

PERKEMBANGAN EMOSIONAL ANAK PRA SEKOLAH PENGGUNA *GADGET*

Nor Isna Tauhidah¹, dan Evy Noorhasanah²
Email : norisnatauhidah11289@gmail.com

^{1,2}Universitas Muhammadiyah Banjarmasin Fakultas Keperawatan dan Ilmu
Kesehatan Program Profesi Ners

ABSTRACT

Emotional development is one of the stages of development that will affect children's interactions with other people. Children learn to control their emotions when they are in a relationship with their parents, friends, and their environment. The use of gadgets can have various impacts on children, including children's emotions. This study aims to determine the emotional development of children who use gadgets. This research is an observational research with a non-analytic descriptive research design. Sampling by purposive sampling method. The sample size is 56 respondents. The results showed that 23 respondents (41.1%) who used gadgets had emotional development as expected and 33 respondents (58.9%) with very good emotional development. The use of gadgets can have a positive impact on children's development if done correctly, such as choosing the right content that is able to provide examples of good emotional behavior in children and there should also be control and supervision from parents.

Keywords: Children, Gadgets, Emotional Development

PENDAHULUAN

Perkembangan globalisasi dan pemanfaatannya memberikan dampak positif seperti penggunaan gadget untuk memudahkan semua aktivitas dan memudahkan berkomunikasi, urusan bisnis maupun pekerjaan, mencari informasi dari jarak jauh, atau hanya untuk hiburan semata (Chusna, 2017). Gadget adalah sebuah istilah dari bahasa Inggris artinya equipment atau instrument dengan kegunaan dan fungsi praktis tertentu, biasanya sesuatu yang baru. Gadget dianggap sebagai perangkat elektronik dan mempunyai fungsi khusus di setiap perangkat. contoh: Komputer, ponsel, game, dan lainnya (Sunita & Mayasari, 2018).

Secara global pengguna gadget terus meningkat, setidaknya terdapat 3,2 miliar orang pengguna di tahun 2019. China menjadi negara dengan jumlah pengguna smartphone terbesar yakni 27% dari total pengguna smartphone dunia. Tahun 2022, jumlah pengguna smartphone diprediksi mencapai 3,9 miliar pengguna.

Penggunaan smartphone di Indonesia pada tahun 2018 mencapai lebih dari setengah populasi di Indonesia atau 56,2% (Pusparsi, 2020). Hampir setiap orang memiliki gadget dari berbagai tingkat usia, tidak terkecuali anak-anak usia 5-7 tahun. Hal ini disebabkan oleh kemudahan dalam mendapatkan atau membeli gadget dengan harga murah. Selain itu juga banyak produsen gadget yang sengaja menggunakan anak-anak sebagai target pemasarannya (Wahyu Novitasari, 2016).

Penggunaan gadget yang berlebihan mampu memberikan dampak yang cukup besar bagi perkembangan anak, diantaranya kurangnya aktivitas fisik, kurang tidur selama anak menggunakan gadget. Selain itu jika durasi penggunaan yang terlalu lama akan mempengaruhi kesehatan mata dan otak serta gangguan mental dan emosional. Dampak penggunaan gadget yang berlebihan pada anak sering dipengaruhi oleh kurangnya pemahaman tentang bagaimana penggunaan gadget dengan baik (Anggraeni, 2019). Faktor lain yang mempengaruhi penggunaan gadget pada anak yaitu kurangnya perhatian orangtua yang cenderung memberikan gadget agar anak mereka tenang dan tidak rewel tanpa memikirkan efek negatifnya bahkan sampai ketergantungan dikarenakan anak-anak tidak memiliki keterampilan pengendalian diri yang baik dan tidak dapat menilai dampak positif dan negative dari gadget (Hafiez, 2020).

Perkembangan emosional anak di masa sekarang akibat penggunaan gadget menyebabkan anak cenderung lebih suka bermain dengan gadget dan mengabaikan keadaan sekitar dan akan marah dan menangis saat gadget diambil oleh orang tua mereka. Penggunaan gadget terhadap perkembangan emosional anak juga memiliki dampak positif yaitu menambah pengetahuan dan kreatifitas dan memperluas jaringan persahabatan dan komunikasi. Sedangkan dampak negative mengganggu kesehatan, dapat mengganggu perkembangan emosi anak, rawan terhadap tindak kejahatan, dan dapat mempengaruhi perilaku anak (Sahriana, 2019).

Emosi merupakan suatu perasaan yang ada pada diri sendiri yaitu rasa marah, ketakutan, kebahagiaan, rasa cinta juga rasa sedih. Perkembangan emosional seorang anak tentunya dipengaruhi oleh berbagai faktor selain dari dalam diri juga dipengaruhi faktor dari luar. Kekurangan yang ada pada diri anak juga mempengaruhi perkembangan emosionalnya (rendah diri, mudah tersinggung atau menarik diri dari lingkungan, pengalaman belajar anak menentukan reaksi

potensi mana yang mereka gunakan untuk marah. Faktor yang dapat mempengaruhi emosi anak ada juga dengan belajar dengan cara meniru, belajar dengan membimbing dan mengawas dan belajar dengan pengondisian (Darmiah, 2020). Oleh karena itu penting bagi orang tua, guru dan masyarakat diharapkan turut serta dalam membantu, mengontrol dan mengarahkan emosional anak usia. Emosi negative yang sering terjadi pada anak dimana meluapkannya rasa takutnya dengan cara menangis dan berteriak, juga melemparkan barang, memukul dan menyakiti dirinya sendiri saat marah.

Perkembangan emosional anak termasuk mengenali apa perasaan dan emosi yang mereka alami, mengerti bagaimana dan mengapa hal itu terjadi, mengenali perasaan sendiri dan orang lain, dan mengembangkan cara yang efektif dalam mengelolanya. Seiring dengan pertumbuhan anak, perkembangan emosionalnya juga akan menjadi semakin kompleks tergantung dengan pengalaman yang didapatkannya. Kemampuan emosional anaknya itu saat dimana anak dapat mengenali, mengekspresikan, mengerti dan mengelola emosinya. Anak-anak yang dapat mengelola dan mengerti perasaan mereka dengan tetap tenang dan menikmati pengalamannya lebih mungkin untuk mengembangkan citradiri yang positif dan menjadi pribadi yang percayadirisertapenuh rasa ingin tahu dalam belajar. Perkembangan emosional adalah tugas yang kompleks yang dimulai sejak usia dini dan berlanjut sampai kemasa dewasa (Meitasari & Muslichah, 2016).

Adapun perkembangan emosional pada usia 5-7 tahun diantaranya mampu menyadari emosisen diri seperti rasa malu, bangga, masih membutuhkan orang dewasa untuk membantu tetapi lebih memilih untuk mengatasi dan pemecahan masalah sendiri, mengadopsi emosi yang tenang dengan rekan-rekan, keterampilan sosial lebih terkoordinasi dengan perasaan sendiri maupun orang lain, mulai untuk mengkoordinasikan emosi yang sesuai dengan orang lain (Nurmalitasari, 2015).

Berdasarkan survey awal didapatkan 5 orang anak usia 5-7 tahun yang menggunakan gadget, dari hasil wawancara dengan orangtua didapatkan bahwa yang semua anak tersebut sudah diperkenalkan dengan gadget dan sebagian besar aktif menggunakan gadget sejak usia balita. Beberapa alasan orang tua memberikan gadget pada anak adalah untuk menenangkan anak saat menangis, mengalihkan perhatian saat orang tua sibuk dan juga sebagai salah satualatpembelajaran modern.Orang tua

mengatakan anak akan mudah marah dan menagis jika disuruh berhenti menggunakan gadget, namun 2 diantaranya anak mudah mengendalikan emosinya dengan mau berhenti menggunakan gadget saat di minta orangtuanya. Berdasarkan paparan diatas peneliti melakukan pemeriksaan tentang bagaimana perkembangan emosional yang menggunakan gadget.

TINJAUAN TEORITIS

Perkembangan Emosional

Emosi adalah perasaan yang ada dalam diri seseorang, dapat berupa perasaan senang atau tidak senang, perasaan baik atau buruk. Dalam World Book Dictionary (1994: 690) emosi didefinisikan sebagai “berbagai perasaan yang kuat”. Perasaan benci, takut, marah, cinta, senang dan kesedihan. Macam-macam perasaan tersebut adalah gambaran dari emosi. Goleman (1995:441) menyatakan bahwa “emosi merujuk pada suatu perasaan atau pikiran-pikiran khasnya, suatu keadaan biologis dan psikologis serta serangkaian kecenderungan untuk bertindak”.Syamsudin (1990:69) mengemukakan bahwa “emosi merupakan suatu suasana yang kompleks (a complex feeling state) dan getaran jiwa (stid up state) yang menyertai atau muncul sebelum atau sesudah terjadinya perilaku”.

Berdasarkan definisi di atas dapat disimpulkan bahwa perkembangan emosional adalah suatu keadaan yang kompleks, dapat berupa perasaan ataupun getaran jiwa yang ditandai oleh perubahan biologis yang muncul menyertai terjadinya suatu perilaku. Sumber: (Nugraha, 2005 : 1.2)

1. Perkembangan Pemahaman Diri

Pemahaman diri mencakup berbagai hal, seperti kesadaran diri (self-awareness), pengenalan diri (self-recognition), konsep diri (self-concept), dan harga diri (self-esteem). Konsep diri merupakan gambaran menyeluruh tentang atribut, kemampuan, sikap, dan nilai-nilai yang dimiliki individu, yang diyakini olehnya memberikan gambaran tentang siapa dirinya. Harga diri merupakan bagian dari konsep diri yang berisi penilaian seseorang tentang seberapa bernilai dirinya.

2. Perkembangan Hubungan Sosial

Pada masa kanak-kanak awal, hubungan sosial dengan teman sebayanya

menjadi meningkat, terutama dalam konteks bermain. Dalam pengamatannya terhadap perilaku anak usia 2-5 tahun, Parten (2014 : 4.43) mengidentifikasi enam kategori perilaku anak di masa kanak-kanak dalam bermain sosial dan non sosial. Berikut penjelasannya:

- a. *Unoccupied Behavior*, Anak tidak tampak sedang bermain, hanya mengamati hal-hal yang menarik minatnya.
- b. *Onlooker Behavior*, Anak menghabiskan waktunya dengan mengamati anak lain bermain. Anak berbicara, bertanya, atau membuat usulan tetapi tidak ikut bermain. Anak secara jelas mengamati kelompok anak lain dan bukannya melakukan sesuatu yang menarik minatnya.
- c. *Solitary Independent Play*, Anak bermain sendiri dengan mainan yang berbeda dari mainan yang dimainkan oleh anak-anak yang ada di dekatnya dan tidak melakukan usaha apapun untuk mendekati anak lain yang sedang bermain di dekatnya.
- d. *Parallel Play*, Anak bermain di antara anak-anak lain dengan mainan yang sama seperti yang dimainkan oleh anak lain, tetapi mereka bermain sendiri-sendiri dan tidak harus dalam cara yang sama. Setiap anak tidak berupaya untuk mempengaruhi kegiatan bermain anak lain.
- e. *Associative Play*, Anak bermain dengan anak lain, saling berbicara tentang apa yang dimainkan, saling meminjam mainan, mengikuti satu sama lain, dan berusaha untuk mengontrol siapa yang boleh bermain di dalam kelompok.
- f. *Cooperative Play*, Anak dalam bermain dalam kelompok yang terorganisasi untuk sejumlah tujuan, untuk membuat sesuatu, memainkan permainan yang lebih formal, atau melakoni suatu situasi.

3. Perkembangan Kemampuan Mengarahkan Diri (*Self-Regulation*)

Self-Regulation merupakan kemampuan anak untuk mengarahkan perilakunya sendiri tanpa diingatkan oleh orang tua atau orang lain. Dalam hal ini, anak mampu mengarahkan tindakannya untuk mematuhi aturan sosial. Sebagai contoh, anak dapat mengikuti kegiatan di dalam kelas tanpa harus diingatkan oleh guru. Beberapa anak mencapai kemampuan mengarahkan diri pada usia 4-5 tahun.

Namun, ada pula anak yang tetap bergantung pada orang dewasa untuk mengontrol perilakunya agar sejalan dengan aturan yang diberikan.

Perkembangan Perilaku Sosial

Terdapat sejumlah bentuk perilaku sosial diantaranya adalah :

- a. Perkembangan Perilaku Prosocial, Perilaku prososial merupakan perilaku yang disengaja dengan maksud memberi keuntungan kepada orang lain. Tingkah laku prososial mencakup perilaku-perilaku, seperti berbagi dan bekerja sama dengan orang lain, menolong dan peduli terhadap orang lain, serta bersimpati dan memberi rasa nyaman pada orang yang tertekan.
- b. Perkembangan Empati, Empati merupakan kemampuan untuk menempatkan diri dalam posisi orang lain dan merasakan apa yang orang lain rasakan dalam situasi tertentu.

Pengguna Gadget

Gadget adalah sebuah istilah yang berasal dari bahasa Inggris, yang artinya perangkat elektronik kecil yang memiliki fungsi khusus. Dalam bahasa Indonesia, *gadget* disebut sebagai “acang”. Salah satu hal yang membedakan gadget dengan perangkat elektronik lainnya adalah unsur “kebaruan”. Artinya, dari hari ke hari gadget selalu muncul dengan menyajikan teknologi terbaru yang membuat hidup manusia menjadi lebih praktis.

Contoh-contoh dari gadget di antaranya telepon pintar (*smartphone*) seperti *iphone* dan *blackberry*, serta netbook (perpaduan antara komputer portabel seperti *notebook* dan internet).

METODE

Desain yang digunakan dalam penelitian ini adalah desain deskriptif yaitu suatu metode yang dilakukan dengan tujuan untuk menggambarkan perkembangan emosional anak yang menggunakan gadget. Populasi pada penelitian ini adalah Anak usia 5-7 tahun yang berkunjung ke posyandu di wilayah kerja puskesmas pekauman. Sampel penelitian ini menggunakan purposive sampling dengan kriteria anak menggunakan gadget minimal 1 kali perhari berjumlah 56 anak. Teknik Pengumpulan data dilakukan

melakukan wawancara menggunakan kuesioner tentang penggunaan gadget dan pemeriksaan perkembangan emosional anak yang dimodifikasi dari kemenkes.

HASIL

Hasil penelitian yang didapatkan dalam bentuk tabel sebagai berikut:

Tabel 1. Distribusi Frekuensi Responden Berdasarkan Usia, dan Jenis Kelamin

No	Kategori	Frekuensi	Persentase (%)
1	Usia		
	5 tahun	22	39,3
	6 tahun	19	33,9
	7 tahun	15	26,8
2	Jenis Kelamin		
	Laki-laki	22	39,3
	perempuan	34	60,7

Berdasarkan tabel 1 didapatkan responden terbanyak pada rentang usia 5 berjumlah 22 balita (39,3 %), dan paling banyak berjenis kelamin perempuan (60,7%)

Tabel 2. Perkembangan Emosional

No	Perkembangan Bahasa	Frekuensi (f)	Persentase (%)
1	Berkembang sesuai harapan	23	41,1
2	Berkembang sangat baik	33	58,9
Total		56	100,0

Berdasarkan tabel 2 didapatkan bahwa sebagian besar 58,9 % perkembangan emosional anak berkembang dengan sangat baik.

PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil penelitian didapatkan seluruh anak memiliki perkembangan emosional yang masih dalam kategori sesuai harapan dan juga masih berkembang dengan baik, hal ini diperoleh data bahwa masih banyak anak yang masih mampu menunjukkan ekspresi dan emosi sesuai umur dan perkembangannya seperti anak masih sering menunjukkan rasa kasih sayang kepadateman dan keluarga, anak

merasa senang saat diberikan hadiah, anak jarang menangis tanpa sebab, anak masih berminat bermain dengan teman. perkembangan emosi anak dikatakan baik jika anak mampu berinteraksi dengan orang lain, mampu mengendalikan emosinya sendiri serta anak mampu menjalin hubungan dengan teman dan lingkungannya. Perkembangan sosial emosional anak juga dipengaruhi oleh pola asuh orangtua dalam penggunaan gadget khususnya orangtua dapat menerapkan pola asuh demokratis sehingga anak dapat mendiskusikan bersama penggunaan gadget yang akan memberikan pengaruh yang baik terhadap perkembangan anak (Aprilia, 2020). Selain pengaruh gadget, perilaku sosial emosional anak juga dipengaruhi oleh bagaimana orangtua mengajarkan dan membimbing anak untuk berperilaku sesuai norma-norma yang ada di masyarakat. Orangtua perlu memberikan contoh berperilaku dan mengatur emosi. Ketika anak bergaul dengan orang-orang sekitarnya. Selain itu lingkungan dalam keluarga juga mempengaruhi emosional anak, seperti orangtua yang suka memarahi dan berlaku kasar sehingga anak dapat mencontoh hal tersebut (Age and Hamzanwadi, 2020). Sehingga menurut peneliti dengan bantuan gadget orangtua bisa memberikan contoh bagaimana mengontrol emosi dan berinteraksi dengan baik kepada orang lain.

Perkembangan sosial emosi mengacu pada kemampuan anak untuk mengekspresikan emosi sesuai dengan kondisi yang ada, mampu bersikap kooperatif dengan teman dipengaruhi oleh proses belajar dan memahami yang diberikan oleh orangtua ataupun guru di sekolah yang mengajarkan anak mengenal emosi, menanggapi perasaan, latihan pengendalian diri dan mengelola emosi, mengungkapkan emosi dengan kata-kata. (Nurmalitasari, 2015)

Penggunaan gadget mempengaruhi perkembangan anak, dikarenakan gadget dilengkapi fitur-fitur berupa gambar, video yang bisa saja dicontoh oleh anak, sehingga perlu dilakukan pengawasan oleh orangtua agar tidak berdampak buruk pada perkembangan anak. Orangtua juga diharapkan mampu memilih aplikasi yang bersifat edukasi sesuai kemampuan anak sehingga anak dapat mempelajari hal-hal baik dari gadget guna meningkatkan perkembangan emosional anak. (Vivi Syofia Sapardi, 2018). Sejalan dengan penelitian (Sunita and Mayasari, 2018) bahwa gadget dapat memberikan manfaat atau tidak tergantung pada orangtua melakukan

pengawasan dan memperkenalkan tujuan berbagai konten dan fitur yang ada pada gadget, sehingga diperlukan pendampingan yang baik dari orangtua selama anak menggunakan gadget.

Penelitian (Rukmana, 2017) juga menyebutkan faktor lain yang juga mempengaruhi perkembangan social-emosional anak yaitu sikap dan tingkah laku yang sudah dimiliki oleh anak maupun orang lain dalam menjalin hubungan interpersonal, tanggapan terhadap sikap dan perilaku orang lain dapat memicu perubahan emosi.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian disimpulkan bahwa perkembangan emosional anak yang menggunakan gadget masih dalam kategori yang positif, perkembangan emosional sesuai harapan dan sangat baik, hal ini dikarenakan banyak faktor yang mempengaruhi seperti pengawasan dari orangtua juga lingkungan sekolah.

DAFTAR PUSTAKA

- Age, J.G., Hamzanwadi, U., 2020. Perilaku Sosial Emosional Anak Usia Dini. *J. Golden Age* 4, 181–190. <https://doi.org/10.29408/jga.v4i01.2233>
- Aprilia, Nurul Khotimah (2020) Hubungan Pola Asuh Orang Tua Dalam Penggunaan Gadget Dengan Perkembangan Sosial-Emosional Anak Prasekolah (3-6 Tahun) Di Tk Al-Hidayah Plus Madiun. *OtherThesis, Stikes Bhakti Husada Mulia Madiun*.
- Anggraeni, S. (2019). Pengaruh Pengetahuan Tentang Dampak Gadget Bagi Kesehatan Terhadap Perilaku Penggunaan Gadget Pada Siswa SDN Kebun Bunga 6 Banjarmasin. *FaletehanHealthJournal*, 6(2), 64–68.
- Chusna, P. A. (2017). Pengaruh Media Gadget Pada Perkembangan Karakter Anak. *Dinamika Penelitian: Media Komunikasi Sosial Keagamaan*, 17(2), 315–330. <https://e-resources.perpusnas.go.id:2093/doi/abs/10.1142/S0192415X20500500>
- Darmiah. (2020). Perkembangan dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Emosi Anak Usia MI. 94–104.
- Hafiezh, M. (2020). Skripsi Studi Literatur Hubungan Penggunaan Gawai dengan perkembangan sosial anak usia 4-6 tahun. 20-01-2020, 113.
- Meitasari, T., & Muslichah, Z. (2016). Perkembangan anak elizabeth B. Hurlock Jilid 1 (D. Agus (ed.); Edisi 6). Erlangga.
- Nurmalitasari, F. (2015). Perkembangan Sosial Emosi pada Anak Usia Prasekolah. *Buletin Psikologi*, 23(2), 103. <https://doi.org/10.22146/bpsi.10567>

- Nurmasari, A. (2016). Hubungan Intensitas Penggunaan Gadget dengan Keterlambatan Perkembangan Pada Aspek Bicara dan Bahasa pada Balita di Kelurahan Tambakrejo Surabaya. *MidwifeEducation Study Program FacultyofMedical, Airlangga University*, 49.
- Pusparisa, Y. (2020). Pengguna Smartphone diperkirakan Mencapai 89% Populasi pada 2025 | Databoks. <https://Databoks.Katadata.Co.Id/>, 1. <https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2020/09/15/pengguna-smartphone-diperkirakan-mencapai-89-populasi-pada-2025>
- Rukmana, I. . (2017). Hubungan Kecakapan Emosi Dengan Kemandirian Anak Prasekolah Di Mulyorejo Malang. *Skripsi, Fakultas Psikologi, UIN Maulana Malik Ibrahim, Malang*.
- Sapardi, V. S. (2018). Hubungan Penggunaan Gadget dengan Perkembangan Anak Usia Prasekolah di Paud/TK Islam Budi Mulia. *Menara Ilmu*, XII(80), 137–145.
- Sunita, I., & Mayasari, E. (2018). Pengawasan Orangtua Terhadap Dampak Penggunaan Gadget Pada Anak. *Jurnal Endurance*, 3(3), 510. <https://doi.org/10.22216/jen.v3i3.2485>
- Vivi Syofia Sapardi, 2018. Hubungan Penggunaan Gadget Dengan Perkembangan Anak Usia Prasekolah Di Paud/Tk Islam Budi Mulia. *MENARA Ilmu XII*, 137–145.
- Wahyu Novitasari. (2016). Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Interaksi Sosial anak usia 5-6 tahun. *05 Nomor 0(1997)*, 182–186.