017). Uji validitas *SDQ* sudah pernah digunakan oleh Agustin tahun 2019. Agustin mendapatkan nilai korelasi hitung $-0,363$ menggunakan uji statistik *spearman rho* dengan nilai $\rho=0,000 < 0,05$. Instrumen dapat dikatakan valid apabila r hitung $> r$ tabel pada tingkat signifikan 5% (Ghozali, 2017).

2. Uji Reliabilitas

Uji Reliabilitas merupakan suatu indeks yang dapat digunakan sebagai alat untuk mengumpulkan data. Jika data yang dikumpulkan sudah valid maka hasilnya akan tetap sama. Apabila *instrument* baik, hasilnya tidak akan berubah (Arikunto, 2017). *Instrument* ini digunakan untuk menguji nilai α dengan menggunakan aplikasi *SPSS*. Untuk variabel perkembangan emosi, peneliti tidak melakukan uji validitas dan reliabilitas dikarenakan *instrument* yang digunakan merupakan *instrument* baku yang pernah digunakan juga oleh Oktaviana tahun 2014 menggunakan teknik *Cronbach's Alpha* menghasilkan $\alpha = 0,773$.

F. Prosedur Pengumpulan Data

Penelitian ini telah melalui beberapa proses yaitu :

1. Peneliti telah melakukan permintaan surat izin studi penelitian kepada Jurusan Keperawatan Fakultas Kesehatan Universitas Muhammadiyah Sumatera Barat.
2. Persiapan Penelitian
 - a) Diawali dengan memberikan surat izin pengambilan data awal dari fakultas kesehatan Universitas Muhammadiyah Sumatera Barat.
 - b) Selanjutnya melakukan pengambilan data awal untuk mengetahui populasi dan sampel penelitian.
3. Penelitian
 - a) Pada bulan Mei 2023 peneliti memberikan surat izin penelitian dari Program Studi S1 Ilmu Keperawatan Fakultas Kesehatan Universitas Muhammadiyah Sumatera Barat kepada kepala TK Harapan Bundo Nagari Padang Laweh Kecamatan Sungai Pua Kabupaten Agam. Setelah mendapatkan balasan surat izin penelitian, peneliti melakukan penelitian di TK Harapan Bundo dan menjelaskan manfaat serta tujuan dari penelitian yang akan dilakukan kepada Kepala Sekolah TK Harapan Bundo Nagari Padang Laweh. Setelah itu peneliti menetapkan responden sesuai kriteria inklusi dan eklusi sebanyak sampel yang ditetapkan pada penelitian selama waktu penelitian.
 - b) Sebelum melaksanakan penelitian peneliti telah menjelaskan maksud dan tujuan penelitian kepada responden serta menjaga kerahasiaan data yang

diberikan. Responden mempunyai hak untuk setuju dan tidak setuju menjadi responden dalam penelitian. Bila calon responden menerima menjadi responden, maka responden menandatangani lembar persetujuan (*informed consent*) yang ada dilembar kuesioner.

G. Teknik pengolahan data

Setelah kuesioner yang diberikan kepada orang tua anak dikumpulkan kembali oleh peneliti, lalu langkah kedepannya adalah melakukan pengolahan dan analisa data. Sebelum data dianalisis hal yang utama dilakukan yaitu olah data, kegiatan dalam mengolah data meliputi :

1. Memeriksa data (*Editing*)

Setelah kuesioner diisi oleh responden dan data dokumentasi sudah ada pada peneliti, maka peneliti memeriksa kembali apakah semua pertanyaan telah terjawab semuanya, sudah lengkap, jelas relevan dan konsisten.

2. Memberi kode (*Coding*)

Merupakan kegiatan merubah bentuk huruf menjadi data berbentuk bilangan angka. Data yang diperoleh dari sumber data yang sudah ada diperiksa kelengkapannya dengan melakukan pengkodean, dimana untuk variabel mempermudah dalam *entry*.

3. Mengelompokkan Data (*tabulating*)

Peneliti memasukkan semua jawaban yang sudah diberikan skor kedalam tabel (skoring).

4. Proses (*Processing*)

Peneliti memproses data dengan mengentry data dari kuesioner dengan menggunakan perangkat komputer.

5. Membersihkan data (*cleaning*)

Peneliti mengecek kembali data yang sudah di entry untuk mengetahui jika terjadi kesalahan. Selama proses *cleaning* tidak ada kesalahan.

H. Analisa Data

Penelitian ini bertujuan untuk melihat hubungan durasi penggunaan *gadget* dengan perkembangan emosional anak, untuk analisisnya menggunakan uji statistik yaitu uji univariat dan uji bivariat.

1. Analisa univariat

Analisa Univariat pada penelitian ini bermaksud untuk melihat gambaran setiap variabel peneliti. Bentuk penyajian data akan digunakan analisa tabel terhadap distribusi untuk melihatkan frekuensi data dan setelah dilakukan penilaian dan kemudian terlihat berapa persennya.

2. Analisis Bivariat

Analisa bivariat untuk dilakukan dengan menggunakan *chi-square* dengan tingkat kepercayaan 95 % yaitu melihat hubungan antara dua variabel. Untuk melihat hasil kemaknaan perhitungan statistik jika *P value* $< 0,05$ dan tidak bermakna jika $P > 0,05$ (Notoatmodjo.2018). Uji *chi-square* mempunyai ketentuan yaitu apabila nilai $\text{sig} > 0,05$ maka H_0 diterima dan apabila $< 0,05$ maka H_0 ditolak. Cara pengambilan

kesimpulan lain dapat digunakan untuk mengambil keputusan yaitu jika $chi-square$ hitung $< chi\ square\ table$, maka H_0 diterima, jika $chi-square$ hitung $> chi-square\ table$, maka H_0 ditolak (Sujarweni, 2015).

I. Etika Penelitian

Setelah mendapatkan izin pengambilan data untuk penelitian dari TK Harapan Bundo, peneliti melapor kepada Kepala Sekolah TK Harapan Bundo untuk melaksanakan penelitian pada bulan Mei sampai Juni 2023. Sebelum penelitian ini dilakukan ada beberapa proses yang berkaitan dengan etika penelitian yaitu :

1. Lembar Persetujuan Responden (*Informed Consent*)

Persetujuan ini dengan memberikan *informed consent* setuju menjadi sampel. Manfaatnya agar responden mengenal maksud dan tujuan peneliti selama pengumpulan data. Jika responden menerima jadi responden, maka responden menandatangani lembar persetujuan.

2. Tanpa Nama (*Anonimity*)

Masalah etika *anonimity* ini tidak memasukkan nama responden hanya menggunakan kode yang dipahami oleh peneliti.

3. Kerahasiaan (*Confidentiality*)

Menjamin kerahasiaan responden yang ada di kuesioner..

4. Kejujuran (*Veracity*)

Penelitian ini bersifat jujur antara peneliti, responden dan data yang diberikan.

BAB IV

HASIL PENELITIAN

A. Gambaran Umum Lokasi Penelitian

Penelitian ini telah dilaksanakan di TK Harapan Bundo Nagari Padang Laweh yang terdiri dari 2 ruang kelas, 1 ruang guru dan 1 ruang tata usaha. Total keseluruhan anak di TK Harapan Bundo adalah 55 orang anak dengan 30 anak perempuan dan 25 anak laki-laki. TK ini adalah satu-satunya TK yang berada di Nagari Padang Laweh tepatnya di Jorong Tapat Nagari Padang Laweh Kecamatan Sungai Pua Kabupaten Agam. TK ini bersebelahan langsung dengan mushala dan berada di tepi jalan sehingga pagar di TK ini selalu dikunci ketika aktivitas belajar mengajar. Penelitian dilaksanakan pada tanggal 30 Mei sampai 10 Juni 2023.

B. Analisa Univariat

1. Distribusi Frekuensi Durasi Penggunaan *Gadget* Pada Anak di TK Harapan Bundo

Tabel 4.1

Distribusi Frekuensi Durasi Penggunaan *Gadget* Pada Anak di TK Harapan Bundo Nagari Padang Laweh

No	Durasi	<i>f</i>	%
1.	Sedang	24	68,6
2.	Lama	11	31,4
	Total	35	100

Berdasarkan tabel 4.1 didapatkan data bahwa lebih dari separuh responden yaitu sebanyak 24 responden (68,6%) dengan durasi penggunaan *gadget* dikategorikan sedang.

2. Distribusi Frekuensi Perkembangan Emosional Pada Anak di TK Harapan Bundo

Tabel 4.2
Distribusi Frekuensi Perkembangan Emosional (Skala Kesulitan) Pada Anak di TK Harapan Bundo Nagari Padang Laweh Kecamatan Sungai Pua Kabupaten Agam Tahun 2023

No	Perkembangan Emosional (Skala Kesulitan)	<i>f</i>	%
1.	Normal	2	5,7
2.	Gangguan	24	68,6
3.	Tidak Normal	9	25,7
Total		35	100

Berdasarkan tabel 4.2 didapatkan data bahwa perkembangan emosional (skala kesulitan) pada anak yaitu lebih dari separuh responden pada kategori gangguan yaitu sebanyak 24 responden (68,6%).

Tabel 4.3
Distribusi Frekuensi Perkembangan Emosional (Skala Kekuatan) Pada Anak di TK Harapan Bundo Nagari Padang Laweh Kecamatan Sungai Pua Kabupaten Agam Tahun 2023

No	Perkembangan Emosional (Skala Kekuatan)	<i>f</i>	%
1.	Normal	14	40
2.	Gangguan	14	40
3.	Tidak Normal	7	20
Total		35	100

Berdasarkan tabel 4.3 didapatkan data bahwa perkembangan emosional (skala kekuatan) pada anak kategori normal dan kategori gangguan memiliki nilai yang sama yaitu sebanyak 14 responden (40%).

C. Analisa Bivariat

Tabel 4.4
Hubungan Durasi Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Emosional
(Skala Kesulitan) Pada Anak Usia Sekolah di TK Harapan Bundo Nagari
Padang Laweh Kecamatan Sungai Pua Kabupaten Agam
Tahun 2023

No	Durasi Penggunaan Gadget	Perkembangan Emosional (Skala Kesulitan)								Nilai P Value = 0,000 < 0,05
		Normal		Gangguan		Tidak normal		Total		
		f	%	f	%	f	%	f	%	
1.	Sedang	2	8,3	21	87,5	1	4,2	24	68,6	
2.	Lama	0	0,0	3	27,3	8	72,7	11	31,4	
Total		2	5,7	24	68,6	9	25,7	35	100	

Berdasarkan tabel 4.4 didapatkan data sebagian besar responden dengan penggunaan gadget kategori durasi sedang mengalami perkembangan emosional (skala kesulitan) kategori gangguan yaitu 21 responden (87,5%).

Hasil uji *statistic chi square* didapatkan nilai $p=0,000$ hal ini dapat diketahui bahwa $p<0,05$ yang menunjukkan adanya hubungan antara durasi penggunaan gadget terhadap perkembangan emosional (skala kesulitan) pada anak usia sekolah di TK Harapan Bundo Nagari Padang Laweh tahun 2023.

Tabel 4.5
Hubungan Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Emosional (Skala Kekuatan) Pada Anak Usia Sekolah di TK Harapan Bundo Nagari
Padang Laweh Kecamatan Sungai Pua Kabupaten Agam
Tahun 2023

No	Durasi Penggunaan Gadget	Perkembangan Emosional (Skala Kekuatan)								Nilai P Value = 0,004 < 0,05
		Normal		Gangguan		Tidak normal		Total		
		f	%	f	%	f	%	f	%	
1.	Sedang	14	58,3	6	25	4	16,7	24	68,6	
2.	Lama	0	0,0	8	72,7	3	27,3	11	31,4	
Total		14	40	14	40	7	20	35	100%	

Berdasarkan tabel 4.5 didapatkan data lebih dari setengah responden dengan penggunaan *gadget* kategori durasi sedang mengalami perkembangan emosional (skala kekuatan) kategori normal yaitu 14 responden (58,3%).

Hasil uji *statistic chi square* didapatkan nilai $p=0,004$ hal ini dapat diketahui bahwa $p<0,05$ yang menunjukkan adanya hubungan antara durasi penggunaan *gadget* terhadap perkembangan emosional (skala kekuatan) pada anak usia sekolah di TK Harapan Bundo Nagari Padang Laweh Kecamatan Sungai Pua Kabupaten Agam tahun 2023.



BAB V

PEMBAHASAN

A. Analisa Univariat

1. Durasi Penggunaan *Gadget* Pada Anak

Hasil penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti terhadap durasi penggunaan *gadget* pada anak usia sekolah di TK Harapan Bundo dapat diketahui bahwa lebih dari separuh responden sebanyak 68,6% dengan durasi penggunaan *gadget* dikategorikan sedang dan sebanyak 31,4% dengan durasi penggunaan *gadget* dikategorikan lama.

Penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Agustin 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 yaitu sebanyak 44 orang (42,3%). Penelitian tersebut juga searah dengan penelitian Chikmah dan Fitriani tahun 2018 di Kota Tegal, dari total 71 responden didapatkan data separuh dari responden 60,6% dengan lama penggunaan *gadget* diatas 1 jam perhari.

Menurut teori yang dikemukakan oleh Starsburger tahun 2014 bahwa anak hanya boleh menggunakan *gadget* dibawah 1 jam setiap harinya. Pendapat ini juga mendukung teori Sigman tahun 2014 yang berpendapat bahwa waktu yang sesuai untuk anak dalam mengaplikasikan *gadget* yaitu setengah jam hingga satu jam dalam seharinya. Penggunaan *gadget* pada anak wajib dikontrol karena akan menyebabkan anak sulit berhenti

mengaplikasikan *gadget*. Asosiasi dokter anak Amerika dan Canada mengemukakan alangkah baik anak usia 0-2 tahun tidak terpapar *gadget*, bagi anak 3-5 tahun diberikan batasan durasi bermain *gadget* satu jam sehari dan anak usia 6 sampai 18 tahun diberikan batasan dua jam perhari. Namun fakta di Indonesia banyak anak-anak mengaplikasikan *gadget* 4 sampai 5 kali lebih banyak dari yang dianjurkan.

Berdasarkan penelitian ini peneliti berasumsi bahwa penggunaan *gadget* yaitu diatas satu jam termasuk dalam kategori sedang. 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 mempengaruhi emosional anak.

2. Perkembangan Emosional Pada Anak

a. Perkembangan Emosional (Skala Kesulitan) Pada Anak

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti terhadap perkembangan emosional (skala kesulitan) anak usia sekolah di TK Harapan Bundo dapat diketahui bahwa perkembangan emosional

(skala kesulitan) anak dari 35 responden. lebih dari separuh responden pada kategori gangguan sebanyak 24 responden (68,8%).

Hal ini sejalan dengan penelitian Agustin tahun 2019 di Surabaya yang didapatkan hasil dari 104 anak usia prasekolah didapatkan perkembangan emosional (skala kesulitan) lebih dari setengah dalam gangguan sebanyak 46 orang (44,2%). Hal ini sejalan dengan penelitian Rizkiah tahun 2020 di Jakarta yang didapatkan hasil dari 15 responden, lebih dari separuh responden mengalami perkembangan emosional (skala kesulitan) kategori gangguan yaitu 8 responden.

Menurut Departemen Kesehatan Republik Indonesia tahun 2013 bahwa gejala umum 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, 2013). Menurut teori yang dikemukakan oleh Waddel, C. dan Shepherd tahun 2012 yaitu gangguan cemas, tingkah laku, hiperaktivitas dan depresi merupakan gangguan emosional yang paling sering dialami oleh anak-anak (Waddel, C dan Shepherd, 2012).

Berdasarkan penelitian ini peneliti berasumsi pada usia sekolah perkembangan emosional anak sangatlah penting karena pada usia sekolah ini emosional anak akan berpengaruh kepada kepribadian dan sosial anak-anak untuk dimasa yang akan datang. Pada penelitian ini

peneliti menemukan bahwa emosi anak yang sering muncul yaitu anak sering menangis, pemalu dan kurang percaya diri. Pada anak usia sekolah dengan gangguan emosional memiliki karakteristik yang menyeluruh sehingga anak sering mempunyai perasaan khawatir, cemas, menangis, takut, tidak percaya diri, konsentrasi terganggu dan perilaku menyendiri.

b. Perkembangan Emosional (Skala Kekuatan) Pada Anak

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti terhadap perkembangan emosional pada anak usia sekolah di TK Harapan Bundo dapat diketahui bahwa perkembangan emosional (skala kekuatan) pada anak dari 35 responden pada kategori normal dan kategori gangguan memiliki nilai yang sama yaitu sebanyak 14 responden (40%).

Penelitian Agustin tahun 2019 di Surabaya didapatkan data bahwa dari 104 responden anak usia prasekolah memperlihatkan bahwa sebagian besar responden yang mengalami gangguan perkembangan emosional (skala kekuatan) pada anak dalam kategori gangguan yaitu sebanyak 51 responden (49,0%). Penelitian Rizkiah tahun 2020 mendapatkan hasil bahwa dari 15 responden yang mengalami perkembangan emosional (skala kekuatan) yaitu sebanyak 3 responden.

Menurut teori yang dikemukakan oleh Baron dan Byrne tahun 2015 tentang perilaku kepedulian yaitu rasa kepedulian atau perilaku membantu yang memberi manfaat kepada orang lain tanpa harus menginginkan hadiah dari orang yang dibantu dari tindakan tersebut

dan bisa saja mengakibatkan suatu bahaya bagi orang yang membantu (Baron & Byrne, 2015).

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 sekelilingnya. Orang tua dan guru mempunyai kewajiban untuk mengajarkan kepada anak-anak tentang sikap kepedulian kepada orang lain.

B. Analisa Bivariat

1. Hubungan Durasi Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Emosional (Skala Kesulitan) Pada Anak Usia Sekolah

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan kepada 35 responden didapatkan bahwa penggunaan *gadget* dalam kategori sedang dengan perkembangan emosional (skala kesulitan) sebagian besar dalam kategori gangguan (87,5%). Hasil uji statistik *chi square* dengan taraf signifikan $p < 0,05$ pada variabel durasi penggunaan *gadget* terhadap perkembangan emosional (skala kesulitan) pada anak dihasilkan nilai probabilitas sebesar 0,000 (p value $< 0,005$) sehingga H_1 diterima H_0 ditolak. Hal ini menyatakan

adanya hubungan antara durasi penggunaan *gadget* terhadap perkembangan emosional (skala kesulitan) pada anak usia sekolah di TK Harapan Bundo Nagari Padang Laweh Kecamatan Sungai Pua Kabupaten Agam Tahun 2023.

Penelitian ini sejalan dengan penelitian Agustin tahun 2019 yang mendapatkan 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 juga sejalan dengan penelitian Damaiyanti tahun 2020 yaitu persentase responden yang menggunakan durasi *gadget* diatas 1 jam memperlihatkan lebih tinggi mengalami perkembangan emosional yang terganggu. Berdasarkan hasil uji *statistic* yang dilakukan dengan analisis bivariat menggunakan uji *Chi-Square* didapatkan nilai $\rho=0,001$ ($\rho \leq 0,05$), maka artinya ada hubungan bermakna antara durasi pemakaian *gadget* terhadap perkembangan emosional anak.

Menurut teori Chusna tahun 2017 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, 2017).

Menurut asumsi peneliti berdasarkan kuesioner perkembangan emosional (skala kesulitan) lebih dari setengah anak dalam kategori gangguan. Penggunaan *gadget* yang berlebihan mengakibatkan emosional anak tidak stabil, walaupun penggunaan *gadget* dapat memberikan pengaruh yang baik seperti menambah pengetahuan anak dan meningkatkan kreativitas anak, namun jika penggunaan *gadget* digunakan secara berlebihan oleh anak-

anak atau tidak dikontrol oleh orang tua dengan ketat maka akan berdampak pada emosi anak, seperti ketika anak dijauhkan dari *gadget* maka anak akan mudah marah atau menangis.

2. Hubungan Durasi Penggunaan *Gadget* Terhadap Perkembangan Emosional (Skala Kekuatan) Pada Anak Usia Sekolah

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan kepada 35 responden didapatkan data bahwa penggunaan *gadget* dalam kategori sedang dengan perkembangan emosional (skala kekuatan) separuh responden dalam kategori normal (58,3%). Hasil uji statistik *chi square* dengan taraf signifikan $p < 0,05$ pada variabel penggunaan *gadget* dengan perkembangan emosional (skala kekuatan) pada anak didapatkan nilai probabilitas sebesar 0,004 ($p \text{ value} < 0,005$) sehingga H_1 diterima H_0 ditolak. Hal ini menyatakan adanya hubungan antara penggunaan *gadget* dengan perkembangan emosional (skala kekuatan) pada anak usia sekolah di TK Harapan Bundo Nagari Padang Laweh Kecamatan Sungai Pua Kabupaten Agam Tahun 2023.

Penelitian ini didukung oleh Rahmadani tahun 2022 yang didapatkan hasil menggunakan uji *statistic chi-square* dengan nilai $p \text{ value} = 0,003 < 0,05$ artinya ada hubungan penggunaan *gadget* dengan perkembangan emosional pada anak di Wilayah Puskesmas Bentiring Bengkulu. Penelitian ini juga sejalan dengan Chikmah tahun 2018 didapatkan hasil uji korelasi *Mann Whitney* diperoleh nilai α hitung 0,002, ini artinya bahwa α hitung lebih kecil dari α tabel 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.

Menurut teori yang dikemukakan oleh Suyanto pada tahun 2013 yaitu anak yang mengalami gangguan perkembangan emosional sebagian besar adalah anak yang menggunakan *gadget* > 1 jam seharinya. Penggunaan *gadget* yang berlebihan dapat mempengaruhi tingkat agresif anak karena kurangnya kemampuan memahami orang lain pada anak. Karena hal itu anak menjadi tidak peka terhadap sekitarnya akibat terlalu asik menggunakan *gadget* bahkan bisa mengakibatkan anak susah berinteraksi dan tidak mampu bersosialisasi secara baik dengan teman sebayanya (Suyanto, 2013).

Menurut teori yang dikemukakan oleh Rowan tahun 2017 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 peka terhadap lingkungan dan lupa berinteraksi dengan orang lain jika anak dibiarkan menggunakan *gadget* tanpa disiplin dari orang tua mereka (Rowan, 2017).

Dari penggunaan *gadget* yang berlebihan ternyata mengakibatkan emosional anak tidak stabil. Peneliti berasumsi bahwa penggunaan *gadget* dapat memberikan pengaruh yang baik seperti menambah pengetahuan anak dan meningkatkan kreativitas anak. Jika penggunaan *gadget* digunakan secara berlebihan oleh anak-anak atau tidak dikontrol sama sekali oleh orang tua dengan ketat maka akan berdampak pada sikap kepedulian anak terhadap lingkungan sekitarnya. Jika anak-anak keseringan menggunakan *gadget* tanpa

batasan waktu anak akan sulit berinteraksi dengan lingkungan sekitar, lebih suka menyendiri bahkan tidak peduli terhadap perasaan orang lain.

C. Implikasi Penelitian

Dari penelitian ini yang didapatkan oleh pihak sekolah dan orang tua yaitu dapat mengetahui bagaimana hubungan penggunaan *gadget* dengan perkembangan emosional anak usia sekolah dan diharapkan hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai acuan serta pedoman untuk mengetahui perkembangan emosional anak dan lebih mendisiplinkan anak tentang penggunaan *gadget*. Hasil penelitian ini menggambarkan bahwa terdapat hubungan antara durasi penggunaan *gadget* dengan perkembangan emosional anak usia sekolah di TK Harapan Bundo Nagari Padang Laweh tahun 2023.

D. Keterbatasan Penelitian

1. Pengumpulan kuesioner yang memungkinkan responden tidak memahami dan tidak mengerti pertanyaan yang diberikan dalam kuesioner
2. Peneliti tidak bisa mewawancarai bertatap muka keseluruhan orang tua anak untuk pengambilan data melainkan seluruh kuesioner dibawa anak pulang sehingga tidak bisa memantau orang tua anak secara langsung untuk menjawab kuesioner sehingga hal ini mempengaruhi hasil penelitian.

BAB VI

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh peneliti tentang hubungan antara durasi penggunaan *gadget* terhadap perkembangan emosional pada anak usia sekolah di TK Harapan Bundo Nagari Padang Laweh dapat disimpulkan :

1. Penggunaan *gadget* pada anak usia sekolah di TK Harapan Bundo sebagian besar dalam kategori sedang.
2. Perkembangan emosional skala kesulitan pada anak usia sekolah di TK Harapan Bundo sebagian besar dalam kategori gangguan. Sedangkan perkembangan emosional skala kekuatan pada berada pada rentang kategori normal dan gangguan.
3. Adanya hubungan antara durasi penggunaan *gadget* terhadap perkembangan emosional pada anak usia sekolah di TK Harapan Bundo Nagari Padang Laweh.

B. Saran

1. Bagi Institusi Pendidikan

Hasil penelitian ini diharapkan memberikan tambahan informasi khususnya Program Studi Ilmu Keperawatan Fakultas Kesehatan Universitas Muhammadiyah Sumatera Barat.

2. Bagi Orang Tua

Penelitian ini memberikan informasi kepada orang tua mengenai dampak penggunaan *gadget* terhadap perkembangan emosional anak. Sehingga untuk

kedepannya orang tua dapat mengambil sikap membatasi lama anak bermain *gadget*.

3. Bagi Peneliti

Penelitian ini bermanfaat untuk menambah wawasan dan pengetahuan peneliti tentang dampak lama penggunaan *gadget* terhadap perkembangan emosional anak terutama dalam bidang kesehatan dan keperawatan.

4. Bagi Peneliti Selanjutnya

Dengan adanya penelitian ini, diharapkan bermanfaat bagi penelitian selanjutnya sebagai bahan perbandingan karya ilmiah terutama tentang perkembangan emosional anak.



DAFTAR PUSTAKA

- Agustin, Ririn P. 2019. *Hubungan Penggunaan Gadget Dengan Perkembangan Emosional Pada Anak Usia Preschool*. Stikes Hang Tuah. Surabaya.
- American Academy of Pediatrics Committee on Public Education, 2011, *Children, Adolescents, and television*. *Pediatri*, 107 (2): 423-426
- Anggraeni, S. (2019). *Pengaruh Pengetahuan Tentang Dampak Gadget Bagi Kesehatan Terhadap Perilaku Penggunaan Gadget Pada Siswa SDN Kebun Bunga 6 Banjarmasin*. *Faletehan Health Journal*, 6(2), 64–68.
- Arikunto, S. 2017. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Aspiani, reny yuli. (2021) *mengenal masa golden age pada anak*. Dari artikel
- Aulia, Lulu Rahmah. 2020 *Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Perilaku Anak*. Kompasiana.
- Baron, Robert, A., & Byrne, D. (2012). *Psikologi Sosial Jilid 2*. Jakarta: Erlangga.
- Chikmah,dkk. (2018). *Pengaruh Durasi Penggunaan Gadget Terhadap Masalah Mental Emosional Anak Pra Sekolah di TK Pembina Kota Tegal*. Skripsi: Poltek.
- Chusna, Puji Asmaul. (2017). *Pengaruh media pada perkembangan karakter anak*. *Dinamika Penelitian: Media Komunikasi Penelitian Sosial Keagamaan*, 17(2), 315–330.
- Damayanti, Riska Ayu Melinda. 2018. *Hubungan Penggunaan Dengan Pencapaian Tugas Perkembangan Anak Usia Remaja Awal*.
- Danuri. M, Suharnawi, 2017, *Trend perkembangan teknologi*, INFOKAM Nomor I Th.XIII/MARET/2017.
- Darmiah. (2020). *Perkembangan dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Emosi Anak Usia MI*. 94–104.
- Departemen Kesehatan RI. *Pedoman pelaksanaan stimulasi, deteksi dan intervensi dini tumbuh kembang anak ditingkat pelayanan kesehatan dasar*. 2013
- Depkes RI dan IDAI, 2013. *Stimulasi, Deteksi dan Intervensi Dini Tumbuh Kembang Balita Sosialisasi Buku Pedoman Pelaksanaan DDTK di tingkat Pelayanan Kesehatan Dasar*.
- Hafiez, M. (2020). *Skripsi Studi Literatur Hubungan Penggunaan Gawai dengan perkembangan sosial anak usia 4-6 tahun*. 20-01-2020, 113.

- Harianto, S. (2019). Hubungan Sarapan Pagi Dengan Prestasi Belajar Anak di Sekolah.
- Heri Saputro, Yufentri Otnial Talan.(2018). *Pengaruh Lingkungan Keluarga Terhadap Perkembangan Psikososial Pada Anak Prasekolah*.
- Istiqomah. (2017). *Parameter Psikometri Alat Ukur Strengths and Difficulties Questionnaire (SDQ)*. PSYMPATHIC: Jurnal Ilmiah Psikologi Vol. 4 No. 2, 251-264.
- Iswidharmanjaya, D., & Agency, B. (2014). *Bila Si Kecil Bermain gadget* . Jakarta : EGC.
- Kementerian Kesehatan RI. *Pedoman Pelaksanaan Stimulasi, Deteksi dan Intervensi Dini Tumbuh Kembang Anak*. Jakarta; 2016.
- Livana, P. H., & Anggraeni, R. (2018). *Pendidikan kesehatan tentang perkembangan psikososial sebagai upaya pencegahan kekerasan fisik dan verbal pada anak usia sekolah di Kota Kendal*. Jurnal Ners Dan Kebidanan (Journal of Ners and Midwifery), 5(2), 97–104.
- Mahyuddin, Nenny. 2019. *Emosional Anak Usia Dini*: Jakarta: Prenada Media Group.
- Merikangas, Kathleen Ries, PhD dkk. 2014. *Epidemiology Of Mental Disorders In Children and Adolescents*.
- Mukarromah, Titik. (2020). *Dampak Penggunaan Pada Perkembangan Sosial Anak Usia Dini Di Dusun Setia Bumi Kecamatan Seputih Banyak*. IAIN Metro.
- Mursyid, M. (2019). *Pengembangan Pembelajaran PAUD*. Bandung: PT. Remaja Psdakarya.
- Notoatmodjo, 2018. *Metodologi Penelitian Kesehatan*. Rineka Cipta
- Notoatmodjo, 2018. *Promosi Kesehatan Teori dan Aplikasi*. Jakarta : Rineka Cipta
- Novalius, Feby. 2018. *Indonesia pengguna smartphone ke-4 Dunia, Begini Tekad Menperin Dongkrak Industri Telematika*. dari: economy.okezone.com
- Novitasari W & Khotimah N. *Dampak penggunaan terhadap interaksi sosial anak usia 5-6 tahun*. J PAUD teratai. 2016;5(3):182–6.
- Oktaviani, S., Wulandari, D., & Mirasari, T. (2022). Hubungan antara Durasi Penggunaan Gadget Smartphone dengan Kesehatan Mental Anak Prasekolah di Desa Pablenga. *Jurnal Stethoscope*, 2(2).
- Pangestuti, Ratna. 2017. *Fenomena Dan Perkembangan Bagi Anak Usia Dini*. indonesian journal of islamic early childhood education 2(2).

- Pardede, R., & Watini, S. (2021). *Dampak penggunaan pada perkembangan emosional anak usia dini di TK Adifa Karang Mulya Kota Tangerang*. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(2), 4728-4735.
- Peraturan Menteri Kesehatan Republik Indonesia Nomor 66 Tahun 2014. *Pemantauan Pertumbuhan, Perkembangan, dan Gangguan Tumbuh Kembang Anak*.
- Pratiwi PS. *Bila anak terlalu sering diasuh gadget*; 2015.
- Pusparisa, Y. (2020). *Pengguna Smartphone diperkirakan Mencapai 89% Populasi pada 2025 | Databoks*.
- Puspitasari, Inaha. 2019. *hubungan durasi penggunaan gadget dengan kecerdasan emosional anak usia 8-10 tahun di mi nurul islam tanjung bendo kabupaten magetan*. Stikes Bhakti Husada Mulia. Madiun.
- Putri, Rika Yuliani, & Hazizah, Nur. (2019). *Pengaruh Bermain Gadget Terhadap Perkembangan Emosional Anak Usia Dini*.
- Rahma. Faktor-faktor yang mempengaruhi kemandirian anak kelompok B di TK negeri pembina ki hajar dewantoro Kecamatan Kota selatan Kota Gorontalo; 2014.
- Rahmadani, E., Sutrisna, M., & Ramlis, R. (2022). *Dampak Penggunaan dengan Perkembangan Emosional Pada Anak Usia Prasekolah*. *Sehat Rakyat: Jurnal Kesehatan Masyarakat*, 1(4), 448-454.
- Rahmawati, P. (2022). *PENGUNAAN GADGET DAN DAMPAKNYA PADA KARAKTER PEDULI SOSIAL ANAK USIA SEKOLAH DASAR (Studi di RT 001 Kel/Desa Ngipik, Kecamatan Pringsurat, Kabupaten Temanggung)* (Doctoral dissertation, Skripsi, Universitas Muhammadiyah Magelang).
- Rizkiah, A., Risanty, R. D., & Mujiastuti, R. (2020). Sistem pendeteksi dini kesehatan mental emosional anak usia 4-17 tahun menggunakan metode forward chaining. *JUST IT: Jurnal Sistem Informasi, Teknologi Informasi Dan Komputer*, 10(2), 83-93.
- Rowan C. *The impact of technology on the developing child [internet]*. US: The Huffington
- Sahriana, N. (2019). *Pentingnya Peran Orang Tua dalam Penggunaan pada Anak Usia Dini*. *Jurnal Smart PAUD*, 2(1), 60–66. Retrieved from.
- Sigman A. *The impact of screen media on children: a eurovision for parliament*; 2015. p 89-109.
- Simamora, Antonius. (2016). *Persepsi Orang Tua Terhadap Dampak Penggunaan Pada Anak Usia Pendidikan Dasar Di Perumahan Bukit Kemiling Permai Kecamatan Kemiling Bandar Lampung*. Skripsi. Tidak Diterbitkan. FKIP Universitas Lampung. Bandar Lampung.

- Soetjiningsih. (2013). *Tumbuh Kembang Anak* Edisi 2. Jakarta: EGC.
- Starburger VC. *Children, adolescents, obesity and the media*. Pediatrics; 2014.
- Sujarweni, V. W. (2015a). *SPSS untuk Penelitian*. In *SPSS untuk Penelitian*. Yogyakarta: Penerbit Pustaka Baru Press.
- Sunita, Indian, & Mayasari, Eva. (2018). *Pengawasan orangtua terhadap dampak penggunaan pada anak*. Jurnal Endurance: Kajian Ilmiah Problema Kesehatan, 3(3), 510–514.
- Suyanto. (2013). *Dasar-Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Hikayat Publishing
- Syifa, Layyinat, Setianingsih, Eka Sari, & Sulianto, Joko. (2019). *Dampak Penggunaan terhadap Perkembangan Psikologi pada Anak Sekolah Dasar*. Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar, 3(4), 527–533.
- Tauhidah, N. I., & Noorhasanah, E. (2022). PERKEMBANGAN EMOSIONAL ANAK PRA SEKOLAH PENGGUNA GADGET. *AL-ULUM: Jurnal Ilmu Sosial dan Humaniora*, 8(1).
- Triastutik, Y. (2018). *Hubungan Bermain Gadget Dengan Tingkat Perkembangan Anak Usia 4-5 Tahun*. Jombang: Insan Cendekia Medika
- Yudhistira. Aria. 2020. *Pandemi Covid-19 Dorong Anak-Anak Aktif Menggunakan Ponsel*. Databoks
- Waddell C, Schwartz C, Andres C, et al.. *Fifty years of preventing and treating childhood behaviour disorders: a systematic review to inform policy and practice*. Evid Based Ment Health 2018;

LAMPIRAN



Lampiran 1

LEMBAR PERMOHONAN MENJADI RESPONDEN

Kepada Yth

Calon Responden Penelitian

Di tempat

Dengan Hormat,

Yang bertanda tangan dibawah ini, saya mahasiswa program studi S1 Ilmu Keperawatan Fakultas Kesehatan Universitas Muhammadiyah Sumatera Barat :

Nama : Ulfa Mursidah

NIM : 191000214201005

Akan melakukan penelitian di bidang keperawatan mengenai “Hubungan Durasi Penggunaan *Gadget* Dengan Perkembangan Emosional Anak usia sekolah di TK Harapan Bundo Nagari Padang Laweh Kecamatan Sungai Pua Kabupaten Agam”. Sehubungan dengan penelitian tersebut. Saya memohon kesediaan keluarga atau orang tua anak yang bersekolah di TK Harapan Bundo Nagari Padang Laweh untuk mengisi kuisisioner tentang penggunaan gadget terhadap perkembangan emosi pada anak. Semua data dan informasi yang bapak atau ibu berikan akan tetap terjaga kerahasiaannya, hanya digunakan untuk kepentingan penelitian dan tidak akan menimbulkan akibat yang merugikan.

Penelitian ini akan bermanfaat jika keluarga dan orang tua anak berpartisipasi. Apabila keluarga dan orang tua anak mengizinkan menjadi responden dalam penelitian ini, mohon menandatangani lembar persetujuan.

Bukittinggi, Mei 2023

Peneliti,

Ulfa Mursidah

Lampiran 2

LEMBAR PERSETUJUAN MENJADI RESPONDEN

(*Informed Consent*)

Yang bertanda tangan dibawah ini

Nama :

Umur :

Menyatakan bersedia berpartisipasi sebagai responden dalam penelitian yang dilakukan oleh :

Nama : Ulfa Mursidah

NIM : 191000214201005

Judul : Hubungan Durasi Penggunaan *Gadget* Dengan Perkembangan Emosional Anak Usia Sekolah di TK Harapan Bundo Nagari Padang Laweh Kecamatan Sungai Pua Kabupaten Agam Tahun 2023.

Saya menyadari bahwa penelitian ini tidak akan menimbulkan akibat yang akan merugikan saya dan jawaban yang saya berikan adalah sebenarnya sesuai dengan yang saya ketahui tanpa ada tekanan dari pihak manapun.

Demikian pernyataan ini saya buat agar dapat digunakan sebagaimana mestinya.



Bukittinggi, Mei 2023

Keluarga atau orang tua
anak

()

Lampiran 3

KISI-KISI KUESIONER

No	Variabel	Sub-variabel	Nomor soal	Jumlah Soal
1.	Penggunaan <i>gadget</i>	Durasi penggunaan <i>gadget</i>	1	1
2.	Perkembangan emosional anak usia sekolah	Masalah emosional	1, 2, 3, 4, 5	5
		Masalah perilaku	6, 7, 8, 9, 10	5
		Hiperaktif	11, 12, 13, 14, 15	5
		Masalah hubungan dengan teman sebaya	16, 17, 18, 19, 20	5
		Kepedulian	21, 22, 23, 24, 25	5
Jumlah Soal				26



Lampiran 4

LEMBAR KUESIONER
HUBUNGAN DURASI PENGGUNAAN *GADGET* TERHADAP
PERKEMBANGAN EMOSIONAL PADA ANAK USIA
SEKOLAH DI TK HARAPAN BUNDO NAGARI
PADANG LAWEH KECAMATAN SUNGAI
PUA KABUPATEN AGAM TAHUN 2023

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 : L / P *) lingkari salah satu
4. Sejak usia berapa anak bapak/ibu menggunakan gadget : tahun

B. Kuesioner Durasi Penggunaan *Gadget*

No	Pertanyaan	< 1 jam	1 sampai 2 jam	> 2 jam
1.	Berapa durasi atau total waktu anak bapak/ibu bermain gadget (laptop, <i>handphone</i> , tablet, <i>ipad</i>) dalam waktu sehari ?			

C. Kuesioner Perkembangan Emosional

No	Petanyaan	Tidak Pernah	Jarang	Sering
A. Sub-skala Masalah Emosional (Kesulitan)				
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, pemalu, dan sering kehilangan percayaan diri			
5.	Apakah anak bapak/ibu mudah takut			
B. Sub-skala Masalah Perilaku (Kesulitan)				
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			

C.	Sub-skala Hiperaktif (Kesulitan)			
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			
D.	Sub-skala Masalah Hubungan Teman Sebaya (Kesulitan)			
16.	Apakah anak bapak/ibu agak menyendiri, lebih suka bermain sendiri			
17.	Apakah anak bapak/ibu lebih akrab dengan orang dewasa daripada 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			
E.	Sub-skala Kepedulian (Kekuatan)			
21.	Apakah anak bapak/ibu peduli perasaan orang lain			

22.	Apakah anak bapak/ibu mudah berbagi dengan anak-anak lain, misalnya mainan, cemilan, dan pensil			
23.	Apakah anak bapak/ibu suka menolong jika seorang terluka, kesal atau merasa sakit			
24.	Apakah anak bapak/ibu baik atau ramah terhadap anak-anak yang lebih kecil			
25.	Apakah anak bapak/ibu seringkali membantu orang lain			



MASTER TABEL

Hubungan Durasi Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Emosional Anak Usia Sekolah di TK Harapan Bundo Nagari Padang Laweh Kecamatan Sungai Pua Kabupaten Agam tahun 2023																																				
NO	INISIAL	JK	USIA	DRS	SKALA KESULITAN																	TOTAL	KATEGORI	KODE	SKALA KEKUATAN					TOTAL	KATEGORI	KODE				
					P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	P11	P12	P13	P14	P15	P16	P17				P18	P19	P20	P21	P22				P23	P24	P25	
1	AN	1	6	2	1	0	1	2	1	2	0	1	1	1	1	0	2	1	1	1	0	1	1	1	1	19	Gangguan	2	1	1	1	1	1	7	Gangguan	2
2	AA	2	6	2	1	1	3	2	1	1	0	0	1	0	2	1	1	1	0	0	0	1	0	1	1	16	Gangguan	2	2	2	2	2	2	10	Normal	1
3	AH	2	6	2	1	1	2	2	2	1	0	0	0	1	1	2	2	0	1	1	0	1	0	0	18	Gangguan	2	2	1	1	1	1	6	Normal	1	
4	AM	2	6	2	1	1	2	1	1	2	0	0	1	0	2	1	1	1	1	0	1	1	0	1	18	Gangguan	2	1	1	0	2	1	5	Gangguan	2	
5	AT	2	6,5	3	2	2	2	2	2	1	0	0	0	0	1	1	2	0	1	2	0	2	1	0	21	Tidak Normal	3	0	1	1	2	1	5	Gangguan	2	
6	AZ	2	6	2	0	1	2	2	1	1	0	0	0	0	2	1	2	1	1	1	0	1	0	0	16	Gangguan	2	1	0	1	2	0	4	tidak normal	3	
7	ASA	2	6,5	3	2	1	2	2	1	2	0	1	1	0	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	20	Tidak Normal	3	0	2	1	1	1	5	Gangguan	2	
8	AGR	1	6,5	2	2	0	2	2	1	2	0	0	1	1	1	1	2	0	1	1	1	1	0	0	19	Gangguan	2	1	1	1	1	1	5	Gangguan	2	
9	AWZ	2	6	2	1	1	2	2	2	2	0	0	1	0	2	1	2	0	0	1	0	1	0	0	18	Gangguan	2	1	1	0	2	1	5	Gangguan	2	
10	AZP	2	6	2	1	1	1	2	2	2	0	0	0	0	2	2	1	1	1	1	0	0	0	0	17	Gangguan	2	0	1	1	1	1	4	tidak normal	3	
11	DTZ	2	6,5	3	1	1	2	2	2	2	0	0	0	1	2	2	2	2	1	1	1	1	1	0	24	Tidak Normal	3	2	2	1	0	0	5	Gangguan	2	
12	EOA	2	6,5	3	2	1	2	2	2	0	0	0	0	0	1	2	1	0	1	1	0	1	0	0	16	Gangguan	2	0	1	1	1	1	4	tidak normal	3	
13	EJ	1	6	2	0	1	1	1	1	2	0	1	0	1	2	1	2	1	1	0	0	0	1	1	17	Gangguan	2	2	2	2	2	1	9	Normal	1	
14	FA	1	6	2	1	2	1	1	1	1	1	0	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	0	0	19	Gangguan	2	1	1	0	1	0	3	tidak normal	3	
15	FY	2	6,5	3	1	1	1	2	2	1	1	0	0	1	1	1	1	2	0	0	0	1	0	0	16	Gangguan	2	1	0	0	2	2	5	Gangguan	2	
16	FAJ	2	6	2	1	0	0	2	2	2	0	0	0	0	2	1	2	1	0	2	1	2	0	0	18	Gangguan	2	2	2	2	2	2	10	Normal	1	
17	IN	2	6	2	1	1	2	2	2	2	0	0	1	0	2	1	1	0	0	0	0	1	0	0	16	Gangguan	2	2	2	2	2	2	10	Normal	1	
18	IH	1	6,5	2	0	1	1	0	0	2	1	2	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	0	0	18	Gangguan	2	1	2	2	2	1	8	Normal	1	
19	KA	1	6,5	3	0	1	1	1	1	2	0	2	0	1	2	1	2	1	1	1	2	0	1	0	20	Tidak Normal	3	1	1	1	1	1	5	Gangguan	2	
20	KHA	2	6	2	1	1	1	1	1	1	0	0	0	1	1	0	1	1	1	1	1	0	0	1	16	Gangguan	2	1	0	1	2	1	5	Gangguan	2	
21	KMS	2	6,5	2	1	1	1	1	1	1	0	0	1	0	2	1	1	1	1	1	0	1	0	1	16	Gangguan	2	1	1	0	2	0	4	tidak normal	3	

Lampiran 5

2 2	MA	1	6,5	3	1	1	2	2	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	2	2	0	0	2	0	2	1	1	17	Gangguan	2	2	0	1	1	0	4	tidak normal	3
2 3	MC	1	6,5	2	1	0	1	2	0	2	0	1	0	1	2	1	2	1	0	0	2	1	0	1	1	0	1	18	Gangguan	2	2	1	2	1	1	7	Normal	1	
2 4	RK	1	6,5	3	1	1	1	2	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	20	Tidak Normal	3	1	1	1	1	1	5	Gangguan	2		
2 5	RMI	1	6,5	3	0	2	2	2	1	2	0	1	1	0	1	2	2	1	0	1	2	1	1	0	1	0	22	Tidak Normal	3	1	1	0	1	1	4	tidak normal	3		
2 6	RAR	1	6,5	2	0	1	2	2	1	2	0	1	0	1	2	1	2	0	0	0	1	0	2	1	0	2	19	Gangguan	2	2	2	2	2	2	10	Normal	1		
2 7	SA	2	6,5	2	1	1	1	2	2	2	0	0	0	0	2	1	1	1	0	1	0	1	0	1	1	0	17	Gangguan	2	2	2	1	2	1	8	Normal	1		
2 8	SHS	2	6	3	1	1	1	1	2	2	1	1	1	1	2	1	1	1	0	1	0	2	1	1	1	22	Tidak Normal	3	1	1	1	1	1	5	Gangguan	2			
2 9	SH	2	6,5	2	2	0	2	1	1	0	0	0	0	0	1	1	2	1	0	2	0	1	1	1	1	16	Gangguan	2	1	2	1	2	2	8	Normal	1			
3 0	TP	1	6,5	3	1	1	2	1	1	2	1	2	1	1	1	1	2	1	1	0	1	1	1	1	1	23	Tidak Normal	3	1	1	1	2	0	5	Gangguan	2			
3 1	VA	2	6	2	2	1	2	2	2	1	0	0	0	0	1	1	2	1	0	1	1	1	1	1	1	20	Tidak Normal	3	2	2	2	2	2	10	Normal	1			
3 2	WDR	2	6	2	0	1	0	1	1	0	0	0	0	0	1	1	1	0	0	0	0	1	0	0	0	7	Normal	1	1	1	0	2	1	5	Gangguan	2			
3 3	YR	1	6	2	1	0	0	1	0	2	0	1	0	1	0	0	1	1	1	0	1	1	0	0	11	Normal	1	2	2	1	2	1	8	Normal	1				
3 4	ZN	2	6,5	2	1	0	1	1	2	1	0	0	0	1	2	1	2	1	1	0	1	1	0	1	17	Gangguan	2	2	2	1	1	2	8	Normal	1				
3 5	ZM	2	6,5	2	1	1	2	2	1	1	0	0	0	0	1	1	2	1	0	1	0	2	0	0	16	Gangguan	2	2	1	1	2	1	7	Normal	1				

Keterangan :

Jenis kelamin : 1 = Laki-Laki

2 = Perempuan

Durasi : 1 = Normal

2 = Sedang

3 = Lama

Kategori : 1 = Normal

2 = Gangguan

3 = Tidak Normal

Lampiran 6

HASIL UJI STATISTIK

A. Analisa Univariat

Durasi Penggunaan Gadget

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	sedang	24	68,6	68,6	68,6
	lama	11	31,4	31,4	100,0
	Total	35	100,0	100,0	

Perkembangan Emosional (Skala Kesulitan)

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	normal	2	5,7	5,7	5,7
	gangguan	24	68,6	68,6	74,3
	tidak normal	9	25,7	25,7	100,0
	Total	35	100,0	100,0	

Perkembangan Emosional (Skala Kekuatan)

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	normal	14	40,0	40,0	40,0
	gangguan	14	40,0	40,0	80,0
	tidak normal	7	20,0	20,0	100,0
	Total	35	100,0	100,0	

B. Analisa Bivariat

DURASI PENGGUNAAN GADGET * PERKEMBANGAN EMOSIONAL (SKALA KESULITAN) CROSSTABULATION

			perkembangan emosional (skala kesulitan)			Total
			normal	gangguan	tidak normal	
durasi penggunaan gadget	sedang	Count	2	21	1	24
		Expected Count	1,4	16,5	6,2	24,0
		% within durasi penggunaan gadget	8,3%	87,5%	4,2%	100,0%

	% within perkembangan emosional (skala kesulitan)	100,0%	87,5%	11,1%	68,6%
	% of Total	5,7%	60,0%	2,9%	68,6%
	Residual	,6	4,5	-5,2	
lama	Count	0	3	8	11
	Expected Count	,6	7,5	2,8	11,0
	% within durasi penggunaan gadget	0,0%	27,3%	72,7%	100,0%
	% within perkembangan emosional (skala kesulitan)	0,0%	12,5%	88,9%	31,4%
	% of Total	0,0%	8,6%	22,9%	31,4%
	Residual	-,6	-4,5	5,2	
Total	Count	2	24	9	35
	Expected Count	2,0	24,0	9,0	35,0
	% within durasi penggunaan gadget	5,7%	68,6%	25,7%	100,0%
	% within perkembangan emosional (skala kesulitan)	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%
	% of Total	5,7%	68,6%	25,7%	100,0%

Case Processing Summary

	Cases					
	Valid		Missing		Total	
	N	Percent	N	Percent	N	Percent
Durasi Penggunaan Gadget	35	100,0%	0	0,0%	35	100,0%
* Perkembangan Emosional (Skala Kesulitan)						

Chi-Square Tests

	Value	df	Asymptotic Significance (2-sided)
Pearson Chi-Square	18,695 ^a	2	,000
Likelihood Ratio	19,210	2	,000
Linear-by-Linear Association	15,795	1	,000

N of Valid Cases	35		
------------------	----	--	--

a. 3 cells (20,0%) have expected count less than 5. The minimum expected count is ,63.

durasi penggunaan gadget * perkembangan emosional (skala kekuatan)
Crosstabulation

		perkembangan emosional (skala kekuatan)			Total		
		normal	gangguan	tidak normal			
durasi penggunaan gadget	sedang	Count	14	6	4	24	
		Expected Count	9,6	9,6	4,8	24,0	
		% within durasi penggunaan gadget	58,3%	25,0%	16,7%	100,0%	
		% within perkembangan emosional (skala kekuatan)	100,0%	42,9%	57,1%	68,6%	
		% of Total	40,0%	17,1%	11,4%	68,6%	
		Residual	4,4	-3,6	-,8		
		lama	Count	0	8	3	11
		Expected Count	4,4	4,4	2,2	11,0	
		% within durasi penggunaan gadget	0,0%	72,7%	27,3%	100,0%	
		% within perkembangan emosional (skala kekuatan)	0,0%	57,1%	42,9%	31,4%	
	% of Total	0,0%	22,9%	8,6%	31,4%		
	Residual	-4,4	3,6	,8			
Total		Count	14	14	7	35	
		Expected Count	14,0	14,0	7,0	35,0	
		% within durasi penggunaan gadget	40,0%	40,0%	20,0%	100,0%	
		% within perkembangan emosional (skala kekuatan)	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%	
		% of Total	40,0%	40,0%	20,0%	100,0%	

Case Processing Summary

	Cases					
	Valid		Missing		Total	
	N	Percent	N	Percent	N	Percent
Durasi Penggunaan Gadget * Perkembangan Emosional (Skala Kekuatan)	35	100,0%	0	0,0%	35	100,0%

Chi-Square Tests


	Value	df	Asymptotic Significance (2- sided)
Pearson Chi-Square	11,136 ^a	2	,004
Likelihood Ratio	14,892	2	,001
Linear-by-Linear Association	6,219	1	,013
N of Valid Cases	35		

a. 4 cells (20,0%) have expected count less than 5. The minimum expected count is 2,20.



Lampiran 7

SURAT PENGAMBILAN DATA

 **UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA BARAT**
FAKULTAS KESEHATAN
Kampus 3: Jln. By Pass Aur Kuning No.1 Bukittinggi

Nomor : 636 /II.3.AU/F/2023 Bukittinggi, 21 Ramadhan 1444 H
Lampiran : 12 April 2023 M
Perihal : Permohonan Permintaan Data

Kepada Yth.
Kepala Sekolah TK Harapan Bundo
Kabupaten Agam
di
Tempat


Assalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Sehubungan dengan penyusunan skripsi/karya tulis ilmiah mahasiswa Program Studi S-I Ilmu Keperawatan Fakultas Kesehatan Universitas Muhammadiyah Sumatera Barat Tahun Akademik 2022/2023, maka bersama surat ini kami mengajukan permohonan kepada Bapak/Ibu untuk dapat memberikan izin dalam melakukan permintaan data awal terkait kebutuhan skripsi bagi mahasiswa kami dengan data sebagai berikut:

Nama : Ulfa Mursidah
Program Studi : S-I Ilmu Keperawatan
NIM : 191000214201005
Judul Skripsi : Hubungan Durasi Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Emosional Pada Anak Prasekolah di TK Harapan Bundo Nagari Padang Laweh Kecamatan Sungai Pua Kabupaten Agam Tahun 2023
Data yang Dibutuhkan : Survey Awal dan Jumlah Anak Yang Bersekolah di TK Harapan Bundo Tahun 2023

Demikian surat permohonan ini disampaikan. Atas perhatian dan kerjasamanya kami ucapkan terima kasih.

Wabillahitaufiq Walhidayah
Wassalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh


Yulfa Anggraini, S.ST., M.Kch
NIK: 140410081


+62 813 6284 8789
+62 813 6284 8789
+62 813 6284 8789

Nomor : 726 /II.3.AU/F/2023

Bukittinggi, 19 Syawal 1444 H.H

Lampiran :

09 Mei 2023 M

Perihal : Permohonan Pengantar Pengambilan Data

Kepada Yth.
Kepala Kesbangpol
Kabupaten Agam
di
Tempat

Assalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Sehubungan dengan penyusunan Skripsi mahasiswa Program Studi S-I Ilmu Keperawatan Fakultas Kesehatan Universitas Muhammadiyah Sumatera Barat Tahun Akademik 2022/2023 dengan judul "**Hubungan Durasi Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Emosional pada Anak Usia Prasekolah di TK Harapan Bundo Nagari Padang Laweh Kecamatan Sungai Pua Kabupaten Agam**", maka bersama surat ini kami mengajukan permohonan kepada Bapak/Ibu untuk dapat dibuatkan surat pengantar pengambilan data bagi mahasiswa kami sebagai berikut:

Nama : Ulfa Mursidah
Program Studi : S-I Ilmu Keperawatan
NIM : 191000214201005
Data yang Dibutuhkan : Jumlah Seluruh Anak Prasekolah di TK Harapan Bundo Nagari Padang Laweh
Instansi Pengambilan Data : TK Harapan Bundo Nagari Padang Laweh

Demikian surat permohonan ini disampaikan. Atas perhatian dan kerjasamanya kami ucapkan terima kasih.

Wabillahittaufiq Walhidayah
Wassalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh



Ulfa Anggraini S.ST., M.Keb
NIK 140110081

SURAT IZIN PENELITIAN



PEMERINTAH KABUPATEN AGAM
KECAMATAN SUNGAI PUA

Alamat Kantor : Jl.Raya Sariak Telp (0752-691318) kode Pos 28182
Email: kec.spua@gmail.com

REKOMENDASI

Nomor : 000.9/ 752 /SP-2023

TENTANG IZIN PELAKSANAAN PENELITIAN / OBSERVASI

Kami atas nama Bupati Agam, setelah mempelajari surat dari Dekan Fakultas Kesehatan Universitas Muhammadiyah Sumatera Barat, Nomor : 726/II.3.AU/F/2023 tgl 09 Mei 2023 Perihal Izin Penelitian, dengan ini menyatakan tidak keberatan atas maksud melaksanakan Penelitian/Observasi di Kabupaten Agam, yang dilakukan oleh :

Nama	: ULFA MURSIDAH
Tempat/ Tanggal Lahir	: Padang Luar / 28 Mei 1999
Pekerjaan	: Mahasiswi
Alamat	: Jorong Talao, Nagari Padang Laweh, Kec. Sungaipua
NIK	: 1306126805990002
Judul Penelitian	: "Hubungan Durasi Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Emosional pada Anak Usia Prasekolah di TK Harapan Bundo Nagari Padang Laweh Kecamatan Sungaipua Kabupaten Agam"
Lokasi Penelitian	: TK Harapan Bundo Nagari Padang Laweh
Waktu Penelitian	: Mei s/d Juni 2023
Anggota Penelitian	: -

Dengan ketentuan sebagai berikut :

1. Tidak boleh menyimpang dari kerangka serta tujuan **Penelitian/** Observasi
2. Memberitahukan kedatangan serta maksud Penelitian/ Observasi yang akan dilaksanakan dengan menunjukkan surat-surat keterangan yang berhubungan dengan itu, serta melaporkan diri sebelum meninggalkan Daerah/Wilayah penelitian kepada pemerintah setempat.
3. Mematuhi semua peraturan yang berlaku dengan menghormati adat dan kebijakan pada masyarakat setempat.
4. Mengirimkan laporan hasil penelitian sebanyak 1 (satu) eksemplar, masing-masing untuk Bupati Agam Cq. Kantor Kesbangpol Kabupaten Agam dan Camat/ Instansi yang bersangkutan.
5. Bilamana terjadi penyimpangan/pelanggaran terhadap ketentuan tersebut diatas maka surat keterangan Rekomendasi ini dicabut kembali.

Demikianlah surat keterangan Rekomendasi Izin Penelitian/ Observasi ini diberikan kepada yang bersangkutan untuk dapat digunakan oleh yang berkepentingan dimana perlu.

Sariak, 12 Mei 2023
CAMAT SUNGAI PUA,

RIDWAN, S.STP
Pembina / IV.a
NIP. 19870124 200602 1 001

Tembusan :

1. Bupati Agam Cq. Kaban Kesbang Pol Kab.Agam di Lubuk Basung
2. Dekan Akademi Fakultas Kesehatan Universitas Muhammadiyah Sumatera Barat
3. Kepala Sekolah TK Harapan Bundo Nagari Padang Laweh
4. Yang Bersangkutan
5. Arsip.

SURAT HASIL PENELITIAN



TK HARAPAN BUNDO

Jorong Tapat Nagari Padang Laweh Kecamatan Sungai Pua
Kabupaten Agam Provinsi Sumatera Barat

No HP : 082392124246 E-mail : harapanbundotk@gmail.com Kode Pos : 26182

SURAT KETERANGAN PENELITIAN

Nomor : 421.1/19/TK-HB/PL-2023

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Leni Syafrina, A.Md.

Jabatan : Kepala Sekolah

Menerangkan dengan sebenarnya bahwa :

Nama : Ulfa Mursidah

NIM : 191000214201005

Program Studi : S1 Ilmu Keperawatan

Fakultas : Kesehatan Universitas Muhammadiyah Sumatera Barat

Memang benar telah melaksanakan penelitian yang berjudul "Hubungan Durasi Penggunaan *Gadget* Terhadap Perkembangan Emosional Anak Usia Sekolah di TK Harapan Bundo Nagari Padang Laweh Kecamatan Sungai Pua Kabupaten Agam Tahun 2023"

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Padang Laweh, 27 Juni 2023


Kepala TK Harapan Bundo



Leni Syafrina, A.Md.

Lampiran 8

KARTU BIMBINGAN PROPOSAL



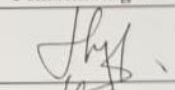






**SUMATERA
BARAT**

UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA BARAT
FAKULTAS KESEHATAN

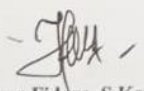
Kampus 3, Jln. By Pass Aur Kuning No.1 Bukittinggi

KARTU BIMBINGAN SKRIPSI

Nama Mahasiswa : Ulfa Mursidah
NIM : 191000214201005
Program Studi : S-I Ilmu Keperawatan
Pembimbing I : Ns. Yuli Permata Sari, S.Kep., M.Kep
Pembimbing II : Ns. Yasherly Bachri, S.Kep, M.Kep
Judul : Hubungan Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Emosi pada Anak Usia Prasekolah di TK Harapan Bundo Desa Padang Laweh Kecamatan Sungai Pua Kabupaten Agam

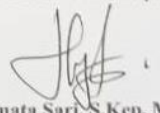
No	Waktu	Materi	Hasil Konsultasi	Tanda Tangan Pembimbing I
1.	28/02/2023	Kard judul	perbaiki dan lengkapi	
2.	Kamis 09/03/2023	Kard bab I - [II]	perbaiki sesuai saran masalah dan sistematika penulisan	
3.	Selasa 28/3-2023	Bab I - [II]	perbaiki sesuai saran & masalah	
4.	Sabtu 8/4-2023	perbaiki masalah, DO, bab II diperkuat dan tambahan	perbaiki sesuai saran & masalah	
5.	11/4-2023	perbaiki sistem penulisan dan DO, bab II, masalah	perbaiki sesuai saran dan masalah	
6.	12/4-2023	perbaiki gaya penulisan kata kalimat/kata	perbaiki sesuai saran dan masalah	
7.	13/4-2023	Acc ujr supra		
8.				

Koordinator Skripsi,




Ns. Irma Fidora, S.Kep., M.Kep
NIDN. 1017058601


Mengetahui,
Ketua Program Studi S-I Ilmu Keperawatan,




Ns. Yuli Permata Sari, S.Kep, M.Kep
NIDN. 1024029111




fakultas.keperawatan@um-sb.ac.id



+62 813 6584 8789






fakultas.keperawatan@um-sb.ac.id



+62 813 6584 8789

KARTU BIMBINGAN SKRIPSI

Nama Mahasiswa : Ulfa Mursidah
NIM : 191000214201005
Program Studi : S-I Ilmu Keperawatan
Pembimbing I : Ns. Yuli Permata Sari, S.Kep., M.Kep
Pembimbing II : Ns. Yasherly Bachri, S.Kep, M.Kep
Judul : Hubungan Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Emosi pada Anak Usia Prasekolah di TK Harapan Bundo Desa Padang Laweh Kecamatan Sungai Pua Kabupaten Agam

No	Waktu	Materi	Hasil Konsultasi	Tanda Tangan Pembimbing II
1.	Selasa 28/3-2023	Konsul BAB I -BAB II	Perbaiki sesuai saran dan masukan	
2.	Rabu 12/4-2023	Perbaiki Sistematika Penulisan	Perbaiki saran dan masukan	
3.	Kamis 13/4-2023	Acc usulan sempro		
4.				
5.				
6.				
7.				
8.				

Koordinator Skripsi,



Ns. Irma Fidora, S.Kep., M.Kep
NIDN. 1017058601

Mengetahui,
Ketua Program Studi S-I Ilmu Keperawatan,



Ns. Yuli Permata Sari, S.Kep, M.Kep
NIDN. 1024029111

Lampiran 9

KARTU BIMBINGAN SKRIPSI



SUMATERA
BARAT

UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA BARAT
FAKULTAS KESEHATAN
Kampus 3, Jln. By Pass Aur Kuning No.1 Bukittinggi

KARTU BIMBINGAN SKRIPSI

Nama Mahasiswa : Ulfa Mursidah
NIM : 191000214201005
Program Studi : S-I Ilmu Keperawatan
Pembimbing I : Ns. Yuli Permata Sari, S.Kep., M.Kep
Pembimbing II : Ns. Yasherly Bachri, S.Kep, M.Kep
Judul : Hubungan Durasi Penggunaan Gadget Terhadap
Perkembangan Emosional Pada Anak Usia Prasekolah di TK
Harapan Bundo Nagari Padang Laweh Kecamatan Sungai
Pua Kabupaten Agam

No	Waktu	Materi	Hasil Konsultasi	Tanda Tangan Pembimbing I
1.	11 Juni 2023	Bab I - VI proposal + sinopsis	perbaiki sesuai saran & carum	
2.	14 Juni 2023	Bab I - VI	perbaiki sesuai saran dan carum	
3.	18/6-2023	II - VI	perbaiki sesuai saran dan carum	
4.	21/6-2023	IV - VI	perbaiki sesuai lagi sesuai saran	
5.	27/6-2023	Bab V	Perbaiki lagi	
6.	24/6-2023	Acc	ujikan carum	
7.				
8.				

Koordinator Skripsi,

Ns. Irma Fidora, S.Kep., M.Kep
NIDN. 1017058601

Mengetahui,
Ketua Program Studi S-I Ilmu Keperawatan,

Ns. Yuli Permata Sari, S.Kep, M.Kep
NIDN. 1024029111

fakas.unsmb.ac.id

+62 813 6584 8789

fakasmpa.unsmb@gmail.com

+62 813 6584 8789



KARTU BIMBINGAN SKRIPSI

Nama Mahasiswa : Ulfa Mursidah
 NIM : 191000214201005
 Program Studi : S-I Ilmu Keperawatan
 Pembimbing I : Ns. Yuli Permata Sari, S.Kep., M.Kep
 Pembimbing II : Ns. Yasherly Bachri, S.Kep, M.Kep
 Judul : Hubungan Durasi Penggunaan Gadget Terhadap
 Perkembangan Emosional Pada Anak Usia Prasekolah di TK
 Harapan Bundo Nagari Padang Laweh Kecamatan Sungai
 Pua Kabupaten Agam

No	Waktu	Materi	Hasil Konsultasi	Tanda Tangan Pembimbing II
1.	16 Juni 2023	Hasil penelitian	Perbaiki BAB II	
2.	19 Juni 2023	Hasil penelitian	Perbaiki BAB IV dan penulisan	
3.	20 Juni 2023	Pembahasan	Perbaiki BAB V	
4.	21 Juni 2023	Pembahasan	Perbaiki BAB V dan penulisan	
5.	22 Juni 2023	Kesimpulan dan saran	Perbaiki BAB VI	
6.	26 Juni 2023		ACC ujian Hasil	
7.				
8.				

Koordinator Skripsi,

Ns. Irma Fidora, S.Kep., M.Kep
NIDN. 1017058601

Mengetahui,
Ketua Program Studi S-I Ilmu Keperawatan,

Ns. Yuli Permata Sari, S.Kep., M.Kep
NIDN. 1024029111

Lampiran 10

PLANNING OF ACTION (POA)

No	KEGIATAN	PERENCANAAN WAKTU KEGIATAN																											
		Februari				Maret				April				Mei				Juni				Juli				Agustus			
		I	II	III	IV	I	II	III	IV	I	II	III	IV	I	II	III	IV	I	II	III	IV	I	II	III	IV	I	II	III	IV
1.	Pengajuan judul – ACC Judul																												
2.	Penyusunan Proposal: Mengerjakan BAB I - Konsul BAB I - Perbaikan BAB I																												
	Mengerjakan BAB II - Konsul BAB II - Perbaikan BAB II																												
	Mengerjakan BAB III - Konsul BAB III - Perbaikan BAB III																												
	Konsul keseluruhan BAB I-III																												
3.	Pengumpulan Proposal																												
4.	Pelaksanaan Ujian Proposal																												
5.	Perbaikan proposal dan pengumpulan proposal yang telah diperbaiki																												
6.	Pengambilan data penelitian dan pengolahan data																												
	Mengerjakan BAB IV & V																												

