

SKRIPSI

**HUBUNGAN PENGGUNAAN *GADGET* DENGAN
PERKEMBANGAN EMOSIONAL PADA
ANAK USIA *PRESCHOOL***



Oleh:

RIRIN PRASTIA AGUSTIN
151.0045

**POGRAM STUDI ILMU KEPERAWATAN
SEKOLAH TINGGI ILMU KESEHATAN HANG TUAH
SURABAYA
2019**

SKRIPSI

**HUBUNGAN PENGGUNAAN *GADGET* DENGAN
PERKEMBANGAN EMOSIONAL PADA
ANAK USIA *PRESCHOOL***

**Diajukan untuk memperoleh gelar Sarjana Keperawatan (S.Kep)
di Sekolah Tinggi Ilmu Kesehatan Hang Tuah Surabaya**



Oleh:

**RIRIN PRASTIA AGUSTIN
151.0045**

**POGRAM STUDI ILMU KEPERAWATAN
SEKOLAH TINGGI ILMU KESEHATAN HANG TUAH
SURABAYA
2019**

HALAMAN PERNYATAAN

Saya bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Ririn Prastia Agustin

Nim. : 151.0045

Tanggal Lahir : 21 Agustus 1997

Program Studi : S1-Keperawatan

Menyatakan bahwa Skripsi yang berjudul “hubungan penggunaan *gadget* dengan perkembangan emosional pada anak usia *preschool*”. Saya susun tanpa melakukan plagiat sesuai dengan peraturan yang berlaku di Stikes Hang Tuah Surabaya.

Jika kemudian hari ternyata saya melakukan tindakan plagiat saya akan bertanggung jawab sepenuhnya dan menerima sanksi yang dijatuhkan oleh Stikes Hang Tuah Surabaya.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya agar dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Surabaya, 10 Juni 2019



Ririn Prastia Agustin
NIM. 151.0045

HALAMAN PERSETUJUAN

Setelah kami periksa dan amati, selaku pembimbing mahasiswa:

Nama : Ririn Prastia Agustin
NIM : 151.0045
Program Studi : S1-Keperawatan
Judul : Hubungan Penggunaan *Gadget* Dengan Perkembangan Emosional Pada Anak Usia *Preschool*

Serta perbaikan-perbaikan sepenuhnya, maka kami menganggap dan dapat menyetujui bahwa skripsi ini diajukan dalam sidang guna memenuhi sebagian persyaratan untuk memperoleh gelar:

SARJANA KEPERAWATAN (S.Kep)

Pembimbing I



Qori'Ilia Saidah, M.Kep., Ns.Sp.Kep.An.
NIP. 03026

Pembimbing II



Sapto Dwi A., S.Pd., M.Pd.
NIP. 03027

Ditetapkan di : STIKES Hang Tuah Surabaya

Tanggal : 24 Juni 2019

HALAMAN PENGESAHAN

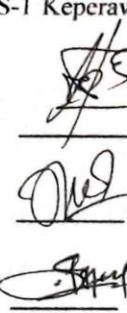
Proposal dari :
Nama : Ririn Prastia Agustin
NIM : 151.0045
Program Studi : SI ILMU KEPERAWATAN
Judul : Hubungan Penggunaan *Gadget* Dengan Perkembangan Emosional Pada Anak Usia *Preschool*.

Telah dipertahankan dihadapan dewan penguji Skripsi di Stikes Hang Tuah Surabaya, dan dinyatakan dapat diterima sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar "SARJANA KEPERAWATAN" pada Prodi S-1 Keperawatan Stikes Hang Tuah Surabaya

Penguji I : Astrida Budiarti, M.Kep., Ns.Sp.Kep. Mat.
NIP. 03025

Penguji II : Oori'Ila Saidah, M.Kep., Ns.Sp.Kep.An.
NIP. 03026

Penguji III : Sapto Dwi Anggoro, S.Pd., M.Pd.
NIP. 03027



Mengetahui,

STIKES HANG TUAH SURABAYA

KAPRODI S-1 KEPERAWATAN


PUJI HASTUTI, S.Kep., Ns., M.Kep.
NIP. 03010

Ditetapkan di : STIKES Hang Tuah Surabaya

Tanggal : 24 Juni 2019

Judul: Hubungan Penggunaan *Gadget* dengan Perkembangan Emosional pada Anak Usia *Preschool*

ABSTRAK

Perkembangan emosional pada anak usia *preschool* dipengaruhi oleh berbagai faktor, saat ini anak usia *preschool* sering kali terpapar oleh *gadget*. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hubungan penggunaan *gadget* dengan perkembangan emosional pada anak usia *preschool*.

Penelitian ini menggunakan desain *observasional analitik* dengan pendekatan *cross sectional*. Teknik sampling yang digunakan adalah *Probability sampling* dengan menggunakan *Cluster sampling*. Sampel penelitian sebanyak 104 responden dengan dua tempat penelitian di TK Al-Fitroh dan TK Budi Mulya Surabaya. Instrumen dalam penelitian ini menggunakan kuesioner penggunaan *gadget* yang telah diuji validitas dan reabilitas. Perkembangan emosional yang diukur menggunakan kuesioner SDQ (*Strenght Difficulties Questionnaire*).

Hasil penelitian menunjukkan bahwa intensitas dan sikap penggunaan *gadget* pada anak usia *preschool* sebagian besar dalam kategori sedang. Perkembangan emosional pada anak usia *preschool* sebagian besar dalam kategori borderline. Hasil uji *Spearma's rho* diperoleh nilai $pvalue=0,000$ ($p<0,05$) dengan nilai $OR= -0,363$ yang berarti memiliki hubungan rendah terkait penggunaan *gadget* dengan perkembangan emosional pada anak usia *preschool*.

Penggunaan *gadget* pada anak usia *preschool* seharusnya dikontrol dan pendampingan. Orang tua dapat mengalihkan perhatian bermain *gadget* dengan mengenalkan permainan tradisional karena dapat menstimulasi untuk mengembangkan keterampilan emosi terhadap anak.

Kata Kunci : *Gadget*, perkembangan emosional, anak usia *preschool*, peran orang tua

Title: The Relationship Between the Use of Gadget and Emotional Development of Preschool Children

ABSTRACT

Emotional development in preschool children is influenced factors, preschool children are often exposed to gadget's. This study is intended to investigate the relationship between the use of gadgets and emotional development of preschool children.

This research used analytic observational design with cross sectional approach. Sampling technique used probability sampling by used cluster sampling amounted as many as 104 respondent with two research sites at Al-Fitroh and Budi Mulia kindergarten in Surabaya. The research instrument was questionnaires asses both the use of gadgetsof which its validity and reability test has been under taken. Emotional development as measured by SDQ (Strenght Difficulties Questionnaire) questionnaire.

The result of the research intensity nd attitude use of gadget in preschool children most experience in the moderate category. Emotional development is mostly in the borderline category. Based on the result of the Spearman's Rho test, was obtained pvalue = 0.000 ($\rho < 0,05$) with OR value = -0,363 which mean had low relation related the use of gadget and emotional development of preschool children.

Use of gadget among preschool children should be controlled and assisted. Parent can by distracting the children by introducing traditional games can be a way for parents to can stimulate and develop emotional skills of children.

Keywords : Gadget, emotional development, pre-school aged children, parent's role

KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur peneliti panjatkan kehadirat Allah SWT Yang Maha Esa, atas limpahan karunia dan hidayahnya sehingga penulis dapat menyusun skripsi yang berjudul “Hubungan penggunaan *gadget* dengan perkembangan emosional pada anak usia *preschool*” dapat selesai sesuai waktu yang telah ditentukan.

Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan pendidikan di Program Studi S-1 Keperawatan Sekolah Tinggi Ilmu Kesehatan Hang Tuah Surabaya. Skripsi ini disusun dengan memanfaatkan berbagai literatur serta mendapatkan banyak pengarahan dan bantuan dari berbagai pihak, penulis menyadari tentang segala keterbatasan kemampuan dan pemanfaatan literatur, sehingga skripsi ini dibuat dengan sangat sederhana baik dari segi sistematika maupun isinya jauh dari sempurna.

Dalam kesempatan kali ini, perkenankanlah peneliti menyampaikan rasa terima kasih, rasa hormat dan penghargaan kepada:

1. Ibu Wiwiek Liestyningrum, M.Kep selaku Ketua Stikes Hang Tuah Surabaya atas kesempatan dan fasilitas yang diberikan kepada peneliti untuk menjadi mahasiswa S-1 Keperawatan.
2. Puket 1, Puket 2 dan Puket 3 Stikes Hang Tuah Surabaya yang telah memberi kesempatan dan fasilitas kepada peneliti untuk mengikuti dan menyelesaikan program studi S1 Keperawatan.
3. Ibu Puji Hastuti, S.Kep., Ns., M.Kep selaku Kepala Program Studi Pendidikan S-1 Keperawatan Stikes Hang Tuah Surabaya yang telah memberikan

kesempatan untuk mengikuti dan menyelesaikan Program Pendidikan S-1 Keperawatan.

4. Ibu Astrida Budiarti, M.kep., Ns., Sp.Kep.Mat selaku penguji I terima kasih atas segala arahannya dalam pembuatan skripsi ini.
5. Ibu Qori'Ila Saidah, M.Kep., Ns., Sp.Kep.An selaku pembimbing I yang penuh kesabaran dan perhatian memberikan pengarahan, motivasi dan kesempurnaan penyusunan skripsi ini.
6. Bapak Sapto Dwi A., S.Pd., M.Pd selaku pembimbing II yang penuh kesabaran dan perhatian memberikan pengarahan dan dorongan moril dalam penyusunan skripsi ini.
7. Ibu Nadia Okhtiary, A.md.Kep selaku Kepala Perpustakaan di Stikes Hang Tuah Surabaya yang telah menyediakan sumber pustaka dalam penyusunan penelitian ini.
8. Ibu Hj. Asnawiyah, S.Pd selaku Kepala TK Al-Fitroh Surabaya yang telah memberikan izin sebagai tempat penelitian dan membantu dalam pembuatan skripsi ini.
9. Ibu Dra. Tien Suhartini selaku Kepala TK Budi Mulya Surabaya yang telah memberikan izin sebagai tempat penelitian dan membantu dalam pembuatan skripsi ini.
10. Kedua orang tua saya Bapak Sudarsono dan Ibu Minayu tercinta yang senantiasa mendoakan, mendukung, memotivasi dan memberikan semangat selama proses penyusunan penelitian ini.
11. Seluruh staf dosen Stikes Hang Tuah Surabaya yang telah membantu dalam kelancaran proses belajar mengajar selama masa perkuliahan untuk

menempuh studi dan membimbing peneliti selama peneliti menuntut ilmu di Program Studi S-1 Keperawatan di Stikes Hang Tuah Surabaya.

12. Sahabat tersayang saya Dwi Rizqi Putri, Qiftia Fatmatuz Zuhroh, Ratnasari Hardiyanti, Riska Utama & Herda Mentary Sitorus yang senantiasa menemani dan memotivasi selama proses penyusunan penelitian ini.

13. Kepada teman sebimbangan Novinda Andi Ani dan Rizki Novitasari Suherman terimakasih sudah berproses dengan saya dan memotivasi selama proses penyusunan penelitian ini.

14. Teman-teman angkatan 21 dan semua pihak yang telah membantu memotivasi dalam kelancaran penyusunan skripsi ini yang tidak dapat penulis sebut satu persatu.

Semoga budi baik yang telah diberikan kepada peneliti mendapatkan balasan rahmat dari Allah Yang Maha Pemurah. Akhirnya peneliti berharap bahwa skripsi ini dapat bermanfaat bagi kita semua. Amin Ya Rabbal Alamin.

Surabaya, 10 Juni 2019

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	ii
HALAMAN PERNYATAAN	iii
HALAMAN PERSETUJUAN	iv
HALAMAN PENGESAHAN	v
ABSTRAK	vi
ABSTRACT	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	xi
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR	xv
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
DAFTAR SINGKATAN	xvii
BAB 1 PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	5
1.3 Tujuan.....	6
1.3.1 Tujuan Umum	6
1.3.2 Tujuan Khusus	6
1.4 Manfaat	6
1.4.1 Manfaat Teoritis	6
1.4.2 Manfaat Praktis	6
BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA	8
2.1 Konsep Tumbuh Kembang Anak	8
2.1.1 Definisi Pertumbuhan dan Perkembangan	8
2.1.2 Tahapan Perkembangan	9
2.1.3 Aspek-aspek Perkembangan	11
2.1.4 Faktor-faktor yang Mempengaruhi Tumbuh Kembang	13
2.1.5 Gangguan Pertumbuhan dan Perkembangan Anak	17
2.2 Konsep Anak <i>Preschool</i>	19
2.2.1 Definisi Anak <i>Preschool</i>	19
2.2.2 Karakteristik Anak <i>Preschool</i>	20
2.2.3 Pertumbuhan Anak <i>Preschool</i>	21
2.2.4 Perkembangan Anak <i>Preschool</i>	21
2.3 Konsep Perkembangan Emosional	23
2.3.1 Pengertian Emosional	23
2.3.2 Ciri-ciri Emosional	24
2.3.3 Faktor-faktor yang Mempengaruhi Perkembangan Emosi	25
2.3.4 Mekanisme Emosi	27
2.3.5 Perkembangan Emosi pada Anak <i>Preschool</i>	28
2.3.6 Jenis-jenis Emosi	28
2.3.7 Permainan Tradisional sebagai Pengembangan Perkembangan Emosional ..	32
2.3.8 Alat Penilaian Perkembangan Emosional	34
2.4 Konsep <i>Gadget</i>	36
2.4.1 Definisi <i>Gadget</i>	36
2.4.2 Faktor-faktor yang Mempengaruhi Penggunaan <i>Gadget</i>	37
2.4.3 Dampak Penggunaan <i>Gadget</i>	38

2.4.4	Indikator Penggunaan <i>Gadget</i>	42
2.4.4.1	Intensitas Penggunaan <i>Gadget</i>	42
2.4.4.2	Sikap Penggunaan <i>Gadget</i>	44
2.5	Teori Model Konseptual Keperawatan	45
2.5.1	Sejarah Model Konseptual Keperawatan Betty Neuman	46
2.5.2	Teori Model Konseptual Keperawatan Betty Neuman	46
2.6	Hubungan Antar Konsep	48
BAB 3 KERANGKA KONSEPTUAL DAN HIPOTESIS		50
3.1	Kerangka Konsep	50
3.2	Hipotesis	51
BAB 4 METODOLOGI PENELITIAN		52
4.1	Desain Penelitian	52
4.2	Kerangka Kerja	53
4.3	Waktu dan Tempat Penelitian	54
4.4	Populasi, Sample dan Teknik Sampling	54
4.4.1	Populasi Penelitian	54
4.4.2	Sampel Penelitian	55
4.4.3	Besar Sample	56
4.4.4	Teknik Sampling	56
4.5	Identifikasi Variabel	57
4.6	Definisi Operasional	57
4.7	Pengumpulan, Pengolahan dan Analisa Data	58
4.7.1	Pengumpulan Data	58
4.7.2	Analisa Data	62
4.8	Etika Penelitian	64
BAB 5 HASIL DAN PEMBAHASAN		66
5.1	Hasil Penelitian	66
5.1.1	Gambaran Umum Tempat Penelitian	66
5.1.2	Gambaran Umum Subyek Penelitian	70
5.1.3	Data Umum Hasil Penelitian	70
5.1.4	Data Khusus Hasil Penelitian	75
5.2	Pembahasan	78
5.2.1	Penggunaan <i>Gadget</i> pada Anak Usia <i>Preshool</i>	78
5.2.2	Perkembangan Emosional pada Anak Usia <i>Preschool</i>	84
5.2.3	Hubungan Antara Penggunaan <i>Gadget</i> dengan Perkembangan Emosional pada Anak Usia <i>Preschool</i>	89
5.3	Keterbatasan	96
BAB 6 PENUTUP		97
6.1	Simpulan	97
6.2	Saran	97
DAFTAR PUSTAKA		99
LAMPIRAN		104

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1	Interpretasi Intensitas penggunaan <i>gadget</i>	44
Tabel 4.1	Definisi Operasional Hubungan Penggunaan <i>gadget</i> dengan Perkembangan Emosional pada Anak Usia <i>Preschool</i>	57
Tabel 4.2	Interpretasi skor masing-masing Sub-skala Kuesioner <i>SDQ (Strengths and Difficulties Questionnaire)</i>	61
Tabel 4.3	Kisi-kisi pertanyaan dan Pernyataan Kuesioner	61
Tabel 5.1	Sarana dan prasarana di TK Al-Fitroh Surabaya	68
Tabel 5.2	Sarana dan prasarana di TK Budi Mulya Surabaya	69
Tabel 5.3	Karakteristik responden berdasarkan usia anak di TK Al-Fitroh Surabaya dan TK Budi Mulya Surabaya pada tanggal 22-23 Mei 2019 dengan jumlah responden 104 orang	70
Tabel 5.4	Karakteristik responden berdasarkan jenis kelamin di TK Al-Fitroh Surabaya dan TK Budi Mulya Surabaya pada tanggal 22-23 Mei 2019 dengan jumlah responden 104 orang	71
Tabel 5.5	Karakteristik responden berdasarkan usia ibu di TK Al-Fitroh Surabaya dan TK Budi Mulya Surabaya pada tanggal 22-23 Mei 2019 dengan jumlah responden 104 orang	71
Tabel 5.6	Karakteristik responden berdasarkan pendidikan terakhir ibu di TK Al-Fitroh Surabaya dan TK Budi Mulya Surabaya pada tanggal 22-23 Mei 2019 dengan jumlah responden 104 orang	71
Tabel 5.7	Karakteristik responden berdasarkan pekerjaan ibu di TK Al-Fitroh Surabaya dan TK Budi Mulya Surabaya pada tanggal 22-23 Mei 2019 dengan jumlah responden 104 orang	72
Tabel 5.8	Karakteristik responden berdasarkan usia ayah di TK Al-Fitroh Surabaya dan TK Budi Mulya Surabaya pada tanggal 22-23 Mei 2019 dengan jumlah responden 104 orang	72
Tabel 5.9	Karakteristik responden berdasarkan anak biasanya diasuh oleh di TK Al-Fitroh Surabaya dan TK Budi Mulya Surabaya pada tanggal 22-23 Mei 2019 dengan jumlah responden 104 orang	73
Tabel 5.10	Karakteristik responden berdasarkan usia anak menggunakan <i>gadget</i> di TK Al-Fitroh Surabaya dan TK Budi Mulya Surabaya pada tanggal 22-23 Mei 2019 dengan jumlah responden 104 orang	73
Tabel 5.11	Karakteristik responden berdasarkan durasi di TK Al-Fitroh Surabaya dan TK Budi Mulya Surabaya pada tanggal 22-23 Mei 2019 dengan jumlah responden 104 orang	74
Tabel 5.12	Karakteristik responden berdasarkan frekuensi di TK Al-Fitroh Surabaya dan TK Budi Mulya Surabaya pada tanggal 22-23 Mei 2019 dengan jumlah responden 104 orang	74
Tabel 5.13	Karakteristik responden berdasarkan penggunaan <i>gadget</i> pada usia <i>preschool</i> di TK Al-Fitroh Surabaya dan TK Budi Mulya Surabaya pada tanggal 22-23 Mei 2019 dengan jumlah responden 104 orang	75
Tabel 5.14	Karakteristik responden berdasarkan perkembangan emsoional pada anak usia <i>preschool</i> di TK Al-Fitroh Surabaya dan TK Budi Mulya Surabaya pada tanggal 22-23 Mei 2019 dengan jumlah responden 104 orang	75

Tabel 5.15	Hubungan antara penggunaan <i>gadget</i> dengan perkembangan emosional (skala kesulitan) pada anak usia <i>preschool</i>	76
Tabel 5.16	Hubungan antara penggunaan <i>gadget</i> dengan perkembangan emosional (skala kekuatan) pada anak usia <i>preschool</i>	77

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1	Kerangka Konseptual	50
Gambar 4.1	Desain Penelitian Observasional Analitik (<i>Cross Sectional</i>)	52
Gambar 4.2	Kerangka kerja penelitian Hubungan penggunaan <i>gadget</i> dengan Perkembangan Emosional pada Anak Usia <i>Preschool</i>	53

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1	Curriculum Vitae	104
Lampiran 2	Lembar Pengajuan Judul Penelitian	105
Lampiran 3	Surat Studi pendahuluan dari STIKES Hang Tuah Surabaya	107
Lampiran 4	Surat pengambilan data dari STIKES Hang Tuah Surabaya	109
Lampiran 5	Surat pernyataan laik etik penelitian kesehatan dari STIKES Hang Tuah Surabaya	111
Lampiran 6	Surat Balasan Tempat Penelitian	112
Lampiran 7	Motto dan Persembahan	114
Lampiran 8	<i>Information For Consent</i>	116
Lampiran 9	Lembar Persetujuan	117
Lampiran 10	Lembar Kuesioner sebelum uji validitas	118
Lampiran 11	Lembar Kuesioner sesudah uji validitas	123
Lampiran 12	Lembar Tabulasi Data Umum dan Data Khusus	127
Lampiran 13	Hasil Frekuensi Data Umum	140
Lampiran 14	Hasil Frekuensi Data Khusus	142
Lampiran 15	Hasil Crosstabulation	143
Lampiran 16	Hasil uji <i>spearman rho</i>	156
Lampiran 17	Hasil uji validitas dan reabilitas perkembangan emosional.....	157
Lampiran 18	Hasil uji validitas dan reabilitas penggunaan <i>gadget</i>	158
Lampiran 19	Dokumentasi	159

DAFTAR SIMBOL DAN SINGKATAN

SIMBOL

%	: Persen
?	: Tanda Tanya
/	: Atau
()	: Kurung Buka dan Kurung Tutup
=	: Sama Dengan
<	: Kurang Dari
n	: Jumlah Responden
α	: Derajat Kemaknaan

SINGKATAN

AAP	= <i>American Association of Pediatrics</i>
Cm	= Sentimeter
Depkes	= Departemen Kesehatan
Dkk	= Dan kawan kawan
Kemenkes	= Kementerian Kesehatan
Kg	= Kilogram
KMME	= Kuesioner Masalah Mental Emosional
KMS	= Kartu Menuju Sehat
PG	= Play Group
RI	= Republik Indonesia
SDQ	= <i>Strengths and Difficulties Questionnaire</i>
TK	= Taman Kanak-kanak
TORCH	= Toksoplasma, Rubella, Sitomegalo virus, Herpes simpleks

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Kemajuan jaman dalam bidang ilmu teknologi di Indonesia semakin berkembang pesat. Berbagai macam penemuan dimulai dari munculnya telepon koin hingga telepon genggam atau orang-orang lebih mengenalnya dengan sebutan *gadget*. Hampir dari orang-orang dengan status ekonomi menengah ke atas sampai status ekonomi menengah ke bawah sudah memiliki *gadget*. Pada saat ini, *gadget* dapat diakses oleh berbagai kalangan masyarakat terutama dalam kebutuhan komunikasi agar tidak ada hambatan untuk berbagai komunikasi kepada semua orang tanpa memikirkan biaya, jarak dan waktu (Soliha, 2015). Tidak hanya sebagai alat komunikasi *gadget* juga dilengkapi kamera digital, video digital, pemutar musik, fitur fitur yang menarik seperti mengakses game dan internet. Tidak hanya orang dewasa yang menggunakannya bahkan anak-anak pun telah mahir mengoperasikan perangkat elektronik tersebut. Seharusnya, anak-anak tidak layak menggunakan *gadget* (Novitasari & Khotimah, 2016). Penggunaan pada *gadget* membawa perubahan dalam pola kehidupan anak dan tanpa disadari anak dapat mengalami ketergantungan atau kecanduan.

Penggunaan *gadget* yang berlebihan dapat mengganggu perkembangan anak, terutama pada anak usia *preschool*. Pada anak usia *preschool*, perkembangan emosi merupakan salah satu sangat penting dalam perkembangan anak karena kemampuan anak dalam mengelola emosi dan mengenal emosi sangat dibutuhkan ketika anak memasuki lingkungan di sekitarnya yang memiliki

pengaruh terhadap perilaku anak. Emosi dapat berbentuk rasa senang, takut, marah dan sebagainya. Perkembangan emosi pada masa kanak-kanak awal ditandai dengan munculnya emosi evaluatif yang di sadari rasa bangga, malu, dan rasa bersalah, dimana kemunculan emosi pada anak-anak menunjukkan bahwa anak sudah mulai memahami tentang menilai perilaku mereka (Nurmalitasari, 2015).

Dalam jurnal penelitian *American Association of Pediatrics* (AAP) yang mengambil topik “Exposure and Use of Mobile Media Devices by Young Children” mengatakan bahwa hampir semua anak (96,6%) telah menggunakan perangkat seluler. Anak-anak sudah terpapar dengan perangkat seluler sejak usia kurang dari 1 tahun dan memiliki perangkat seluler sejak usia 4 tahun. Alasan orang tua memberikan perangkat seluler pada anak ketika orang tua sedang mengerjakan pekerjaan rumah sebesar 70%, untuk menjaga anak tetap tenang berkisar 65%, dan waktu sebelum tidur 25%. (Kabali et al., 2015).

Menurut perusahaan survei eMarketer pengguna *gadget* tahun 2016 mencapai 65,52 juta. Tahun 2017 akan ada 74,9 juta. Tahun 2018 dan 2019 akan terus berkembang mulai dari 83,5 juta hingga 92 juta pengguna *gadget*. jika dilihat dari kota dan desa pada lima pulau (Jawa, Sumatera, Kalimantan, dan Bali), pengguna *gadget* di kota >55% pada masing-masing pulau. Sedangkan untuk perbandingan masing-masing pulau tersebut paling banyak di pulau Jawa sebesar 71%.

Dari gambaran di atas, perlu dilakukan studi pendahuluan tentang penggunaan *gadget* pada anak-anak usia *preschool*. Studi pendahuluan dilakukan

di TK Al-Fitroh Surabaya dan TK Budi Mulya Surabaya. Hasil studi tersebut menunjukkan adanya fenomena penggunaan *gadget* pada anak-anak usia *preschool*. Hasil dari wawancara dan pendekatan yang dilakukan kepada beberapa orang tua mempunyai anak *preschool* yang berusia 4-6,5 tahun mengatakan bahwa anaknya sudah mengenal *gadget* dan bermain *gadget* selama rentang waktu tidak lebih dari 1 hingga 4 jam dalam sehari ketika berada di rumah. Hampir semua orang tua yang mengatakan anaknya sudah mulai mengenal *gadget* dari umur 2-4 tahun dan orang tua mengatakan bahwa anaknya lebih sering menggunakan *gadget* untuk memainkan aplikasi game dan menonton video *Youtube*. Dari keseluruhan orang tua mengawasi anak dalam bermain *gadget* dan mempunyai aturan khusus dalam penggunaan *gadget*. Untuk durasinya berbeda-beda, mulai dari yang 1 jam hingga ada yang lebih dari 4 jam dalam waktu satu hari. Rata-rata *gadget* yang digunakan oleh anak itu sendiri merupakan milik orang tua dan ada sebagian milik diri sendiri. Orang tua mengeluhkan khawatir akan dampak penggunaan *gadget* dan orang tua mengatakan bahwa anaknya semakin susah di ingatkan semenjak mengenal *gadget*, anak cenderung mengabaikan nasihat atau perintah orang tua untuk makan. Bahkan orang tua mengaku pernah membawa ke psikiater untuk diterapi, karena anak menjadi penurunan konsentrasi dan tidak fokus dalam belajar. Apabila di hari sekolah, orang tua akan meminta *gadgetnya* meskipun anak akan marah atau menangis. Terdapat anak pada usia yang sama banyak orang tua dengan sengaja memberikan dan membiarkan anak bermain *gadget* dengan alasan agar anak tidak rewel.

Penggunaan *gadget* oleh anak usia *preschool* dipengaruhi oleh beberapa faktor yang meliputi faktor budaya, faktor sosial, dan faktor pribadi. Selain itu,

menurut Fadilah (2015), faktor yang mempengaruhi anak *preschool* karena adanya iklan yang terpapar di televisi dan media sosial. *Gadget* juga menampilkan fitur-fitur yang menarik dan kecanggihan *gadget* tersebut. Jika faktor-faktor tersebut tidak dipedulikan ataupun ke depannya tidak ada perubahan, maka akan menimbulkan dampak dari penggunaan *gadget* di kalangan anak usia *preschool*.

Menurut A.S. Page, et.all., (2010), durasi dalam penggunaan *gadget* media berbasis layar untuk anak tidak boleh lebih dari satu atau 2 jam per hari. Kecenderungan penggunaan *gadget* yang berlebihan akan menimbulkan ketergantungan yang efeknya dapat mengganggu interaksi dengan lingkungan, rasa empati dan simpati berkurang, dan waktu bersama keluarga menjadi berkurang. Sehingga perhatian pada anak yang kecanduan *gadget* akan tertuju pada dunia maya dan ketika permintaan anak bermain *gadget* tidak terpenuhi ataupun jika dipisahkan dengan *gadget*, maka anak akan muncul emosi seperti perasaan gelisah, sedih, kecewa, marah dan cemas. Sering kali, orang tua tanpa menyadari bahwa emosi yang dirasakan oleh anak karena orang tua dengan berbagai cara berusaha menghibur, mengalihkan perhatian atau memarahi anak untuk menghentikan tangisannya. Namun, hal ini sebenarnya membuat emosi anak tidak tersalurkan dengan lepas. Jika hal ini berlangsung terus menerus akan mengakibatkan tumpukan emosi. Menurut (Yiw'Wiyouf, Ismanto, & Babakal, 2017), tumpukan emosi ini yang akan mengakibatkan munculnya anak sebagai temper tantrum. Jadi, salah satu bentuk pengaruh negatif *gadget* pada anak adalah emosional yang tidak terkendali.

Jika dilihat dari sudut pandangan ilmu kesehatan jiwa, proses tumbuh kembang anak secara alami dapat terganggu karena penggunaan *gadget* yang

berlebihan, oleh karena itu anak sangat tidak disarankan dalam menggunakan *gadget*. Sebaiknya orang tua setelah bermain *gadget* usahakan selalu menaruh dengan tidak sembarang diletakkan karena hal ini akan memungkinkan anak bermain *gadget* tanpa sepengetahuan orang tua. Orang tua dapat mengalihkan perhatian untuk bermain *gadget* dengan mengajaknya bermain bersama teman-temannya, mengenalkan permainan tradisional dapat menstimulasi untuk mengembangkan kerjasama, bersosialisasi secara positif, mempunyai rasa empati terhadap temannya, ketika permainan tradisional hanya diperkenalkan dalam lingkungan sekolah sangat tidak efektif (Fadilah, 2011). Dengan bermain anak bisa mengekspresikan perasaan dan ide-ide dalam menghadapi kehidupan nyata dan dapat mengatur emosi perasaannya pada saat bermain. Hal ini akan mendorong anak lebih memahami diri sendiri. Kemungkinan bahwa permainan tradisional lebih memberikan dampak positif bagi keterampilan emosi terhadap anak.

Berdasarkan latar belakang, pada peneliti tertarik untuk melakukan penelitian tentang hubungan penggunaan *gadget* dengan tingkat perkembangan emosional pada anak usia *preschool*.

1.2 Rumusan Masalah

Adakah hubungan penggunaan *gadget* dengan perkembangan emosional pada anak usia *preschool* di TK Al-Fitroh dan TK Budi Mulya Surabaya?

1.3 Tujuan

1.3.1 Tujuan Umum

Mengetahui hubungan penggunaan *gadget* dengan perkembangan emosional pada anak usia *preschool* di TK Al-Fitroh dan TK Budi Mulya Surabaya.

1.3.2 Tujuan Khusus

1. Mengidentifikasi penggunaan *gadget* pada anak usia *preschool* di TK Al-Fitroh dan TK Budi Mulya Surabaya.
2. Mengidentifikasi perkembangan emosional pada anak usia *preschool* di TK Al-Fitroh dan TK Budi Mulya Surabaya.
3. Menganalisis hubungan penggunaan *gadget* dengan perkembangan emosional pada anak usia *preschool* di TK Al-Fitroh dan TK Budi Mulya Surabaya.

1.4 Manfaat

1.4.1 Manfaat Teoritis

Dengan adanya penelitian ini diharapkan hasilnya agar dapat digunakan sebagai sumber referensi khususnya dalam pengembangan ilmu keperawatan anak dan dapat menambah pengetahuan tentang faktor yang mempengaruhi perkembangan emosional pada anak usia *preschool*.

1.4.2 Manfaat Praktis

1. Bagi Orang Tua

Penelitian ini dapat memberikan informasi kepada orang tua mengenai penggunaan *gadget* pada anak terhadap perkembangan emosional pada anaknya.

Sehingga orang tua dapat mengambil sikap membatasi aktivitas bermain *gadget* dan mengarahkan anaknya agar dapat tumbuh dan berkembang lebih baik lagi, terutama dalam aspek perkembangan emosional.

2. Bagi Profesi Keperawatan

Bagi tenaga kesehatan khususnya perawat diharapkan dapat dijadikan pengetahuan tentang perkembangan anak terutama perkembangan emosional anak usia *preschool*.

3. Bagi Lahan Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan memberikan masukan bagi pihak sekolah untuk memberikan informasi mengenai dampak positif dan negatif perilaku anak-anak yang mengalami penggunaan *gadget* yang berlebihan terhadap perkembangan emosional di lingkungan sekolah agar pihak sekolah lebih memperhatikan pergaulan siswa dan meningkatkan pengawasan pada lingkungan sekolah.

4. Bagi Peneliti Selanjutnya

Hasil penelitian ini dapat memberikan pengalaman nyata dalam melaksanakan penelitian secara ilmiah dalam rangka mengembangkan diri dan menambah wawasan dalam melaksanakan fungsi perawat dalam peneliti, serta dapat dijadikan referensi untuk peneliti selanjutnya yang berhubungan dengan tema dampak penggunaan *gadget* dengan perkembangan emosional pada anak usia *preschool*.

BAB 2

TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini membahas mengenai konsep, landasan teori dan berbagai aspek yang terkait dengan topik penelitian, meliputi : 1) Konsep Tumbuh Kembang Anak, 2) Konsep Anak *Preschool*, 3) Konsep Perkembangan Emosional, 4) Konsep *Gadget*, 5) Teori Model Konseptual Keperawatan, 6) Hubungan Antar Konsep

2.1 Konsep Tumbuh Kembang Anak

2.1.1 Definisi Pertumbuhan dan Perkembangan

Menurut Kemenkes RI (2015), pertumbuhan (*growth*) adalah peningkatan ukuran dan jumlah sel serta jaringan intraseluler, berarti bertambahnya ukuran fisik dan struktur tubuh sebagian atau keseluruhan sehingga dapat diukur dengan satuan panjang dan berat, sedangkan perkembangan adalah meningkatnya kemampuan (*skill*) dalam tubuh yang lebih kompleks dalam kemampuan gerak halus dan gerak kasar, bicara dan bahasa, serta sosialisasi dan kemandirian.

Menurut Whaley & Wong (2004), pertumbuhan bertambahnya jumlah dan ukuran, serta besarnya sel sehingga dapat diukur secara kuantitatif di seluruh bagian tubuh. Pertumbuhan fisik merupakan peningkatan ukuran fisik individu dengan bertambahnya jumlah sel dalam tubuh yang bersifat kuantitatif atau dapat diukur. Indikator dalam pengukuran pertumbuhan meliputi perubahan tinggi dan berat badan, tumbuhnya gigi, struktur skeletal, dan karakteristik seksual, sedangkan perkembangan merupakan perubahan secara bertahap dari tingkat yang lebih rendah sampai ke tingkat lebih tinggi bahkan kompleks dalam

penyempurnaan fungsi tubuh yang dapat dicapai melalui tumbuh kembang, pematangan dan pembelajaran.

Secara umum, perkembangan mencakup berbagai aspek meliputi : perkembangan fisik, sosial, emosi, dan kognitif. Dalam peraturan (Depkes RI, 2015) bahwa aspek-aspek pengembangan mencakup : kemampuan sensoris (dengar, lihat, raba, cium), motorik (gerak kasar dan halus), kognitif (pengetahuan, kecerdasan), komunikasi/berbahasa, emosi-sosial, dan kemandirian.

2.1.2 Tahapan Perkembangan

Menurut (Yusuf, Syamsu, & Sugandhi, 2011) periode perkembangan itu terdiri atas tiga periode, yaitu : anak (*childhood*), remaja (*adolescent*), dan dewasa (*adulthood*). Dari ketiga periode itu diklasifikasikan lagi menjadi beberapa periode, antara lain :

1. Periode sebelum kelahiran (dimulai dari masa konsepsi atau pembuahan sampai kelahiran, sekitar 9 bulan dalam kandungan)
2. Periode bayi (dimulai dari kelahiran sampai 12 bulan)
3. Periode awal anak (12 bulan sampai 5 atau 6 tahun)

Periode ini disebut juga dengan masa anak *preschool*. Di periode ini anak belajar lebih mandiri, memperhatikan dirinya, mulai rasa ingin tahu, mengembangkan kesiapan dan lebih sering bermain dengan teman sebayanya.

4. Periode pertengahan dan akhir anak (6 tahun sampai 10 atau 11 tahun)

Periode ini sering disebut tahun-tahun sekolah dasar. Pada periode ini, anak usia sekolah sudah mengembangkan kreativitasnya seperti

menggambar, menguasai keterampilan dasar membaca, menulis, dan belajar matematika serta mengembangkan pengendalian diri.

5. Periode remaja (12 tahun sampai 19 atau 20 tahun)

Periode remaja adalah masa peralihan dari masa anak-anak ke masa dewasa yang ditandai dengan perubahan dalam aspek biologis, kognitif, dan sosio-emosional, serta persiapan menghadapi masa dewasa.

6. Periode dewasa

Periode ini terdiri dari tiga masa, yaitu : awal dewasa, pertengahan dewasa, dan akhir dewasa.

a. Masa awal dewasa (dimulai dari usia 20 tahun sampai 30 atau 35 tahun)

Masa ini merupakan setiap individu mulai untuk membangun independen (kemandirian) pribadi, ekonomi, dan peningkatan perkembangan karier.

b. Masa pertengahan dewasa (dimulai sekitar umur 35 tahun hingga 45 tahun dan berakhir pada usia 55 dan 65 tahun)

Masa ini merupakan peningkatan dalam menanamkan nilai-nilai yang positif ke generasi berikutnya. Meningkatkan daya tahan tubuh seperti melakukan refleksi dan meningkatkan perhatian terhadap tubuhnya.

c. Masa akhir dewasa (rentang dari usia 60 atau 70 sampai meninggal)

Masa ini memerlukan penyesuaian diri terhadap melemahnya kekuatan dan kesehatan fisik.

2.1.3 Aspek-aspek Perkembangan Anak

Menurut Setiyaningrum. E., (2017), aspek perkembangan anak sebagai berikut:

1. Perkembangan Fisik atau Motorik

Perkembangan fisik adalah suatu proses perubahan psikologis yang bersifat maju, meningkat dan meluas, baik secara kuantitatif (fisik) maupun kualitatif (psikis). Perkembangan motorik ialah segala sesuatu yang berhubungan dengan gerakan-gerakan tubuh. Perkembangan motorik dibagi menjadi dua yaitu :

- a. Motorik kasar adalah perkembangan yang berhubungan dengan kemampuan dalam melakukan berbagai gerakan dan sikap tubuh yang melibatkan otot-otot besar yang terkoordinasi oleh otak seperti berlari, berjalan, melompat, memukul, duduk dan menendang bola.
- b. Motorik halus adalah perkembangan yang berhubungan dengan kemampuan dalam melakukan gerakan yang spesifik yang melibatkan otot-otot kecil yang berkoordinasi dengan mata-tangan seperti mengamati sesuatu, melipat, menggunting, mengancingkan baju, mengikat tali sepatu, menulis, menggambar dan memegang pensil.

2. Perkembangan Kognitif

Perkembangan yang diawali dengan perkembangan kemampuan yang berkaitan dengan daya ingat, kemampuan menganalisis maupun memecahkan masalah sederhana kemudian berkembang kearah pemecahan masalah yang rumit.

Jadi, perkembangan kognitif pada anak-anak diartikan sebagai perubahan psikis yang mempengaruhi kemampuan berpikir. Dengan kemampuan berpikir anak dapat memperoleh pengetahuan dari faktor lingkungan sekitarnya.

3. Perkembangan Bahasa

Perkembangan bahasa dimulai dari menirukan bunyi dan perabaan yang berpengaruh terhadap kemampuan bicara anak. Bicara merupakan salah satu komunikasi yang sangat efektif. Dengan kemampuan bicaranya anak bisa berkomunikasi dengan orang lain serta berinteraksi dan bekerja sama dengan orang lain.

Secara umum tahap-tahap dalam berbahasa anak yaitu :

- a. *Aquisition* (akuisisi), yang diartikan bahasa lisan merupakan kemampuan bahasa pertama yang dipelajari oleh anak yang disebut sebagai bahasa ibu (menirukan dan mendengarkan). Anak belajar dimulai dari usia 0-6 tahun, Bahasa yang dipelajari merupakan biasanya kata benda, kata kerja, kata sifat, dan kata-kata yang lain.
- b. *Learning* (belajar), yang diartikan sebagai bahasa tulis dan anak belajar bahasa tulis dari lulus TK.

4. Perkembangan Emosi

Emosi merupakan perasaan yang melibatkan perpaduan antara gejala fisiologis dengan gejala perilaku yang tampak. Proses perkembangan emosi bergantung pada kemampuan saat bayi untuk membentuk ikatan batin terhadap orang tua dan kemampuan untuk bercinta kasih. Perkembangan emosi melibatkan

peranan yang sangat penting dalam kehidupan terutama dalam penyesuaian diri terhadap lingkungan sekitar.

2.1.4 Faktor-faktor Yang Mempengaruhi Tumbuh Kembang

Menurut Kemenkes RI, (2013) bahwa banyak faktor yang mempengaruhi pola pertumbuhan dan perkembangan anak. Adapun faktor-faktor tersebut antara lain :

1. Faktor dalam (Internal)

a. Ras/etnik atau bangsa

Anak yang dilahirkan dari ras/bangsa Amerika, maka tidak memiliki faktor herediter ras/bangsa Indonesia atau sebaliknya.

b. Keluarga

Ada kecenderungan keluarga yang memiliki postur tubuh tinggi, pendek, gemuk atau kurus.

c. Umur

Kecepatan pertumbuhan yang pesat adalah masa prenatal, tahun pertama kehidupan dan masa remaja.

d. Jenis kelamin

Fungsi reproduksi pada anak perempuan berkembang lebih cepat dari pada anak laki-laki. Tetapi setelah melewati masa pubertas, pertumbuhan anak laki-laki akan lebih cepat.

e. Genetik

Genetik adalah bawaan anak yaitu potensi anak yang akan menjadi ciri khasnya. Ada beberapa kelainan genetik yang berpengaruh pada tumbuh kembang anak seperti kerdil (stunting).

2. Faktor Luar (eksternal)

A. Faktor Prenatal

Faktor prenatal merupakan lingkungan bermula dalam kandungan hingga anak lahir, antara lain:

a. Gizi

Pada kehamilan trimester akhir terutama nutrisi Ibu hamil harus diperhatikan karena akan mempengaruhi pertumbuhan janin dalam kandungan.

b. Mekanis

Posisi fetus yang abnormal bisa menyebabkan kelainan kongenital seperti *club foot*.

c. Toksin atau zat kimia

Beberapa obat-obatan dapat menyebabkan kelainan kongenital seperti palatoskisis.

d. Radiasi

Paparan radiasi dan sinar rontgen dapat mengakibatkan kelainan pada janin seperti deformitas anggota gerak.

e. Infeksi

Infeksi pada kehamilan trimester pertama dan kedua oleh virus TORCH (Toksoplasma, Rubella, Sitomegalo virus, Herpes simpleks) dapat

menyebabkan kelainan pada janin seperti katarak, bisu tuli, retardasi mental, dan kelainan jantung.

f. Kelainan imunologi

Eritobaltosis fetalis adanya perbedaan golongan darah antara ibu dan janin sehingga ibu membentuk antibodi terhadap sel darah merah janin, kemudian melalui plasenta masuk dalam peredaran darah janin yang menyebabkan hemolisis sehingga mengakibatkan kerusakan jaringan otak.

g. Psikologi Ibu

Kehamilan yang tidak diinginkan, perlakuan salah/kekerasan mental pada ibu hamil dan lain-lain.

B. Faktor Persalinan

Komplikasi persalinan pada ibu hamil adalah trauma kepala dan afiksia dapat menimbulkan kerusakan jaringan otak.

C. Faktor Pasca Persalinan

a. Gizi

Untuk tumbuh kembang bayi, memerlukan zat makanan yang adekuat.

b. Penyakit kronis/kelainan kongenital

Misalnya tuberkolosis, anemia, kelainan jantung bawaan mengakibatkan kelainan mental pertumbuhan jasmani.

D. Faktor Lingkungan

a. Lingkungan fisik dan kimia

Lingkungan sering disebut melieu adalah tempat anak tersebut hidup yang berfungsi sebagai penyedia kebutuhan dasar anak. Sanitasi

makanan, kurangnya sinar matahari, serta paparan sinar radioaktif dan zat kimia tertentu mempunyai dampak yang negatif terhadap pertumbuhan anak.

b. Lingkungan sekolah

Sekolah merupakan lembaga pendidikan formal yang secara sistematis melaksanakan program bimbingan, pengajaran dan latihan dalam rangka membantu siswa agar mampu mengembangkan potensinya, baik yang menyangkut aspek kognitif, emosional, spiritual maupun berbahasa dan berperilaku. Lingkungan pendidikan yang baik dapat membentuk kepribadian yang baik. Sebaliknya jika lingkungan yang buruk maka dapat membentuk kepribadian anak yang buruk dan bahkan mengakibatkan gangguan mental pada anak. Oleh karena itu, proses perkembangan yang optimal pada anak juga membutuhkan lingkungan yang kondusif.

E. Faktor Psikologi

Peristiwa yang terjadi di sekitar lingkungan sangat berpengaruh pada perkembangan anak misalnya di lingkungan keluarga karena orang tua mempunyai peran yang sangat penting terhadap perkembangan anak sehingga menjadi seorang pribadi yang sehat, cerdas, berakhlak mulia, terampil, dan mandiri. Jika seorang anak yang tidak dikehendaki oleh orang tua atau anak yang merasa tertekan dengan lingkungan keluarganya akan menghambat pertumbuhan dan perkembangan anak.

F. Faktor sosio-ekonomi

Kemiskinan selalu berkaitan dengan kekurangan makanan, kesehatan lingkungan yang jelek dan ketidaktahuan, akan menghambat pertumbuhan anak.

G. Faktor Stimulasi

Pertumbuhan memerlukan stimulasi khususnya dalam keluarga, misalnya penyediaan alat mainan, sosialisasi anak, keterlibatan ibu dan anggota keluarga lain terhadap kegiatan anak.

H. Faktor Obat-Obatan

Mengonsumsi kortikosteroid dalam jangka waktu lama akan menghambat pertumbuhan, demikian halnya dengan pemakaian obat perangsang terhadap susunan syaraf yang mengakibatkan terhambatnya produksi hormon pertumbuhan.

2.1.5 Gangguan Pertumbuhan dan Perkembangan Anak

Menurut Abdul Rajab (2013), masalah yang sering timbul dalam pertumbuhan dan perkembangan anak meliputi gangguan pertumbuhan fisik, perkembangan motorik, bahasa, emosi, dan perilaku.

1. Gangguan Pertumbuhan Fisik

Gangguan pertumbuhan fisik meliputi gangguan pertumbuhan di atas dan gangguan pertumbuhan dibawah normal. KMS (Kartu Menuju Sehat) merupakan pemantauan berat badan dapat dilakukan dengan mudah untuk mengetahui pola pertumbuhan anak. Menurut Soetjaningsih (2003 dalam Abdul Rajab, 2013) apabila diketahui berat badan lebih dari 120% kemungkinan anak mengalami

obesitas atau kelainan hormonal, sedangkan apabila grafik berat badan kurang dari 120% kemungkinan anak mengalami kurang gizi, menderita penyakit kronis atau kelainan hormonal.

Salah satu parameter yang penting adalah lingkaran kepala. Ukuran lingkaran kepala menggambarkan isi kepala termasuk otak dan cairan serebrospinal. Lingkaran kepala yang lebih dari normal dapat dijumpai pada anak yang menderita hidrocefalus, megaensefali, tumor otak. Sedangkan untuk lingkaran kepala yang kurang dari normal diduga menderita retardasi mental, malnutrisi kronis.

2. Gangguan Perkembangan Motorik

Perkembangan motorik yang lambat disebabkan karena adanya kelainan tonus otot atau penyakit neuromuskular. Anak dengan cerebral palsy dapat mengalami keterbatasan perkembangan motorik sebagai akibat spastisitas, athetosis, ataksia, atau hipotonia.

Selain kelainan tonus otot, kelainan sumsum tulang belakang seperti spina bifida juga dapat menyebabkan keterlambatan perkembangan motorik. Faktor lingkungan serta kepribadian juga dapat mempengaruhi keterlambatan perkembangan motorik. Anak yang sering digendong atau diletakkan di baby walker dapat mengalami keterlambatan dalam pencapaian dalam kemampuan motorik.

3. Gangguan Perkembangan Bahasa

Faktor yang mengakibatkan terjadinya gangguan perkembangan bahasa pada anak yaitu adanya faktor genetik, gangguan pendengaran, kurangnya

interaksi anak dengan lingkungan, maturasi yang terlambat. Selain itu, bisa juga disebabkan karena kelainan fisik seperti bibir sumbing dan cerebral palsy.

4. Gangguan Perkembangan Emosi dan Perilaku

Dalam tahap perkembangan, anak juga dapat mengalami gangguan yang terkait dengan psikiatri. Kecemasan adalah salah satu gangguan yang muncul pada anak dan memerlukan intervensi khusus apabila mempengaruhi interaksi sosial dan perkembangan anak. Gangguan pervasif dan psikosis pada anak meliputi *autisme* (gangguan verbal dan nonverbal, gangguan perilaku dan interaksi sosial). *Asperger* (gangguan interaksi sosial, perilaku, perilaku yang terbatas-batas dan diulang-ulang, obsesif), *childhood disintegrative disorders*.

2.2 Konsep Anak *Preschool*

2.2.1 Definisi Anak *Preschool*

Periode *preschool* adalah periode usia antara 3-6 tahun, tumbuh lebih lambat dari pada tahun sebelumnya, dan anak *preschool* yang sehat bertubuh ramping, cekatan dan potret dengan poster tubuh yang tegak (Kyle & Carman, 2014).

Pada masa ini anak *preschool* sudah mulai diperkenalkan dengan lingkungan luar rumah karena anak sudah mulai senang bermain di luar dengan teman sebayanya dan mulai bertambahnya perkembangan aktivitas jasmani, meningkatkan keterampilan dan proses kreatifitas/berpikir.

2.2.2 Karakteristik Anak *Preschool*

Beberapa para ahli pendidikan dan psikologi memandang bahwa periode anak *preschool* memiliki ciri-ciri kepribadian yang unik dan memerlukan penanganan sebaik mungkin. Menurut (Hurlock, 1978) periode anak *preschool* merupakan periode *sensitive* atau masa peka. Periode ini dipandang sebagai periode *sense of initiative* atau pada periode ini anak didorong untuk mengembangkan inisiatifnya seperti apa yang dirasakan, dilihat, didengar anak mempunyai keinginan untuk mengajukan pertanyaan.

Menurut (Kartini Kartono, 2007) bahwa ciri khas anak *preschool* ditandai dengan: 1) bersifat egosentris naif, 2) mempunyai reaksi sosial dengan benda-benda dan manusia yang sifatnya sederhana dan primitif, 3) kesatuan jasmani dan rohani yang hampir-hampir tidak terpisahkan sebagai satu totalitas, dan 4) sikap hidup yang fisiognomis. Pada masa ini anak *preschool* mempunyai ciri yang sangat menonjol adalah rasa ingin tahu dan sikap antusias yang kuat terhadap segala sesuatu.

Namun, ternyata ditemukan berbagai pandangan para ahli pendidikan yang cenderung berubah dalam memandang anak. Menurut (Wong & Donna, 2012) seorang ahli pendidikan dari Swiss, bahwa anak lahir sudah terbentuk oleh bawaannya. Salah satu tokoh pendidikan anak usia dini Eropa (Jerman) memandang bahwa dasarnya pembawaannya yang baik cenderung perkembangan anak mengarah kepada suatu kehidupan yang baik dan memiliki kemampuan untuk mencipta dan berkreasi. Namun, tergantung kepada perlakuan lingkungan,

karena lingkungan memiliki peran untuk memberikan kesempatan dalam mengembangkan potensi-potensi yang dimilikinya atau tidak.

2.2.3 Pertumbuhan Anak *Preschool*

Pertumbuhan fisik pada dapat di nilai dengan ukuran berat (gram, kilogram, ons), ukuran panjang (cm, meter), umur tulang. Rata-rata anak usia *preschool* tumbuh 6,5 sampai 7,8 cm per tahun. Pada usia 1 tahun berat badan mencapai 3 kali berat lahir dan pada usia 2 tahun mencapai berat 4 kali berat lahir, berat badan berkisar sampai 2000 gram. Rata-rata berat badan anak berusia 3 tahun adalah 14,5 kg, meningkat menjadi rata-rata 18,6 kg pada usia 5 tahun. Pada usia 6 tahun berat badan berkisar 20 kg. Tinggi badan 75 cm pada usia 1 tahun, 85 cm pada 2 tahun, anak berusia 3 tahun memiliki tinggi 96,2 cm, rata-rata usia 4 tahun memiliki tinggi 103,7 cm dan pada usia 6 tahun rata-rata tingginya 13 cm. Berat otak pada usia 1 tahun menjadi 925 gram dan mencapai 90% pada usia sekitar 6 tahun. Pada usia 1 tahun pengukuran lingkar kepala mencapai ukuran 47 cm dan tahun kedua dan berikutnya bertambah 2-3 cm dan mempunyai ukuran 54-55cm.

2.2.4 Perkembangan Anak *Preschool*

Menurut (Filtru, 2017) aspek-aspek perkembangan pada anak usia *preschool*, antara lain:

1. Perkembangan emosi

Pada masa ini emosi anak *preschool* lebih detail, bernuansa atau disebut terdiferensiasi. Ciri emosional pada anak *preschool* lebih cenderung mengekspresikan emosinya dengan bebas dan terbuka. Anak-anak perlu bantuan

dalam beradaptasi dengan lingkungan secara emosional agar dapat menyesuaikan diri, menemukan kepuasan dalam hidupnya dan sehat secara fisik dan mental.

2. Perkembangan kognitif

Tahapan anak *preschool* termasuk dalam tahap praoperasional (2-7 tahun) yaitu kecepatan perkembangan anak bersifat kreatif, bebas dan fantastis. Pada tahap praoperasional anak-anak mengembangkan kemampuan belajar dengan menggunakan pemikirannya. Dalam tahapan ini anak-anak mampu menggunakan simbol-simbol termasuk bahasa, terpusat pada satu pemikiran atau gagasan, belum mampu mengingat sesuatu dan anak bersifat egosentris.

3. Perkembangan motorik

Perkembangan motorik kasar dan halus sangat pesat kemajuannya dalam tahapan *preschool*. Pada motorik kasar anak telah memiliki keterampilan yang lebih baik, seperti mampu menendang bola, melompat dengan mengangkat kaki dan menaiki tangga dengan kaki yang bergantian. Sedangkan, motorik halus sudah mampu menggambarkan sesuai gagasan, meniru bentuk, melakukan eksplorasi dengan berbagai media dan kegiatan, menempel gambar dengan tepat, menggunting dengan sesuai pola, menggunakan alat tulis dan mengekspresikan diri melalui gerakan menggambar secara rinci.

4. Perkembangan bahasa

Aspek yang berhubungan dengan kemampuan untuk memberikan tanggapan terhadap suara yang di dengar, berbicara, berkomunikasi bahkan menggunakan gerakan dan isyarat, dan mengikuti perintah yang diberikan.

- a. Memahami bahasa
 - 1) Mengerti beberapa perintah secara bersamaan
 - 2) Mengulang kalimat yang lebih kompleks
 - 3) Memahami aturan dalam suatu permainan
 - 4) Senang dan menghargai bacaan
- b. Mengungkapkan bahasa
 - 1) Menjawab pertanyaan yang lebih kompleks
 - 2) Menyebutkan kelompok gambar yang memiliki bunyi yang sama
 - 3) Berkomunikasi secara lisan
 - 4) Menyusun kalimat sederhana dalam struktur lengkap
 - 5) Memiliki lebih banyak kata-kata untuk mengekspresikan ide pada orang lain.
 - 6) Melanjutkan sebagian cerita atau dongeng yang telah didengarkan
 - 7) Menunjukkan pemahaman konsep-konsep dalam buku cerita.

2.3 Konsep Perkembangan Emosional

2.3.1 Pengertian Emosional

Desmita (2011), menyatakan bahwa emosi adalah menimbulkan reaksi yang kompleks mengaitkan satu tingkat tinggi kegiatan dan perubahan-perubahan yang secara meluas, serta diselingi dengan perasaan yang kuat atau keadaan afektif (*mood*). Menurut (Sarlito S.W, 2005) emosi merupakan setiap keadaan atau perasaan afektif pada tingkat lemah (dangkal) maupun pada tingkat yang luas (mendalam) terjadi pada diri seseorang.

Emosi merupakan memainkan peran yang penting dalam kehidupan, maka sangat penting bagaimana cara mengetahui perkembangan dan pengaruh emosi

terhadap penyesuaian pribadi dan sosial. Namun, sebenarnya sejak bayi yang baru lahir sudah mempunyai kemampuan bereaksi secara emosional.

2.3.2 Ciri-Ciri Emosi

Menurut (Rosmala, 2005) adanya pengaruh atau faktor belajar terhadap perkembangan emosional menyebabkan emosi pada anak-anak sering kali sangat berbeda dengan emosi orang dewasa. Penampilan emosi pada anak-anak mempunyai ciri khas antara lain :

1. Emosi yang bersifat sementara dan lekas berubah

Peralihan emosi yang cepat pada anak-anak misalnya, anak marah mudah beralih ke senyum, dari tertawa kemudian menangis, atau dari cemburu beralih ke rasa sayang.

2. Emosi yang kuat

Emosi anak-anak bereaksi dengan intensitas yang sama, baik terhadap situasi yang menimbulkan rasa senang atau rasa tidak senang.

3. Emosi sering kali tampak

Anak-anak sering kali memperlihatkan peningkatan emosinya dan sering menjumpai bahwa ledakan emosional sering kali berakhir dengan hukuman, sehingga disarankan untuk belajar menyesuaikan diri dengan situasi yang bisa membangkitkan emosi.

4. Emosi diekspresikan dalam perilaku

Emosi dapat diketahui melalui gejala perilaku. Anak-anak tidak memperlihatkan reaksi emosi secara langsung, tetapi anak-anak memperlihatkan emosi secara tidak langsung seperti kegelisahan, menangis, berbicara berbata-

bata, tingkah laku yang gugup seperti memainkan barang yang di sekitarnya atau menggigit kuku dan menghisap jempol.

5. Emosi berubah kekuatannya

Dengan meningkatnya usia anak, pada usia tertentu yang awalnya emosi anak yang sangat kuat menjadi berkurang kekuatannya sedangkan emosi lainnya yang lemah berubah menjadi sangat kuat.

6. Reaksi emosional bersifat individual

Reaksi emosi ini memegang peranan penting dalam pertumbuhan rasa takut, atau jenis-jenis emosi yang lainnya yang terjadi dari pengalaman dirinya sendiri.

2.3.3 Faktor- faktor yang Mempengaruhi Perkembangan Emosi

1. Keadaan anak

Keadaan individu pada anak, misalnya cacat tubuh ataupun kekurangan pada diri anak akan sangat mempengaruhi perkembangan emosional, bahkan akan berdampak lebih jauh pada kepribadian anak. Misalnya: rendah diri, mudah tersinggung, atau menarik diri dari lingkungannya.

2. Faktor belajar

Pengalaman belajar anak akan menentukan reaksi potensial mana yang mereka gunakan untuk marah. Pengalaman belajar yang menunjang perkembangan emosi antara lain:

a. Belajar dengan coba-coba

Anak belajar dengan coba-coba untuk mengekspresikan emosinya dalam bentuk perilaku yang memberi kepuasan sedikit atau sama sekali tidak memberi kepuasan.

b. Belajar dengan meniru

Dengan cara meniru dan mengamati hal-hal yang membangkitkan emosi orang lain, anak bereaksi dengan emosi dan metode yang sama dengan orang-orang yang diamati.

c. Belajar dengan mempersamakan diri

Anak meniru reaksi emosional orang lain yang tergugah oleh rangsangan yang sama dengan rangsangan yang telah membangkitkan emosi orang yang ditiru. Di sini anak hanya meniru orang yang dikagumi dan mempunyai ikatan emosional yang kuat dengannya.

d. Belajar melalui mengondisikan

Dengan metode ini objek, situasi yang mulanya gagal memancing reaksi emosional kemudian berhasil dengan cara asosiasi. Mengondisikan terjadi dengan mudah dan cepat pada awal-awal kehidupan karena anak kecil kurang menalar, mengenal betapa tidak rasionalnya reaksi mereka.

e. Belajar dengan bimbingan dan pengawasan.

Anak diajarkan cara bereaksi yang dapat diterima jika suatu emosi terangsang. Dengan pelatihan, anak-anak dirangsang untuk bereaksi terhadap rangsangan yang biasanya membangkitkan emosi yang menyenangkan dan dicegah agar tidak bereaksi secara emosional terhadap rangsangan yang membangkitkan emosi yang tidak menyenangkan.

3. Konflik – konflik dalam proses perkembangan

Setiap anak melalui berbagai konflik dalam menjalani fase-fase perkembangan yang pada umumnya dapat dilalui dengan sukses. Namun jika anak

tidak dapat mengamati konflik-konflik tersebut, biasanya mengalami gangguan-gangguan emosi

4. Lingkungan keluarga

Salah satu fungsi keluarga adalah sosialisasi nilai keluarga mengenai bagaimana anak bersikap dan berperilaku. Keluarga adalah lembaga yang pertama kali mengajarkan individu (melalui contoh yang diberikan orang tua) bagaimana individu mengeksplorasi emosinya. Keluarga merupakan lingkungan pertama dan utama bagi perkembangan anak. Keluarga sangat berfungsi dalam menanamkan dasar-dasar pengalaman emosi, karena keluarga merupakan pengalaman pertama didapatkan oleh anak. Keluarga merupakan lembaga pertumbuhan dan belajar awal (*learning and growing*) yang dapat mengantarkan anak menuju pertumbuhan dan belajar selanjutnya (Fatimah, 2006).

2.3.4 Mekanisme Emosi

Menurut (Ali & Yeni, 2014) terdapat 5 tahap mekanisme emosi, yaitu:

1. *Elicitors*, yaitu adanya dorongan peristiwa yang terjadi seperti adanya peristiwa pengambilan *gadget* yang secara tiba-tiba maka timbulah perasaan emosi.
2. *Receptors*, yaitu kegiatan yang berpusat pada sistem syaraf seperti akibat pengambilan *gadget* yang secara tiba-tiba tersebut maka berfungsi sebagai indra penerima.
3. *State*, yaitu perubahan spesifik yang terjadi dalam aspek fisiologis seperti gerakan refleks atau terkejut pada sesuatu yang terjadi.

4. *Experission*, yaitu terjadinya perubahan pada daerah yang dapat diamati atau tindakan yang terdorong oleh perubahan fisiologis seperti tubuh tegang saat tatap muka.

2.3.5 Perkembangan Emosi pada Anak *Preschool*

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

2.3.6 Jenis-Jenis Emosi

Menurut (Sit, 2012) emosi diklasifikasikan menjadi dua kelompok, yaitu: emosi primer dan emosi sekunder.

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

a. Gembira

Anak mengungkapkan kegembiraannya dengan tersenyum dan tertawa, bertepuk tangan, melompat-lompat, memeluk benda atau orang yang membuatnya bahagia. Emosi gembira muncul ketika anak dalam merasakan suasana hati yang menyenangkan. Rasa gembira muncul setelah anak mendapatkan keberhasilan dari usaha yang diharapkan. Misalnya, ketika anak diberi hadiah oleh orang tua setelah anak mendapatkan juara kelas atau menang dalam mengikuti perlombaan.

b. Sedih

Perasaan sedih muncul ketika keinginannya tidak terpenuhi atau bisa juga disebabkan karena hilangnya sesuatu yang dicintai atau yang dianggap penting bagi dirinya. Misalnya, kehilangan orang, binatang, ataupun benda mati seperti mainan. Anak mengungkapkan kesedihannya dengan menangis dan malas melakukan sesuatu seperti makan.

c. Marah

Rasa marah adalah ekspresi yang sering diungkapkan pada masa kanak-kanak dibandingkan dengan rasa takut. Perasaan ini muncul ketika anak merasakan sesuatu yang tidak nyaman dengan lingkungan sekitarnya. Kemarahan pun akan dikeluarkan oleh anak ketika telah melakukan aktivitas, namun anak menemukan halangan-halangan yang menjengkelkan dalam menyelesaikan pekerjaan atau masalah tersebut. Anak mengungkapkan rasa marah dengan ledakan amarah yang ditandai dengan menangis berteriak, menggertak, menendang.

d. Takut

Rasa takut ini sudah dirasakan anak semenjak bayi. Ketika bayi mendengar suara gaduh-gaduh atau ribut dan suara keras bayi akan merasa takut. Ketika beranjak ke masa anak-anak perasaan takut muncul ketika seseorang menghadapi sesuatu yang mengancam keselamatan dirinya. Ancaman tersebut dihindari agar selamat dari bahaya yang mengancamnya. Rasa takut muncul apabila di sekelilingnya gelap, dengan perasaan rasa takut itu anak akan berangan-angan dengan adanya hantu, makhluk-makhluk yang menyeramkan dan merasakan ada seorang yang mengikutinya. Rasa takut juga dapat dalam bentuk fobia (ketakutan yang semu) misalnya takut terhadap ketinggian, takut terhadap binatang yang tidak disukainya.

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

a. Rasa malu

Perasaan malu muncul ketika seseorang merasa melakukan sesuatu tidak pantas. Perasaan malu bentuk ketakutan yang ditandai dengan penarikan diri dari hubungan dengan orang lain yang tidak dikenal atau tidak sering dijumpa.

b. Iri hati

Emosi iri hati pada yang dialami anak-anak sering muncul dari rasa tidak puas terhadap apa yang dimilikinya, dengan mengungkapkan keinginan untuk memiliki barang seperti yang dimiliki orang lain dan merasa sakit hati terhadap mengenai kemampuan atau barang yang dimiliki orang lain.

c. Cemburu

Rasa cemburu timbul dari kemarahan yang menunjukkan sikap jengkel dan ditunjukkan kepada orang lain. Rasa cemburu sering kali terjadi karena rasa takut yang dipadukan dengan rasa marah. Rasa cemburu yang muncul pada anak-anak seringkali terjadi dari kondisi lingkungan rumah dan sekolah.

d. Cemas

Rasa cemas merupakan keadaan mental yang tidak berkenaan dengan kondisi yang mengancam atau yang dibayangkan. Rasa cemas ditandai dengan rasa kekhawatiran, perasaan yang tidak dapat dihindari oleh seseorang dan perasaan tidak berdaya karena merasa tidak mampu dalam menemukan pemecahan masalah yang dihadapi.

e. Khawatir

Perasaan khawatir biasanya dijelaskan sebagai khayalan ketakutan atau gelisah tanpa alasan. Rasa khawatir ini ditimbulkan oleh pikiran anak itu sendiri. Rasa khawatir itu timbul karena membayangkan situasi yang berbahaya.

f. Cinta atau kasih sayang

Anak-anak mulai belajar mencintai seseorang, binatang maupun benda yang menyenangkan. Anak-anak mengungkapkan rasa kasih sayang secara fisik dengan memeluk, menepuk dan mencium objek kasih sayangnya.

2.3.7 Permainan Tradisional sebagai Pengembangan Perkembangan Emosional

Menurut (Lubis & Khadijah, 2018) macam-macam permainan tradisional sebagai pengembangan perkembangan emosional :

1. Permainan beradu kelereng

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

2. Bakiak panjang

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

3. Congklak

Permainan congklak yaitu menyebarkan satu persatu biji congklak pada setiap lubang congklak sampai biji tersebut habis. Kegiatan tersebut dapat melatih sportif anak dan jujur dalam berlomba sehingga anak tidak melakukan kecurangan

seperti memasukkan dua biji congklak dalam satu lubang yang sama atau justru melewati lubang lainnya. Kegiatan bermain congklak yaitu anak yang bermain secara bergantian ketika biji congklak yang dimiliki lawan belum masuk ke lubang yang kosong berarti lawan bermain terus, sehingga anak harus bersabar menunggu giliran bermain.

4. Bakelan

Bakelan yang menunjukkan hal yang sama seperti ketiga permainan tradisional sebelumnya bahwa dapat menstimulasi atau mengembangkan kecerdasan emosi anak usia dini dengan baik. Pengembangan tersebut terjadi pada beberapa aspek kecerdasan emosi, yakni: membina hubungan dengan indikator keterampilan sosial, kepemimpinan, dan keberhasilan hubungan antar pribadi. Anak menunjukkan perilaku mau mengajak temannya bermain bersama, berbagi dengan teman, dan bekerja sama dengan temannya dalam satu kelompok. Hal ini dilatih ketika anak bermain bakelan secara berkelompok yang terdiri dari dua anak dalam satu kelompok. Anak mulai merasa bahagia ketika bermain dengan orang lain atau temannya, dan secara perlahan anak membutuhkan orang lain agar permainan semakin ceria dan menyenangkan. Permainan bakelan juga melatih anak untuk bekerja sama dengan baik dalam satu kelompok. Walaupun anak bersama kelompoknya, anak saling bersaing untuk menjadi pemenang. Anak juga memahami hak dan tanggung jawabnya dalam bermain agar permainan berakhir dengan baik. Permainan bakelan juga secara perlahan melatih anak untuk menjadi pemimpin agar permainan berakhir dengan kemenangan dan berjalan dengan baik.

2.3.8 Alat penilaian Perkembangan Emosional

Alat penilaian perkembangan yang sering digunakan untuk menilai perkembangan emosional pada anak adalah sebagai berikut:

1. KMME

Mental emosional adalah sesuatu yang berhubungan dengan proses tumbuh kembang. Adanya gangguan mental emosional akan mengakibatkan gangguan perkembangan anak dan akan mempengaruhi dalam penyesuaian diri terhadap lingkungan sekitar. Dasar perkembangan merupakan fondasi bagi setiap individu untuk memahami ruang lingkup gerak. Pada prinsipnya perkembangan motorik yang baik yakni jika seorang mampu untuk mengalami perubahan baik fisik maupun psikis sesuai dengan masa pertumbuhan dan perkembangannya. Kematangan motorik ini sangat bergantung pada integrasi sistem syaraf dan sistem kerangka otot. Anak yang mampu mencapai perkembangan motorik yang terkoordinasi sangat ditentukan oleh keadaan dan kemauan anak itu sendiri. Dilakukan untuk anak yang berusia 36 bulan sampai 72 bulan. Alat yang digunakan dalam mendeteksi masalah mental emosional adalah Kuesioner Masalah Mental Emosional (KMME) yang terdiri dari 12 pertanyaan untuk mengenali masalah mental emosional pada anak usia 36 bulan sampai 72 bulan (Depkes RI, 2015). Cara mengisi terdapat 2 kolom pernyataan “Ya” dan “Tidak” kemudian catat jawaban “Ya” lalu hitung jumlah jawaban “Ya”, jika ada jawaban “Ya” maka kemungkinan anak mengalami masalah mental emosional.

2. *Strength Difficulties Questionnaire (SDQ)*

Strength Difficulties Questionnaire (SDQ) adalah sebuah instrumen skrining perilaku singkat untuk anak dan remaja (3-17 tahun) yang memberikan gambaran singkat dari perilaku yang berfokus pada kekuatan dan juga kesulitan mereka (Black, Pulford, Christie, & Wheeler, 2010). Kuesioner singkat sangat berguna ketika digunakan dalam survei berskala besar di mana item sebaiknya terbatas untuk memastikan adanya respons yang dicari (Ullebo, Posserud, Heiervang, Gillberg, & Obel, 2011).

SDQ terdiri dari 25 item yang dialokasikan pada lima sub skala. Keempat sub skala termasuk ke dalam kelompok sub skala kesulitan, yaitu sub skala *emotional symptom*, sub skala *conduct problem*, sub skala *hyperactivity-inattention*, dan sub skala *peer problem*. Sedangkan sub skala yang kelima termasuk dalam kelompok sub skala kekuatan, yaitu sub skala *prosocial*. Masing-masing sub skala SDQ terdiri dari lima item. Pertanyaan berupa pertanyaan negatif dan positif, untuk pertanyaan negatif skor 0 : Tidak pernah, 1 : Jarang, 2 : Selalu pertanyaan positif 0 : Selalu, 1 : Jarang, 2 : Tidak pernah. Skor dari masing-masing sub skala dapat dihitung dengan menjumlahkan skor dari masing-masing item yang relevan pada sub skala tersebut. Skor untuk sub-skala *Emotional symptom* (Normal : 0-5, Borderline : 6, Abnormal : 7-10), sub-skala *Conduct Problem* (Normal : 0-3, Borderline : 4, Abnormal : 5-10), sub-skala *Hyperactivity Inattention* (Normal : 0-5, Borderline : 6, Abnormal : 7-10), sub-skala *Peer Problem* (Normal : 0-3, Borderline, 4-5, Abnormal : 6-10), dan sub-skala *Prosocial* (Normal : 6-10, Borderline : 5, Abnormal : 0-4. Skoring SDQ yang digunakan dapat berdasarkan skor pada masing-masing sub skala, skor total

kesulitan yang merupakan total dari empat skor sub skala kesulitan (*emotional symptom, conduct problem, hyperactivity inattention, peer problem*) Normal :1-15, Borderline : 16-19, Abnormal :20-40 dan skor total sub skala kekuatan (*prososial*) Normal :6-10, Borderline : 5, Abnormal : 1-4.

2.4 Konsep Gadget

2.4.1 Definisi Gadget

Sebuah istilah berasal dari bahasa Inggris, *Gadget* adalah sebuah benda kecil genggam yang mempunyai berbagai tujuan fungsi khusus. *Gadget* merupakan media elektronik modern yang berukuran kecil (Al-Ayouby, 2017).

Gadget merupakan media elektronik modern yang digunakan sebagai alat komunikasi. Semakin berkembangnya jaman teknologi, *gadget* semakin mempermudah dalam berkomunikasi antar manusia. *Gadget* alat teknologi yang mempunyai kemampuan yang lebih baik dan fitur-fitur yang memiliki tujuan maupun fungsi yang lebih praktis dan berguna. Menurut (Sutrisno, 2012) *gadget* merupakan alat memiliki tujuan dan fungsi praktis berbasis perangkat instrumen elektronik untuk membantu dan mempermudah dalam melakukan pekerjaan manusia ataupun kehidupan sehari-hari.

Hasil riset *Neuroscience* dari Donald Hilton Jr, ahli bedah otak dari Texas, menemukan anak tampak begitu lekat dengan *gadget*. Anak selalu membawa *gadget* kemanapun anak tersebut pergi, anak merasa aman apabila selalu terhubung dengan orang lain. Anak lebih mementingkan komunikasi dengan orang-orang yang jauh dari pada dengan orang-orang di lingkungan sekitarnya. (Kompas.com, 2011).

Aplikasi *gadget* yang semakin canggih menyediakan berbagai media berita, jejaring sosial, informasi gaya hidup, hiburan atau game yang sangat menarik sehingga menjadi perhatian masyarakat terutama pada anak-anak.

2.4.2 Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Penggunaan *Gadget*

Menurut (Fadilah, 2015), faktor-faktor yang mempengaruhi dalam penggunaan *gadget* meliputi:

1. Iklan yang terpapar di televisi dan media sosial

Perkembangan masa kini sangat dipengaruhi oleh terpaparnya iklan di televisi maupun di media sosial. Sehingga sering kali penasaran dengan hal baru terhadap terpaparnya iklan tersebut.

2. *Gadget* menampilkan fitur-fitur yang menarik

Di dalam *gadget* memiliki fitur-fitur yang canggih sehingga membuat ketertarikan pada setiap penggunaannya. Sehingga membuat penasaran dalam mengoperasikan *gadget*nya.

3. Kecanggihan dari *gadget*

Kecanggihan *gadget* dapat mempermudah dalam memenuhi kebutuhannya termasuk dalam kebutuhan komunikasi sehingga tidak ada hambatan untuk berbagi komunikasi kepada semua orang.

4. Keterjangkauan harga *gadget*

Orang-orang dengan status ekonomi menengah ke atas sampai status ekonomi menengah ke bawah sudah memiliki *gadget*.

5. Lingkungan

Lingkungan membuat adanya penekanan dari teman sebaya dan juga masyarakat. Hal ini menjadi banyak orang yang menggunakan *gadget*, sehingga masyarakat lainnya menjadi enggan untuk meninggalkan *gadget*.

6. Faktor budaya

Faktor budaya sangat mempengaruhi perilaku seseorang. Sehingga orang-orang banyak yang mengikuti *trend* yang terjadi di dalam budaya lingkungannya yang mengakibatkan keharusan untuk memiliki *gadget*.

7. Faktor sosial

Kelompok masyarakat, keluarga serta status sosial sangat mempengaruhi faktor sosial. Terutama dalam keluarga karena peran keluarga sangat penting dalam pembentukan perilaku anak sebagai fondasi utama.

8. Faktor pribadi

Kepribadian anak yang selalu ingin terlihat lebih dari teman-temannya, biasanya cenderung mengikuti *trend* sesuai perkembangan teknologi.

2.4.3 Dampak Penggunaan Gadget

1. Dampak Positif

Penggunaan *gadget* mempunyai dampak tersendiri bagi penggunanya, baik orang dewasa maupun anak-anak tetapi tergantung dengan bagaimana menggunakan dan memanfaatkan *gadget* tersebut. Adapun beberapa dampak positif *gadget* pada anak yaitu : (Al-Ayouby, 2017).

a. Mengembangkan imajinasi

Melihat suatu objek kemudian menggambarannya sesuai imajinasinya yang melatih daya pikir tanpa dibatasi oleh kenyataan.

b. Melatih kecerdasan.

Dengan mengembangkan tulisan, angka, gambar yang membantu melatih proses belajar.

c. Meningkatkan rasa kepercayaan diri.

Ketika anak mendapatkan juara kelas akan termotivasi bahwa dia bisa menggapai prestasi.

d. Kreatif.

Dalam *gadget* tersedia aplikasi game dengan tipe strategi ataupun bongkar pasang, anak semakin akan terarah untuk mengembangkan kemampuan kreativitasnya dalam kehidupan sehari-hari bahkan dapat memecahkan masalah dan melakukan segala sesuatu.

e. Inovator.

Dengan berkembangnya teknologi, semakin banyak waktu dan kesempatan aplikasi yang tersedia dalam *gadget* serta saling mengajar dan belajar antar teman dalam dunia maya, untuk generasi sekarang banyak mendapatkan kesempatan untuk bereksplorasi mengembangkan apa yang sudah ada dan banyak menemukan peluang untuk menghasilkan temuan yang baru.

2. Dampak Negatif

Menurut (Alamiyah, Zamzamy, & Rasyidah, 2017), dampak negatif penggunaan *gadget* sebagai berikut :

a. Kesehatan mata

Dapat menimbulkan gangguan kesehatan. Semakin sering menggunakan *gadget* akan mengganggu kesehatan terutama pada mata, seperti mata lelah, merah, penglihatan yang buram, mata kering dan iritasi ringan karena terpapar radiasi yang ada pada *gadget*.

b. Masalah tidur

Terlalu sering bermain *gadget* sehingga anak menjadi nyaman, pada akhirnya membuat rutinitas dan jam tidur menjadi terganggu.

c. Kesulitan daya konsentrasi

Ketika terlalu banyak memainkan *gadget* dapat membuat anak menjadi tidak fokus dalam pelajaran dan teringat dengan *gadget*.

d. Menurunnya prestasi belajar

Gadget bisa mengakibatkan lupa waktu. Ketergantungan pada *gadget* menurunkan prestasi anak-anak seperti malas menulis dan membaca, misalnya anak sering melihat video di aplikasi *Youtube* cenderung melihat gambarnya saja tanpa harus menulis apa yang dicari.

e. Perkembangan fisik

Waktu akan terbuang sia-sia. Ketika anak-anak sedang asyik bermain *gadget* akan sering lupa waktu. Mereka akan menjadi malas bergerak dan beraktivitas. Hal ini, mengakibatkan pertumbuhan fisik akan terhambat.

f. Perkembangan sosial

Banyak anak yang mulai kecanduan dengan *gadget* dan lupa bersosialisasi misalnya anak kurang bermain di lingkungan sekitarnya ataupun dengan teman-temannya.

g. Perkembangan kognitif

Pemikiran proses psikologis anak terhambat yang berkaitan dengan individu seperti mempelajari, memperhatikan, mengamati, membayangkan, memperkirakan, menilai dan memikirkan lingkungannya.

h. Perkembangan bahasa

Ketika anak terlalu lama bermain *gadget* dalam kegiatan sehari-harinya akan mengganggu perkembangan otak. Sehingga menimbulkan hambatan dalam kemampuan berbahasa (anak cenderung diam, sering menirukan bahasa yang digunakan dan tidak lancar dalam berkomunikasi dengan teman atau lingkungannya) serta menghambat kemampuan dalam mengekspresikan pikirannya.

i. Perkembangan emosional

Kondisi anak dalam penggunaan *gadget* yang berlebihan akan mengakibatkan ketidakmampuan anak dalam mengolah emosinya karena tidak terbiasa berinteraksi dengan lingkungan sekitar. Anak akan meluapkan amarahnya ketika keinginannya tidak terpenuhi.

j. Mempengaruhi perilaku anak.

Semakin terbukanya akses internet dalam *gadget* yang menampilkan berbagai hal yang semestinya belum waktunya dilihat oleh anak-anak. Misalnya akses konten yang tidak baik seperti adegan kekerasan yang anak lihat dalam game dan film, serta pornografi, karena dipercayai mempengaruhi pola perilaku yang negatif dan anak akan mencontohkan karakter yang dapat menimbulkan tindakan kekerasan terhadap teman.

2.4.4 Indikator Penggunaan *Gadget*

2.4.4.1 Intensitas Penggunaan *Gadget*

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, intensitas adalah suatu keadaan tingkatan atau ukuran intensnya. Intensitas merupakan melakukan sesuatu dengan kadar yang berlebihan atau keseringan. Intensitas dapat dilihat dengan mengetahui tingkat lamanya (durasi) dan seringnya (frekuensi) ketika melakukan suatu kegiatan secara berulang-ulang.

Dalam Jurnal Penelitian “*The American Academy of Pediatrics (AAP)*” menyatakan bahwa ketika anak-anak menghabiskan waktu dengan bermain *gadget* atau selalu terpapar layar harus ada batas waktu, yaitu satu atau dua jam per hari dan mencegah paparan layar pada anak usia dibawah dua tahun (A.S. Page, et.all., 2010). Menurut (Loebis, 2016) ukuran yang menjadi dasar penilaian pemakaian *gadget* pada anak usia 3-5 tahun disebut kecanduan bila pemakaiannya lebih dari satu jam. (Trinika, 2015) menambahkan bahwa pemakaian *gadget* dengan frekuensi yang tergolong tinggi pada anak usia 3-6 tahun adalah setiap hari menggunakan *gadget*. melakukan observasi terhadap anak usia 3-6 tahun, frekuensi pemakaian *gadget* paling sedikit 1 sampai 3 hari per minggu, 4 sampai 6 hari per minggu. Sedangkan durasi pemakaian *gadget* paling rendah 5-15 menit dalam sehari dan paling lama 5 jam dalam sehari. Rata-rata anak menggunakan *gadget* 1 sampai 3 hari dalam seminggu dan 20-30 menit dalam sehari. Pemakaian *gadget* yang baik pada anak usia 3-6 tahun sebaiknya tidak boleh lebih dari 30 menit dan pemakaiannya 1-2 kali per harinya.

Menurut (Wendy, Goh, & Vivian, 2015) melakukan penelitian, bahwa anak mengaplikasikan game di komputer mempunyai batasan waktu berkisar antara 5 menit sampai 5 jam dalam sehari. Batasan waktu paling umum berkisar antara 30 menit sampai 2 jam per hari. Rata-rata anak usia 4-8 tahun menggunakan *gadget* untuk telepon berkisar antara 20-37 menit per hari dan online 27-44 menit per hari (Rosen et al., 2014).

(Starsburger, 2011) berpendapat bahwa seorang anak hanya boleh berada di depan layar <1 jam setiap harinya. Pendapat tersebut didukung oleh yang (Sigman, 2010) mengemukakan bahwa waktu ideal lama anak usia *preschool* dalam menggunakan *gadget* yaitu 30 menit hingga 1 jam dalam sehari.

Sedangkan menurut Asosiasi Dokter Anak Amerika dan Canada, anak usia 0-2 tahun alangkah lebih baik apabila tidak terpapar oleh *gadget*, sedangkan anak usia 3-5 tahun diberikan batasan durasi bermain *gadget* sekitar 1 jam per hari, dan 2 jam per hari untuk anak usia 6-18 tahun. Akan tetapi, faktanya di Indonesia masih banyak anak-anak yang menggunakan *gadget* 4 – 5 kali lebih banyak dari jumlah yang direkomendasikan. 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 camilan 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 asyik 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.

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

No	Kriteria	Durasi
1.	Rendah	durasi 1-30 menit per hari dan frekuensi 1-3 hari per minggu.
2.	Sedang	durasi 31-60 menit per hari dan frekuensi 4-6 hari per minggu.
3.	Tinggi	durasi >60 menit per hari dan frekuensi setiap hari.

Tabel 2.1 Interpretasi Intensitas Penggunaan *gadget*

2.4.4.2 Sikap Penggunaan *Gadget*

Penggunaan *gadget* yang berlebihan dapat mempengaruhi sikap anak dalam penggunaan *gadget*. Anak akan menjadi lebih suka bermain *gadget* di rumah daripada bermain dengan teman-temannya, anak menjadi malas untuk bergerak karena fokus bermain *gadget*, dan anak menjadi kurang memperhatikan ketika diajak bicara (Sapardi, 2018). Sikap anak yang akan mementingkan diri sendiri dan menjadi lebih pembangkang seperti tidak mau meminjamkan sesuatu yang dibawanya dan tidak patuh lagi terhadap perintah tua bisa dipicu karena anak sering menggunakan *gadget* (Gunawan, 2017). Sikap anak menjadi agresi seperti perilaku menyerang balik secara fisik (non verbal) maupun kata-kata (verbal) merupakan salah satu bentuk reaksi anak terhadap rasa kecewa karena tidak terpenuhi keinginan menggunakan *gadget* dan sikap berselisih atau bertengkar jika diganggu saat bermain *gadget* atau *gadgetnya* direbut (Gunawan, 2017).

2.5 Teori Model Konseptual Keperawatan

Teori keperawatan adalah kumpulan ide, definisi, hubungan dan harapan atau saran yang berasal dari model keperawatan atau dari disiplin (bidang ilmu) lain dan rancangan purposive, pandangan sistematis tentang suatu fenomena dengan merancang hubungan khusus antar konsep guna menggambarkan, menjelaskan, memprediksi, dan atau mengendalikan fenomena yang ada. Model konseptual keperawatan merupakan menguraikan suatu kondisi yang terjadi dalam suatu lingkungan atau stresor yang mengakibatkan seseorang individu berupa menciptakan perubahan yang adaptif dengan menggunakan sumber-sumber yang tersedia.

Tujuan dari pengembangan teori keperawatan adalah untuk menumbuhkan dan mengembangkan pengetahuan yang diharapkan mampu membantu serta mengembangkan praktik keperawatan dan pendidikan keperawatan. Hal ini sangat penting, karena pengetahuan teoritis keperawatan akan berdampak pada kemampuan perawat dalam melakukan analisis serta berpikir secara logis, sistematis, dan analitis agar dapat meningkatkan profesionalisme keperawatan, baik dalam pendidikan dalam pengembangan dan pembentukan teori keperawatan. Ada tiga pendekatan dalam pengembangan dan pembentukan teori keperawatan, yaitu :

1. Meminjam teori dari disiplin ilmu yang relevan dengan tujuan keperawatan dan mengintegrasikannya ke dalam ilmu keperawatan.
2. Menganalisis suatu situasi praktik keperawatan dalam rangka mencari konsep yang berkaitan dengan praktik keperawatan

3. Menciptakan suatu kerangka konseptual yang memungkinkan pengembangan teori keperawatan.

2.5.1 Sejarah Betty Neuman

Betty Neuman lahir pada tahun 1924 di sebuah pemukiman pertanian tidak jauh dari Lowell, Ohio. Ayahnya seorang petani dan ibunya seorang rumah tangga. Dengan rasa cintanya pada tanah kelahirannya ia bermaksud untuk membangun desanya Ohio dan menjadikan latar belakang pada rasa kebutuhan penduduk desanya. Betty Neuman pertama kali memperoleh pendidikan pada People Hospital School of Nursing sekarang General Hospital Akron, Ohio tahun 1947. Kemudian ia pindah ke Los Angeles untuk tinggal dengan keluarganya di California. Di California ia memegang jabatan penting di Staff Keperawatan Rumah Sakit. Kemudian ia melanjutkan pendidikan di Universitas of California di Los Angeles dengan jurusan Psikologi. Dia menyelesaikan gelar sarjana mudanya pada tahun 1957. Pada tahun 1966 dia mendapat gelar Master dibidang Kesehatan Mental, konsultan kesehatan masyarakat pada University of California ia melanjutkan Program Administrasi Pendidikan Tinggi di Ohio University. Dr. Neuman terus menjalankan tugasnya dengan menjadi wakil tingkat Internasional untuk sekolah keperawatan dan sebagai perwakilan latihan pengangkatan model keperawatan.

2.5.2 Teori Model Betty Neuman

Neuman mengemukakan model sistem (*system model*) dalam pendidikan dan praktik keperawatan. Neuman menggunakan pendekatan manusia utuh (*total person approach*), dengan memasukkan konsep holistik, pendekatan sistem terbuka

(*open system*) dan konsep “*stressor*”. dalam model Betty Neuman menganalisis berbagai variabel, yaitu: *physio-logical*, *psychological*, *sociocultural*, *development*, *spiritual*. Tujuan keperawatan adalah menstabilitas klien dan keluarga dalam lingkungan yang dinamis.

Empat konsep utama dari Teori Betty Neuman :

1. Manusia

Manusia merupakan suatu sistem terbuka yang selalu mencari keseimbangan yang harmoni, dan Neuman mendefinisikan manusia sebagai klien atau sistem klien yang terdiri dari variabel-variabel fisiologis, psikologis, sosiokultural, perkembangan dan spiritual.

2. Lingkungan

Lingkungan adalah semua kekuatan, baik internal maupun eksternal yang berada di sekelilingi manusia dan berinteraksi dengan manusia yang dapat mempengaruhi hidup dan perkembangan klien atau sistem klien.

3. Keperawatan

Neuman menyatakan bahwa keperawatan adalah memperhatikan semua aspek manusia. Dia juga menggambarkan bahwa keperawatan adalah profesi yang unik yang memperhatikan semua variabel yang mempengaruhi respons individu terhadap stres. Neuman, mendefinisikan parameter dari keperawatan adalah individu, keluarga dan kelompok dalam mempertahankan tingkat yang maksimal dari sehat dengan intervensi untuk menghilangkan stres dan menciptakan kondisi yang optimal bagi pasien.

4. Kesehatan

Neuman memandang kesehatan sebagai kondisi yang terus menerus dari sehat menuju sakit yang secara alamiah dinamis dan secara konsisten seseorang berubah untuk mencapai kondisi sehat yang optimal atau stabil yang di indikasikan seluruh kebutuhan sistem terpenuhi. Menurunnya kondisi sehat merupakan akibat dari tidak terpenuhi keutuhan sistem. Klien berada dalam kondisi dinamis baik sehat atau sakit dalam beberapa tahap yang diberikan pada waktu itu.

2.6 Hubungan Antar Konsep

Masa kanak-kanak merupakan periode yang sangat penting dalam perkembangan dan pertumbuhan manusia, masa kanak-kanak merupakan fondasi dasar struktural perilaku. Sikap, kebiasaan dan perilaku pada masa anak-anak menentukan penyesuaian diri dalam kehidupan di masa dewasanya. Usia 0-5 tahun merupakan masa pertumbuhan dan perkembangan anak yang paling menentukan atau yang biasa disebut *golden age*. Pada masa anak-anak di mana dasar-dasar pembentukan kepribadian dan perilaku ditentukan oleh apa yang dialami serta dihayati oleh anak dalam 5-6 tahun pertama yang dikenal juga dengan *golden age*, di mana pada usia ini anak banyak menyerap informasi berdasarkan apa yang dilihat dan dicontohkan oleh keluarga dan lingkungan sekitar. karena itu sangat perlu diperhatikan hal-hal yang dapat mempengaruhi perkembangan anak baik fisik maupun psikologinya, yang didukung oleh pendampingan yang baik dari keluarga dan lingkungan.

Gadget merupakan perangkat elektronik berupa tablet, komputer, dan *smartphone*, yang pada beberapa tahun ini penggunaannya mulai diminati tidak

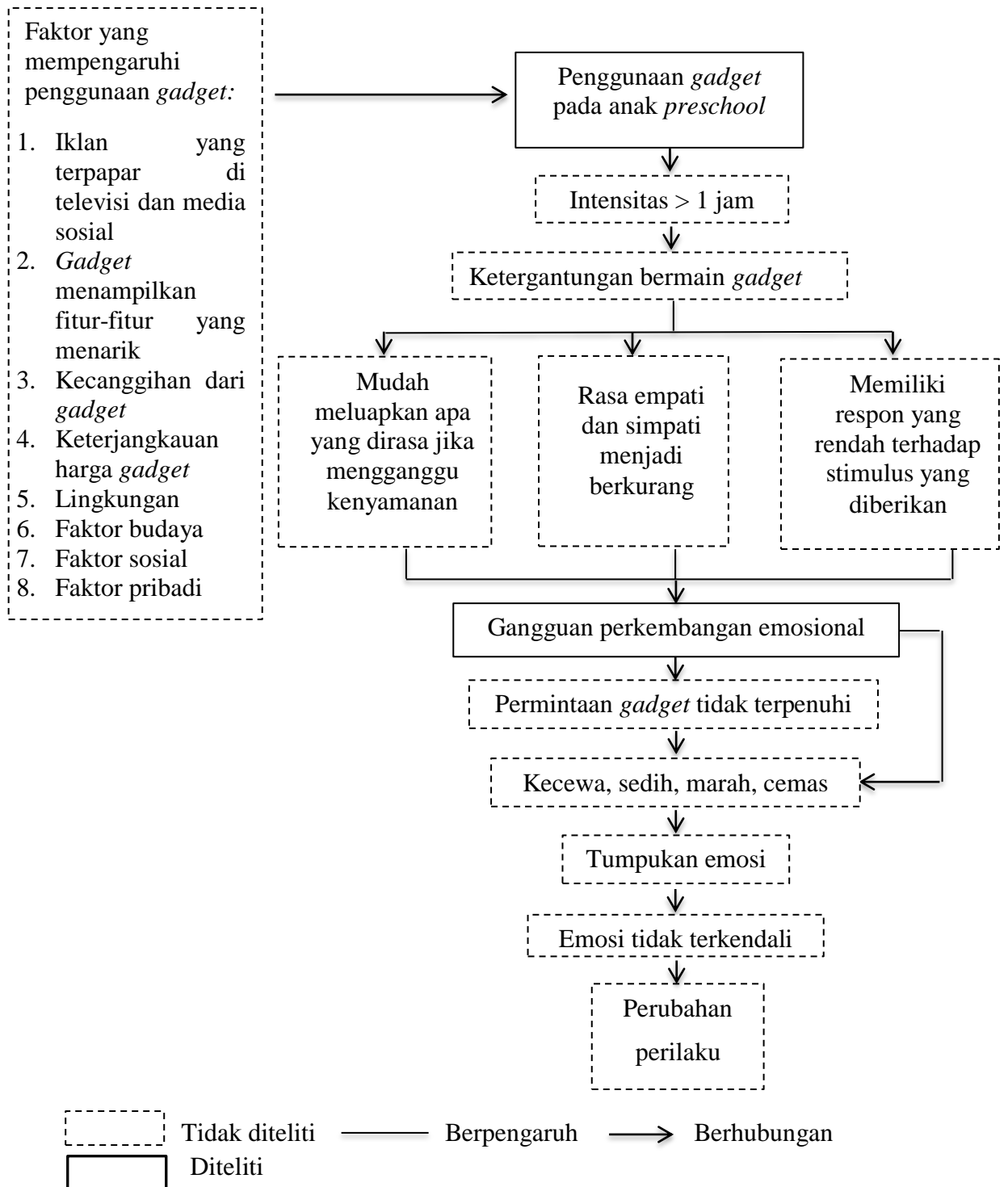
hanya pada orang dewasa tetapi juga pada anak-anak bahkan anak usia dini, dan *gadget* memiliki dampak positif maupun negatif bagi perkembangan anak terutama emosionalnya. Berbagai macam aplikasi yang beragam dalam *gadget* yang dapat dengan mudah di dapatkan dengan mengunduh mulai dari games dan media sosial. Penggunaan *gadget* yang terlalu lama dapat berdampak pada interaksi sosial anak terhadap lingkungan maupun keluarga yang membuat perilaku anak menjadi pasif dan ketergantungan dengan *gadget*, tidak jarang di lingkungan masyarakat ditemukan orang tua yang sengaja memberikan *gadget* pada anaknya untuk membuat anak diam, juga keluhan orang tua yang mengatakan anaknya menjadi ketergantungan dengan *gadget* yang penggunaannya tidak mengenal waktu, dan anak menjadi emosi apabila tidak diberikan.

Berdasarkan hal tersebut, dalam model konsep keperawatan menurut Betty Neuman telah menjelaskan pentingnya faktor lingkungan, faktor pribadi, akan mempengaruhi aspek fisiologi, psikologi, sosiokultural, perkembangan dan rohani.

BAB 3

KERANGKA KONSEPTUAL & HIPOTESIS

3.1 Kerangka Konsep



Gambar 3.1 Kerangka Konseptual Penelitian Hubungan Penggunaan *Gadget* dengan Perkembangan Emosional pada Anak Usia *Preschool* di TK Al-Fitroh dan TK Budi Mulya Surabaya.

3.2 Hipotesis

Hipotesis dalam penelitian ini adalah ada hubungan penggunaan *gadget* dengan perkembangan emosional pada anak usia *preschool* di TK Al-Fitroh dan TK Budi Mulya Surabaya.

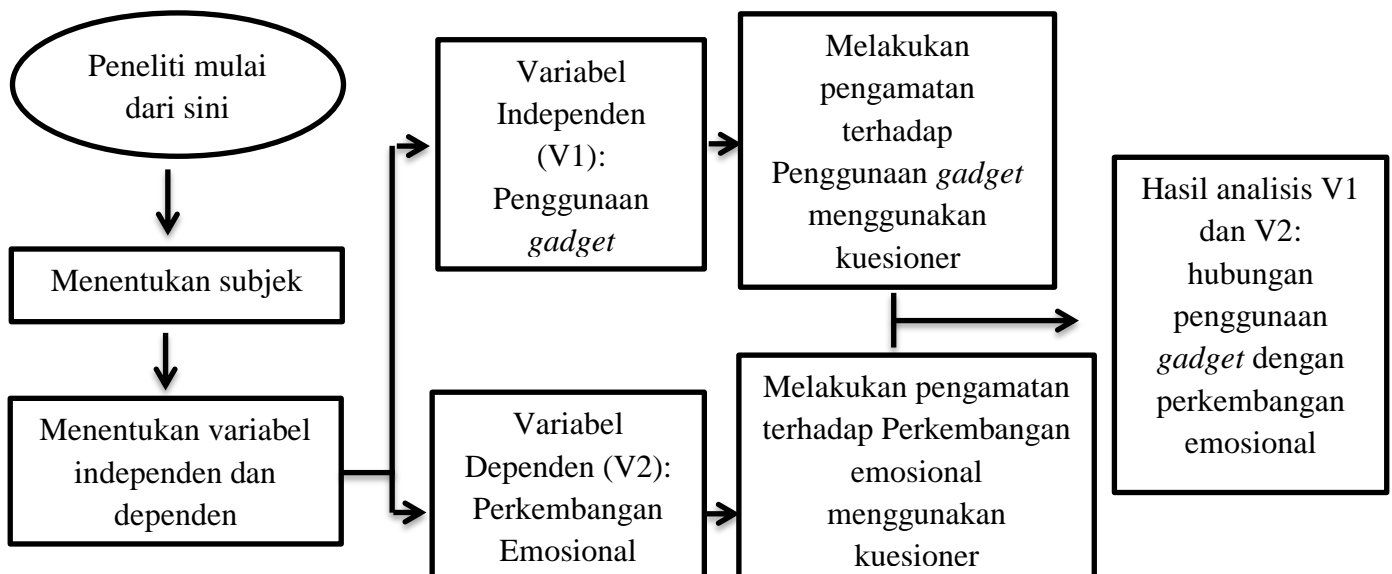
BAB 4

METODE PENELITIAN

Bab metode penelitian ini akan menjelaskan mengenai: 1) Desain Penelitian, 2) Kerangka Kerja, 3) Waktu dan Tempat Penelitian, 4) Populasi, Sampel, dan Teknik Sampling, 5) Identifikasi Variabel, 6) Definisi Operasional, 7) Pengumpulan, Pengolahan dan Analisa Data, dan 8) Etika Penelitian.

4.1 Desain Penelitian

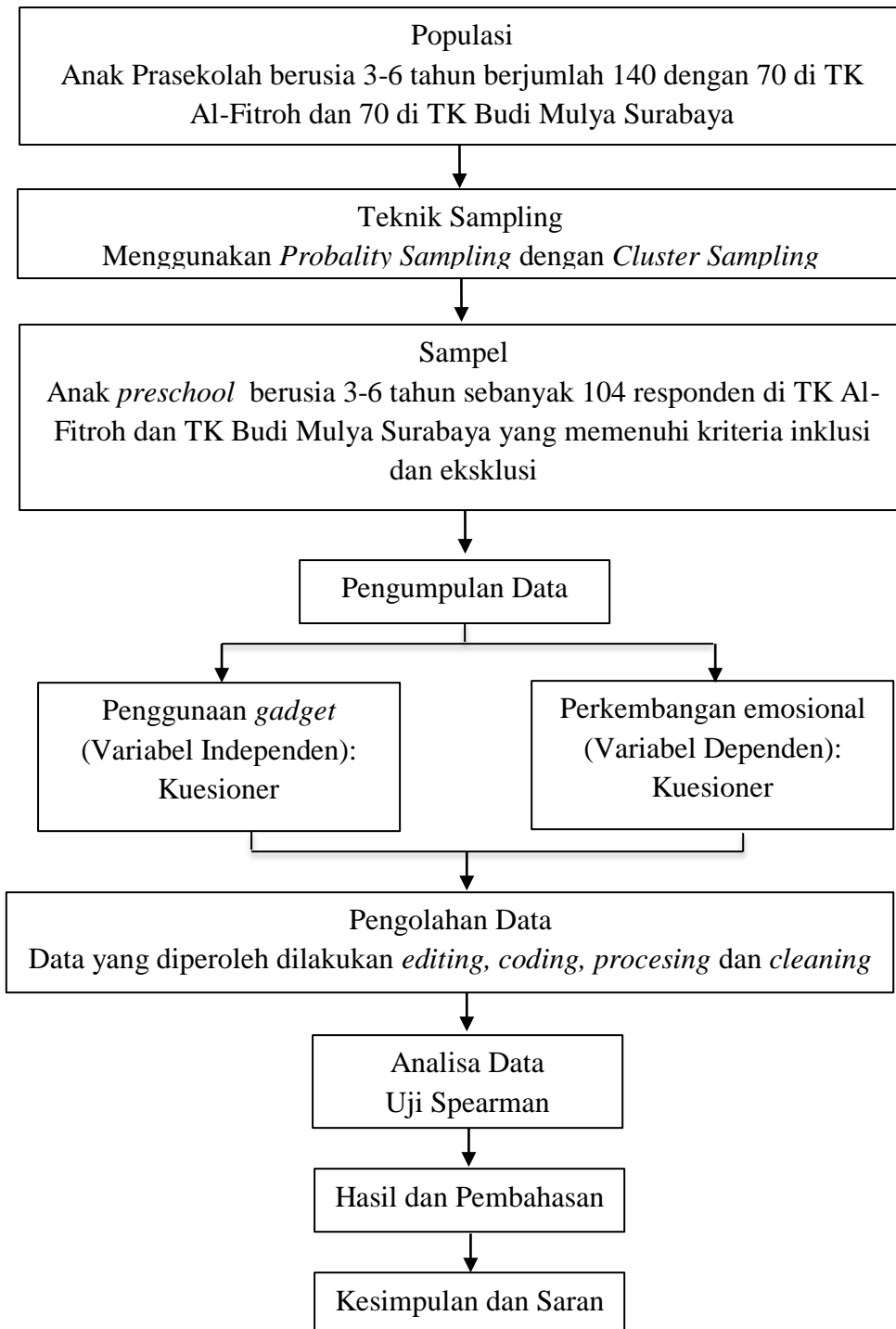
Desain penelitian ini menggunakan desain penelitian *observasional analitik* dengan pendekatan *cross sectional* dimana hasil ini didapatkan dengan menganalisis hubungan penggunaan *gadget* dengan perkembangan emosional pada anak usia *preschool* di TK Al-Fitroh Surabaya dan TK Budi Mulya Surabaya. Desain penelitian *cross sectional* merupakan pengukuran atau pengamatan dari variabel independen dan variabel dependen hanya satu kali pada satu saat (Nursalam, 2013).



Gambar 4.1 Bagan Penelitian *Cross-Sectional* Hubungan Penggunaan *Gadget* dengan Perkembangan Emosional pada anak usia *Preschool*.

4.2 Kerangka Kerja

Berikut adalah kerangka kerja dalam penelitian ini:



Gambar 4.2 Kerangka kerja penelitian Hubungan penggunaan *gadget* dengan Perkembangan Emosional pada Anak Usia *Preschool*.

4.3 Waktu dan Tempat Penelitian

Penelitian dilaksanakan pada tanggal 22-23 Mei 2019 di TK Al-Fitroh Surabaya dan TK Budi Mulya Surabaya.

4.4 Populasi, Sampel dan Teknik Sampling

4.4.1 Populasi Penelitian

Populasi dalam penelitian adalah subjek (misalnya manusia, klien) yang memenuhi kriteria yang telah ditetapkan (Nursalam, 2013). Populasi dalam penelitian ini adalah orang tua yang mempunyai anak usia *preschool* yang berusia 3-6 tahun di TK Al-Fitroh dan TK Budi Mulya Surabaya yang berjumlah 140 anak. Anak *preschool* memiliki masa keemasan (*golden periode*) dalam perkembangannya disertai dengan terjadinya pertumbuhan fungsi fisik dan psikis yang akan merespons dari berbagai aktivitas yang terjadi di lingkungannya. Pada masa ini anak menjadi senang bereksplorasi dengan menjelajah terhadap lingkungannya seperti dengan cara mengamati, menemukan informasi, menyimpulkan hasil sehingga anak bisa memecahkan masalah dan melakukan eksperimen terhadap objek sekitarnya. Tidak hanya bereksplorasi, namun pada anak usia *preschool*, perkembangan emosi merupakan salah satu sangat penting dalam perkembangan anak karena kemampuan anak dalam mengelola emosi dan mengenal emosi sangat dibutuhkan ketika anak memasuki lingkungan di sekitarnya yang memiliki pengaruh terhadap perilaku anak. Emosi dapat berbentuk rasa senang, takut, marah dan sebagainya. Perkembangan emosi pada masa kanak-kanak awal ditandai dengan munculnya emosi evaluatif yang di sadari rasa bangga, malu, dan rasa bersalah, di mana kemunculan emosi pada

anak-anak menunjukkan bahwa anak sudah mulai memahami tentang menilai perilaku mereka. Khususnya pada kemajuan jaman dalam bidang ilmu teknologi di Indonesia semakin berkembang pesat yaitu penggunaan *gadget* tidak hanya orang dewasa yang menggunakannya bahkan anak-anak pun telah mahir mengoperasikan *gadgetnya*. Penggunaan *gadget* yang berlebihan akan menimbulkan ketergantungan yang efeknya dapat mengganggu interaksi dengan lingkungan, rasa empati dan simpati berkurang, dan waktu bersama keluarga menjadi berkurang. Sehingga perhatian pada anak yang kecanduan *gadget* akan tertuju pada dunia maya dan ketika permintaan anak bermain *gadget* tidak terpenuhi ataupun jika dipisahkan dengan *gadget*, maka anak akan muncul emosi seperti perasaan gelisah, sedih, kecewa, marah dan cemas.

4.4.2 Sampel Penelitian

Sampel terdiri bagian populasi terjangkau yang dapat dipergunakan sebagai subjek penelitian melalui sampling (Nursalam, 2013). Untuk responden anak yang menggunakan *gadget*, sampel diambil di TK Al-Fitroh dan TK Budi Mulya yang memenuhi kriteria. Adapun kriteria dalam penelitian ini adalah:

1. Kriteria Inklusi
 - 1) Orang tua yang mempunyai anak *preschool* dengan rentang usia 3-6 tahun
 - 2) Orang tua dengan anak usia *preschool* yang terdaftar sebagai murid di TK Al-Fitroh Surabaya dan TK Budi Mulya Surabaya.
 - 3) Orang tua yang mempunyai anak yang menggunakan *gadget*
 - 4) Orang tua yang mampu membaca dan menulis

- 5) Orang tua yang tinggal bersama dengan anaknya
 - 6) Bersedia menjadi responden
2. Kriteria Eksklusi
- 1) Orang tua yang tidak hadir pada saat penelitian
 - 2) Orang tua dengan anak yang berkebutuhan khusus

4.4.3 Besar Sampel

Berdasarkan perhitungan besar sampel menggunakan rumus:

$$n = \frac{N}{1 + N (d)^2}$$

Keterangan:

N = besar populasi

n = besar sampel

d = tingkat kesalahan yang dipilih (d=0.05)

Jadi, besar sampel adalah :

$$n = \frac{N}{1 + N (d)^2}$$

$$n = \frac{140}{1 + 140 (0.05)^2}$$

$$n = \frac{140}{1.35} = 104$$

Jadi sampel yang digunakan dalam penelitian ini sebanyak 104 anak.

4.4.4 Teknik Sampling

Teknik sampling dalam penelitian ini yaitu *probability sampling* dengan menggunakan *Cluster Sampling*. Pemilihan sampel dengan *Cluster Sampling* adalah dengan menggunakan teknik pengambilan dengan memilih sebuah sampel dari kelompok-kelompok unit yang kecil.

4.5 Identifikasi Variabel

1. Variabel Bebas (Independen)

Variabel bebas (independen) adalah variabel yang mempengaruhi atau nilainya menentukan variabel lain (Nursalam, 2013). Dalam penelitian ini sebagai variabel bebasnya adalah penggunaan *gadget*.

2. Variabel Terikat (Dependen)

Variabel terikat (dependen) adalah variabel yang dipengaruhi nilainya ditentukan oleh variabel lain (Nursalam, 2013). Variabel terikat dalam penelitian ini adalah perkembangan emosional anak usia *preschool*.

4.6 Definisi Operasional

Perumusan definisi operasional pada penelitian ini diuraikan dalam tabel sebagai berikut:

Tabel 4.1 Definisi Operasional Hubungan Penggunaan *Gadget* dengan Perkembangan Emosional Anak Usia *Preschool* di TK AL-Fitroh dan TK Budi Mulya Surabaya.

Variabel	Definisi Operasional	Indikator	Alat Ukur	Skala	Skor
Variabel Independen: Penggunaan <i>gadget</i>	Alat elektronik mencakup <i>Iphone, Ipads, Tablet</i> .	Menilai penggunaan <i>gadget</i> pada anak usia <i>preschool</i> : 1. Intensitas 2. Mementingkan diri sendiri 3. Pengembangan 4. Berselisih 5. Kerjasama 6. Agresi	Kuesioner penggunaan <i>gadget</i>	Ordinal	Interpretasi Skor : 0 : Tidak pernah 1 : Jarang 2 : Sering Interpretasi Total : 0-9 : Baik 10-19 : Sedang 20-30 : Buruk

<p>Variabel Dependen: Perkembangan Emosional</p>	<p>Bertambahnya struktur dan fungsi tubuh yang lebih kompleks dalam aspek perkembangan emosional yang berkaitan dengan psikologi anak.</p>	<p>Mengukur perkembangan emosional pada anak usia <i>preschool</i> :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Skala Kesulitan (Sub-skala emosi, perilaku, hiperaktif, masalah relasi dengan kelompok teman sebaya) 2. Skala Kekuatan (Ketidakpedulian) 	<p>Kuesioner <i>SDQ (Strengths and Difficulties Questionnaire)</i></p>	<p>Ordinal</p>	<p>Interpretasi Skor :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Pertanyaan negatif : Tidak pernah : 0 Jarang : 1 Selalu : 2 2. Pertanyaan positif : Tidak pernah : 2 Jarang : 1 Selalu : 0 <p>Interpretasi Total :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Skala kesulitan Normal : 0-15 Borderline : 16-19 Abnormal : 20-40 2. Skala kekuatan Normal : 6-10 Borderline : 5 Abnormal : 1-4
--	--	---	--	----------------	---

4.7 Pengumpulan, Pengolahan dan Analisa Data

4.7.1 Pengumpulan Data

1. Instrumen penelitian

Instrumen pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan lembar kuesioner. Lembar kuesioner pertama berisi penggunaan *gadget* dan kuesioner perkembangan emosional anak usia *preschool*.

a. Kuesioner penggunaan *gadget*

Data penggunaan *gadget* oleh anak diperoleh dengan menggunakan kuesioner tingkat pemakaian *gadget*. Kuesioner diberikan untuk mengetahui informasi terkait dengan penggunaan *gadget*. Kuesioner terdiri dari 15 pertanyaan. Kuesioner 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) Tidak Pernah : 0
- b) Jarang : 1
- c) Sering : 2

Hasil pengukuran dari 15 item pertanyaan tersebut akan dikategorikan menjadi :

- a) Baik : 0-9
- b) Sedang : 10-19
- c) Buruk : 20-30

b. Kuesioner perkembangan emosional

Instrumen yang digunakan dalam perkembangan emosional anak adalah *SDQ (Strengths and Difficulties Questionnaire)*. Instrumen ini bersumber dari Mental Health National Outcomes and Casemix Collection: Overview of Clinician-Rated and Consumer Self-Report Measures V1.50, Mental Health & Suicide Prevention Branch, Departement of Health and Ageing. Ada enam versi (laporan orang tua dan laporan remaja) yang saat ini ditentukan untuk pelaporan NOCC dengan empat versi tambahan (laporan guru) yang mungkin berguna pada

tingkat klinis. Namun, dalam penelitian ini mengambil versi PC1 yaitu untuk anak-anak berumur 4-10 tahun dengan Versi Dasar. SDQ terdiri dari 25 item yang dialokasikan pada lima sub skala. Keempat sub skala termasuk ke dalam kelompok sub skala kesulitan, yaitu

- a. Sub skala *emotional symptom*
- b. Sub skala *conduct problem*
- c. Sub skala *hyperactivity-inattention*
- d. Sub skala *peer problem*.

Sedangkan sub skala yang kelima termasuk dalam kelompok sub skala kekuatan, yaitu:

- a. Sub skala *prosocial*.

Masing-masing item diskor dalam kriteria tiga poin yaitu:

- 1) Sub-skala Emosional, Perilaku mengGanggu, Hiperaktif, dan Masalah relasi dengan kelompok teman sebaya
 - a) Pertanyaan Positif

Tidak Pernah	: 2
Jarang	: 1
Sering	: 0
 - b) Pertanyaan Negatif

Tidak Pernah	: 0
Jarang	: 1
Sering	: 2

2) Sub-skala Ketidakpedulian

Tidak Pernah : 0

Jarang : 1

Sering : 2

Masing-masing sub-skala mempunyai skor yang berbeda-beda sebagai berikut:

Tabel 4.2 Interpretasi Total masing-masing Skala Kuesioner *SDQ (Strengths and Difficulties Questionnaire)*.

Skala	Normal	Borderline	Abnormal
Skala Kesulitan	0-15	16-19	20-40
Skala Kekuatan	6-10	5	0-4

Tabel 4.3 Kisi-kisi Pertanyaan dan Pernyataan Kuesioner

Variabel	Sub Variabel	Nomor Pertanyaan	Jumlah soal
Penggunaan Gadget	Intensitas	1,2,3,4	15
	Mementingkan diri sendiri	5,10	
	Pembengkangan	6,7	
	Berselisih	8	
	Kerjasama	12,14,15	
	Agresi	10,13,11,9	
Perkembangan Emosional	Emosional	1,2,3,4,5	25
	Perilaku mengganggu	6,7,8,9,10	
	Hiperaktif	11,12,13,14,15	
	Masalah relasi dengan kelompok sebaya	16,17,18,19,20	
	Ketidakpedulian	21,22,23,24,25	

2. Prosedur pengumpulan dan pengolahan data

Penelitian dilakukan dengan bekerja sama dengan guru TK Al-Fitroh dan TK Budi Mulya Surabaya yang sedang melakukan kegiatan belajar mengajar di sekolah yang sebelumnya peneliti menyampaikan maksud dan rencana peneliti agar terjadi kesepakatan dan pemahaman yang sama. Pengumpulan data dilakukan

setelah mendapatkan surat izin dan persetujuan dari bagian akademik program studi Sekolah Tinggi Ilmu Kesehatan Hang Tuah Surabaya yang telah disetujui oleh Ketua Stikes Hang Tuah Surabaya, kemudian surat izin dan surat persetujuan disampaikan kepada Kepala TK Al-Fitroh Surabaya dan Kepala TK Budi Mulya Surabaya agar mendapatkan perizinan untuk melakukan penelitian dan pengambilan data di tempat tersebut. Selanjutnya peneliti melakukan pendekatan kepada anak untuk mendapatkan persetujuan menjadi responden (*informed consent*) dan kuesioner kepada orang tua sebagai bukti bersedia untuk menjadi responden. Pembagian kuesioner kepada orang tua ketika ada perkumpulan wali murid namun kuesioner dibawa pulang oleh orang tua. Kuesioner dikembalikan pada tanggal 28 Mei 2019.

4.7.2 Analisa Data

1. Pengolahan Data

Data dikumpulkan dengan menggunakan kuesioner yang berisi penggunaan *gadget* dan kuesioner yang berisi perkembangan emosional anak usia *preschool*. Variabel data yang terkumpul dengan metode pengumpulan data secara kuesioner yang telah dikumpulkan kemudian diolah dengan tahap sebagai berikut:

a. Memeriksa data (*editing*)

Memeriksa data, memeriksa jawaban, memperjelas serta melakukan pengolahan terhadap data yang dikumpulkan dan memeriksa kelengkapan jawaban dari kesalahan.

b. Memberi tanda kode (*coding*)

Mengklasifikasi jawaban-jawaban dari responden dengan kategori. Dilakukan dengan cara pemberian kode/tanda berbentuk angka pada masing-masing jawaban.

c. Pengolahan data (*processing*)

Processing adalah jawaban dari masing-masing responden yang memberikan kode kemudian dimasukkan dalam program SPSS *for window*.

d. *Cleaning*

Pada tahap ini data diperiksa kembali untuk mengoreksi kemungkinan ada suatu kesalahan dan menghasilkan hasil yang akurat dan benar.

2. Analisa Statistik

a. Analisa Univariat

Peneliti melakukan analisa univariat dengan analisa deskriptif yang dilakukan untuk menggambarkan data demografi yang diteliti secara terpisah dengan membuat tabel frekuensi dari masing-masing variabel. Pada penelitian ini, analisis data akan disajikan dalam bentuk tabel distribusi frekuensi variabel bebas yaitu penggunaan *gadget* dan variabel terikat adalah perkembangan emosional anak usia *preschool*.

b. Analisa Bivariat

Analisa bivariat dilakukan untuk menganalisis dua variabel yang diduga berhubungan atau berkorelasi yang dapat dilakukan dengan pengujian statistik

(Notoatmodjo, 2010). Pada penelitian ini menggunakan *Uji Spearman Rho* dengan menggunakan SPSS. Hasil uji tes ini adalah jika $\rho < 0,05$ maka H1 diterima yang artinya terdapat hubungan penggunaan *gadget* dengan perkembangan emosional pada anak usia *preschool* dan jika $\rho > 0,05$ maka H1 ditolak yang artinya tidak terdapat hubungan penggunaan *gadget* dengan perkembangan emosional pada anak usia *preschool* di TK Al-Fitroh Surabaya dan TK Budi Mulya Surabaya.

4.8 Etika Penelitian

Penelitian ini dilakukan setelah mendapat surat rekomendasi dari Stikes Hang Tuah Surabaya dan izin dari Kepala TK Al-Fitroh Surabaya dan TK Budi Mulya Surabaya. Penelitian ini dimulai dengan melakukan beberapa prosedur yang berhubungan dengan etika penelitian meliputi:

1. Lembar Persetujuan (*Informed Consent*)

Cara persetujuan antara peneliti dengan responden dengan memberikan lembar persetujuan mau menjadi responden. Tujuannya supaya responden mengetahui maksud dan tujuan peneliti serta dampak yang diteliti selama pengumpulan data. Jika responden setuju, maka diminta untuk menandatangani lembar persetujuan. Namun peneliti harus tetap menghormati hak pasien bila tidak bersedia.

2. Tanpa Nama (*Anonimity*)

Masalah etika dengan tidak memberikan nama responden pada alat bantu penelitian, cukup dengan kode yang di mengerti oleh peneliti.

3. Kerahasiaan (*Confidentiality*)

Kerahasiaan informasi yang telah dikumpulkan dari responden dijamin kerahasiaannya. Kelompok data tertentu saja yang hanya akan disajikan atau dilaporkan pada hasil riset.

BAB 5

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini peneliti akan menyajikan data hasil dan pembahasan penelitian tentang Hubungan Penggunaan *Gadget* dengan Perkembangan Emosional pada Anak Usia *Preschool* dengan jumlah responden sebanyak 104 responden. Penelitian dilaksanakan pada tanggal 22-23 Mei 2019.

5.1 Hasil Penelitian

Pengambilan data dilakukan pada tanggal 22-23 Mei 2019 dan didapatkan 104 responden. Pada bagian hasil diuraikan data tentang gambaran umum tempat penelitian, data umum dan data khusus. Data umum pada penelitian ini meliputi usia anak, jenis kelamin, usia ibu, pendidikan ibu, pekerjaan ibu, usia ayah, anak biasanya diasuh oleh, kuota internet per bulan, usia anak menggunakan *gadget*, durasi, dan frekuensi dalam menggunakan *gadget*. Sedangkan data khusus meliputi kuesioner penggunaan *gadget* dan perkembangan emosional anak *preschool*.

5.1.1 Gambaran Umum Tempat Penelitian

1. TK Al-Fitroh Surabaya

Penelitian ini berlokasi di TK Al-Fitroh Surabaya dengan jumlah responden sebanyak 52 orang. 52 orang tersebut adalah orang tua yang memiliki anak usia *preschool* diteliti menggunakan kuesioner.

TK Al-Fitroh terletak di Jalan Pandugo Gang I/14-B. Kelurahan Penjaringan Sari, Kecamatan Rungkut, Kabupaten Surabaya 60297 dengan nomor

telepon 085648192808. Sekolah TK Al-Fitroh Surabaya berdiri sejak tahun 2001 berstatus sekolah swasta dengan NPSN 002056010021. Luas tanah TK Al-Fitroh Surabaya adalah 222 m². Lokasi TK Al-Fitroh Surabaya cukup kondusif untuk menyelenggarakan kegiatan pendidikan karena letaknya berjarak ± 20 meter dari jalan raya utama, dengan batas wilayah sebagai berikut:

Sebelah Utara : Jalan Pandugo

Sebelah Selatan : Jalan Penjaringan Asri

Sebelah Barat : Jalan Meri Boulevard

Sebelah Timur : Jalan Dr.Ir.H. Soekarno

Dalam menjalankan proses kegiatan belajar mengajar TK Al-Fitroh Surabaya memiliki 1 kepala sekolah dan 7 guru. Berdasarkan pendidikan terakhir 8 orang dengan pendidikan terakhir S-1 PG PAUD berjumlah 3 orang, S-1 Tafsir Hadist berjumlah 1 orang, S-1 Bimbingan Konseling berjumlah 1 orang dan S-1 Psikologi berjumlah 1 orang. TK Al-Fitroh memiliki 3 program khusus yaitu *Play Group*, TK A dan TK B.

Adapun visi dan misi TK Al-Fitroh Surabaya, yaitu:

1. Visi TK Al-Fitroh Surabaya
Mencetak generasi penerus yang kreatif mandiri dan berakhlaqul karimah.
2. Misi TK Al-Fitroh Surabaya
 - a. Keluaran TK Al-Fitroh bisa melakukan sholat
 - b. Membiasakan berdoa, menghafal surat-surat pendek dalam Al-Qur'an dan menanam keimanan kepada Allah SWT

- c. Mempersiapkan diri anak untuk memasuki ke jenjang selanjutnya.

Tabel 5.1 Sarana dan prasarana di TK Al-Fitroh Surabaya

No	Jenis Ruang	Jumlah
1.	Ruang belajar	6
2.	Ruang kantor	1
3.	Ruang Kepala Sekolah	1
4.	Kamar mandi WC	1
5.	Perpustakaan	1
6.	Area bermain <i>outdoor</i>	1
7.	Area bermain <i>indoor</i>	6
8.	Tempat cuci tangan	2
9.	Dapur	1

2. TK Budi Mulia Surabaya

Penelitian ini berlokasi di TK Budi Mulya Surabaya dengan jumlah responden sebanyak 52 orang. 52 orang tersebut adalah orang tua yang memiliki anak usia *preschool* diteliti menggunakan kuesioner.

TK Budi Mulya terletak dijalan Jalan Rungkut Asri Timur IX/17, Kecamatan Rungkut, Kelurahan Rungkut Kidul, Kabupaten Surabaya 60297 dengan nomor telepon 031-8703351. Sekolah TK Budi Mulya berdiri sejak tahun 2004 berstatus sekolah swasta dengan NPSN 20561747. Luas tanah TK Budi Mulya berjumlah 235 m² dengan batas wilayah sebagai berikut :

Sebelah Utara : Jl. Ir.H.Soekarno

Sebelah Selatan : Jl. Rungkut Asri Tengah

Sebelah Timur : Jl. Rungkut Madya

Sebelah Barat : Jl. Baruk

Dalam menjalankan proses kegiatan belajar mengajar TK Budi Mulya memiliki 1 kepala sekolah dan 6 guru. Berdasarkan pendidikan terakhir 7 orang dengan pendidikan terakhir S-1 PAUD. TK Budi Mulya memiliki 3 program khusus yaitu *Play Group*, TK A dan TK B.

Adapun visi dan misi TK Budi Mulya Surabaya, yaitu:

1. Visi TK Budi Mulya Surabaya
Anak Indah, Anak Cemerlang, Anak Mulia.
2. Misi TK Budi Mulya Surabaya
 - a. Melaksanakan nilai-nilai islami dalam setiap kegiatan di Taman Kanak kanak
 - b. Mengembangkan aspek kegembiraan dan kreativitas dalam setiap kegiatan (*Joyfull learning*)
 - c. Mendidik anak untuk bertingkah laku bertanggung jawab serta peduli kepada orang lain.
 - d. Melaksanakan pendekatan emosional antara guru dengan murid dengan tulus dan tidak berlebihan
 - e. Memberikan tauladan yang baik kepada anak didik.

Tabel 5.2 Sarana dan prasarana di TK Budi Mulya Surabaya

No	Jenis Ruang	Jumlah
1.	Ruang belajar	4
2.	Ruang kantor	1
3.	Ruang Kepala Sekolah	1
4.	Kamar mandi WC	1
5.	Area bermain <i>outdoor</i>	1
6.	Area bermain <i>indoor</i>	5
7.	Tempat cuci tangan	2
8.	Dapur	1

5.1.2 Gambaran Umum Subyek Penelitian

Subyek penelitian ini adalah orang tua yang mempunyai anak usia *preschool* yang berusia 3-6 tahun dengan jumlah keseluruhan subyek penelitian adalah 104 anak. Data demografi diperoleh melalui kuesioner yang diisi oleh responden yaitu orang tua anak usia *preschool* di TK Al-Fitroh Surabaya dan TK Budi Mulya Surabaya.

5.1.3 Data Umum Hasil Penelitian

Data umum hasil penelitian merupakan gambaran tentang karakteristik responden yang meliputi usia anak, jenis kelamin, usia ibu, pendidikan ibu, pekerjaan ibu, usia ayah, anak biasanya diasuh oleh, kuota internet per bulan, usia anak menggunakan *gadget*, durasi, dan frekuensi dalam menggunakan *gadget*.

1. Karakteristik Responden Berdasarkan Usia Anak

Tabel 5.3 Karakteristik responden berdasarkan usia anak di TK Al-Fitroh Surabaya dan TK Budi Mulya Surabaya pada tanggal 22-23 Mei 2019 dengan jumlah responden 104 orang.

Usia Anak	Frekuensi (f)	Presentase (%)
3 tahun	2	1.9 %
4 tahun	2	1.9 %
5 tahun	47	45.2 %
6 tahun	53	51.0 %
Total	104	100 %

Tabel 5.3 didapatkan bahwa karakteristik responden berdasarkan usia anak dari 104 responden adalah anak yang berusia 3 tahun sebanyak 2 orang (1,9 %), 4 tahun sebanyak 2 orang (1,9 %), 5 tahun sebanyak 47 orang (45,2 %), 6 tahun sebanyak 53 orang (51,0 %).

2. Karakteristik Responden Berdasarkan Jenis Kelamin

Tabel 5.4 Karakteristik responden berdasarkan jenis kelamin anak di TK Al-Fitroh Surabaya dan TK Budi Mulya Surabaya pada tanggal 22-23 Mei 2019 dengan jumlah responden 104 orang.

Jenis Kelamin	Frekuensi (f)	Presentase (%)
Laki-laki	56	53.8 %
Perempuan	48	46.2 %
Total	104	100 %

Tabel 5.4 didapatkan bahwa karakteristik responden berdasarkan jenis kelamin dari 104 responden adalah anak yang berjenis kelamin laki-laki sebanyak 56 orang (53,8%), anak yang berjenis kelamin perempuan sebanyak 48 orang (46,2%).

3. Karakteristik Responden Berdasarkan Usia Ibu

Tabel 5.5 Karakteristik responden berdasarkan usia ibu di TK Al-Fitroh Surabaya dan TK Budi Mulya Surabaya pada tanggal 22-23 Mei 2019 dengan jumlah responden 104 orang.

Usia Ibu	Frekuensi (f)	Presentase (%)
20-30 tahun	15	14.4 %
31-40 tahun	69	66.3 %
>40 tahun	20	19.2 %
Total	104	100.0 %

Tabel 5.5 didapatkan bahwa karakteristik responden berdasarkan usia ibu dari 104 responden adalah ibu yang berusia 20-30 tahun sebanyak 15 orang (14,4%), ibu yang berusia 31-40 tahun sebanyak 69 orang (66,3%), ibu yang berusia >40 tahun sebanyak 20 orang (19,2%).

4. Karakteristik Responden Berdasarkan Pendidikan Terakhir Ibu

Tabel 5.6 Karakteristik responden berdasarkan pendidikan ibu di Tk Al-Fitroh Surabaya dan TK Budi Mulya Surabaya pada tanggal 22-23 Mei 2019 dengan jumlah responden 104 orang.

Pendidikan Terakhir Ibu	Frekuensi (f)	Presentase (%)
SD	7	6.7 %
SMP	10	9.6 %
SMA	29	27.9 %
Perguruan Tinggi	58	55.8 %
Total	104	100 %

Tabel 5.6 didapatkan bahwa karakteristik responden berdasarkan pendidikan ibu dari 104 responden adalah pendidikan terakhir SD sebanyak 7

orang (6,7%), pendidikan terakhir SMP sebanyak 10 orang (9,6%), pendidikan terakhir SMA sebanyak 29 orang (27,9%), pendidikan terakhir Perguruan Tinggi sebanyak 58 orang (55,8%)

5. Karakteristik Responden Berdasarkan Pekerjaan Ibu

Tabel 5.7 Karakteristik responden berdasarkan pekerjaan ibu di TK Al-Fitroh Surabaya dan TK Budi Mulya Surabaya pada tanggal 22-23 Mei 2019 dengan jumlah responden 104 orang.

Pekerjaan Ibu	Frekuensi (f)	Presentase (%)
Wiraswasta	5	4.8 %
PNS	3	2.9 %
Ibu Rumah Tangga	65	62.5 %
Swasta	31	29.8 %
Total	104	100 %

Tabel 5.7 didapatkan bahwa karakteristik responden berdasarkan pekerjaan ibu dari 104 responden adalah pekerjaan wiraswasta sebanyak 5 orang (4,8%), PNS sebanyak 3 orang (2,9%), ibu rumah tangga sebanyak 65 orang (62,5%), swasta sebanyak 31 orang (29,8%).

6. Karakteristik Responden Berdasarkan Usia Ayah

Tabel 5.8 Karakteristik responden berdasarkan usia ayah di TK Al-Fitroh Surabaya dan TK Budi Mulya Surabaya pada tanggal 22-23 Mei 2019 dengan jumlah responden responden 104 orang.

Usia Ayah	Frekuensi (f)	Presentase (%)
20-30 tahun	5	4.8 %
31-40 tahun	60	57.7 %
>40 tahun	39	37.5 %
Total	104	100 %

Tabel 5.8 didapatkan bahwa karakteristik responden berdasarkan usia ayah dari 104 responden adalah ayah yang berusia 20-30 tahun sebanyak 5 orang (4,8%), ayah yang berusia 31-40 tahun sebanyak 60 orang (57,7%), ayah yang berusia >40 tahun sebanyak 39 orang (37,5%).

7. Karakteristik Responden Berdasarkan Anak Biasanya Diasuh Oleh

Tabel 5.9 Karakteristik responden berdasarkan anak biasanya diasuh oleh di TK Al-Fitroh Surabaya dan TK Budi Mulya Surabaya pada tanggal 22-23 Mei 2019 dengan jumlah responden 104 orang.

Anak Biasanya Diasuh	Frekuensi (f)	Presentase (%)
Ibu	68	65.4 %
Nenek	27	26.0 %
ART	7	6.7 %
Saudara	2	1.9 %
Total	104	100 %

Tabel 5.9 didapatkan bahwa karakteristik responden anak biasanya diasuh oleh dari 104 responden adalah anak biasanya diasuh oleh ibu sebanyak 68 orang (65,4%), anak biasanya diasuh oleh nenek sebanyak 27 orang (26,0 %), anak biasanya diasuh oleh ART sebanyak 7 (6,7%), anak biasanya diasuh oleh saudara sebanyak 2 (1,9%).

8. Karakteristik Responden Berdasarkan Usia Anak Pertama kali Menggunakan *Gadget*

Tabel 5.10 Karakteristik responden berdasarkan usia anak pertama kali menggunakan *gadget* di TK Al-Fitroh Surabaya dan TK Budi Mulya Surabaya pada tanggal 22-23 Mei 2019 dengan jumlah responden 104 orang.

Usia Anak Menggunakan <i>Gadget</i>	Frekuensi (f)	Presentase (%)
<5 tahun	69	66.3 %
>5 tahun	35	33.7 %
Total	104	100 %

Tabel 5.10 didapatkan bahwa karakteristik responden berdasarkan usia anak pertama kali menggunakan *gadget* dari 104 responden adalah usia anak menggunakan *gadget* <5 tahun sebanyak 69 orang (66,3%), usia anak menggunakan *gadget* >5 tahun sebanyak 35 orang (33,7%).

9. Karakteristik Responden Berdasarkan Durasi Menggunakan *Gadget*

Tabel 5.11 Karakteristik responden berdasarkan durasi menggunakan *gadget* di TK Al-Fitroh Surabaya dan TK Budi Mulya Surabaya pada tanggal 22-23 Mei 2019 dengan jumlah responden 104 orang.

Durasi	Frekuensi (f)	Presentase (%)
1-30 menit/hari	10	9.5% %
31-60 menit/hari	15	14.4% %
>60 menit/hari	79	76.0 %
Total	104	100 %

Tabel 5.11 didapatkan bahwa karakteristik responden berdasarkan durasi menggunakan *gadget* dari 104 responden adalah durasi menggunakan *gadget* 1-30 menit/hari sebanyak 16 orang (15,4%), 31-60 menit/hari sebanyak 9 orang (8,7%), >60 menit/hari sebanyak 79 orang (76,0%).

10. Karakteristik Responden Berdasarkan Frekuensi Menggunakan *Gadget*

Tabel 5.12 Karakteristik responden berdasarkan frekuensi menggunakan *gadget* di TK Al-Fitroh Surabaya dan TK Budi Mulya Surabaya pada tanggal 22-23 Mei 2019 dengan jumlah responden 104 orang.

Frekuensi	Frekuensi (f)	Presentase (%)
1-3 hari/minggu	44	42.3 %
4-6 hari/minggu	21	20.2 %
setiap hari	39	37.5 %
Total	104	100 %

Tabel 5.12 didapatkan bahwa karakteristik responden berdasarkan frekuensi menggunakan *gadget* dari 104 responden adalah frekuensi menggunakan *gadget* 1-3 hari/minggu sebanyak 44 orang (42,3%), 4-6 hari/minggu sebanyak 21 orang (20,2%), setiap hari sebanyak 39 orang (37,5%).

5.1.4 Data Khusus Hasil Penelitian

1. Penggunaan Gadget

Tabel 5.13 Karakteristik responden berdasarkan penggunaan *gadget* pada anak usia *preschool* di TK Al-Fitroh Surabaya dan TK Budi Mulya Surabaya pada tanggal 22-23 Mei 2019 dengan jumlah responden 104 orang.

Penggunaan <i>Gadget</i>	Frekuensi (f)	Presentase (%)
Baik	27	26.0 %
Sedang	44	42.3 %
Buruk	33	31.7 %
Total	104	100.0 %

Tabel 5.13 memperlihatkan bahwa penggunaan *gadget* pada anak usia *preschool* dari 104 responden pada kategori baik sebanyak 27 orang (26.0%), sedang sebanyak 44 orang (42.3%), buruk sebanyak 33 orang (31.7%).

2. Perkembangan Emosional (Skala Kesulitan Tingkah Laku dan Skala Kekuatan)

Tabel 5.14 Karakteristik responden berdasarkan perkembangan emosional pada anak usia *preschool* di TK Al-Fitroh Surabaya dan TK Budi Mulya Surabaya pada tanggal 22-23 Mei 2019 dengan jumlah responden 104 orang.

Perkembangan Emosional	Abnormal		Borderline		Normal		Total	
	F	%	F	%	F	%	F	%
Skala Kesulitan	17	16.3%	46	44.2%	41	39.4%	104	100.0%
Skala Kekuatan	10	9.6%	51	49.0%	43	41.3%	104	100.0%

Tabel 5.14 memperlihatkan bahwa perkembangan emosional (skala kesulitan) pada anak usia *preschool* dari 104 responden pada kategori abnormal sebanyak 17 orang (16.3%), borderline 46 (44.2%), normal sebanyak 41 (39.4%). Sedangkan, perkembangan emosional (skala kekuatan) pada anak usia *preschool* dari 104 responden pada kategori abnormal sebanyak 10 orang (9.6%), borderline sebanyak 51 orang (49.0%), abnormal sebanyak 43 orang (41.3%).

3. Hubungan antara Penggunaan *Gadget* dengan Perkembangan Emosional pada Anak Usia *Preschool*

Tabel 5.15 Hubungan antara Penggunaan *Gadget* dengan Perkembangan Emosional (Skala Kesulitan) pada Anak Usia *Preschool*

Penggunaan <i>Gadget</i>	Perkembangan Emosional (Skala Kesulitan)							
	Abnormal		Borderline		Normal		Total	
	F	%	F	%	F	%	F	%
Baik	4	14.8%	6	22.2%	17	63.0%	27	26.0%
Sedang	3	6.8%	22	50.0%	19	43.2%	44	42.3%
Buruk	10	30.3%	18	54.5%	5	4.8%	33	31.7%
Total	17	16.3%	46	44.2%	41	39.4%	104	100%

Nilai Uji Statistik *Spearman's Rho* 0.000 ($\rho=0.05$)

Nilai R= -0,363 (korelasi rendah)

Pada tabel 5.15 memperlihatkan bahwa hubungan penggunaan *gadget* dengan perkembangan emosional pada anak usia *preschool* dan didapatkan hasil bahwa dari 104 orang responden yang dikategorikan penggunaan *gadget* baik dengan perkembangan emosional (skala kesulitan) abnormal sebanyak 4 orang (14.8%), kategori penggunaan *gadget* baik dengan perkembangan emosional (skala kesulitan) borderline sebanyak 6 orang (22.2%), kategori penggunaan *gadget* baik dengan perkembangan emosional (skala kesulitan) normal sebanyak 17 (63.0%), kategori penggunaan *gadget* sedang dengan perkembangan emosional (skala kesulitan) abnormal sebanyak 3 orang (6.8%), kategori penggunaan *gadget* sedang dengan perkembangan emosional (skala kesulitan) borderline sebanyak 22 orang (50.0%), kategori penggunaan *gadget* sedang dengan perkembangan emosional (skala kesulitan) normal sebanyak 19 (43.2%), kategori penggunaan *gadget* buruk dengan perkembangan emosional (skala kesulitan) abnormal sebanyak 10 orang (30.3%), kategori penggunaan *gadget* buruk dengan perkembangan emosional (skala kesulitan) borderline sebanyak 18 orang (54.5%), kategori penggunaan *gadget* buruk dengan perkembangan emosional (skala kesulitan) sebanyak 5 orang (4.8%).

Berdasarkan hasil uji statistik *Spearman Rho* menunjukkan nilai ($p=0,001$) hal ini menunjukkan bahwa ($p<0,05$) yang menunjukkan terhadap hubungan penggunaan *gadget* dengan perkembangan emosional (skala kesulitan) pada anak usia *preschool*. Dengan nilai $\alpha=-0,363$ berarti hubungan penggunaan *gadget* dengan perkembangan emosional (skala kesulitan) rendah.

Tabel 5.16 Hubungan antara Penggunaan *Gadget* dengan Perkembangan Emosional (Skala Kekuatan) pada Anak Usia *Preschool*

Penggunaan <i>Gadget</i>	Perkembangan Emosional (Skala Kekuatan)							
	Abnormal		Borderline		Normal		Total	
	F	%	F	%	F	%	F	%
Baik	3	11.1%	8	29.6%	16	59.3%	27	26,0%
Sedang	3	6.8%	22	50.0%	19	43.2%	44	42,3%
Buruk	4	12.1%	21	63.6%	8	24.2%	33	31,7%
Total	10	9.6%	51	49.0%	43	41.3%	104	100%

Nilai Uji Statistik *Spearman's Rho* 0.001 ($p=0.05$)

Nilai R=-0,238 (korelasi rendah)

Pada tabel 5.16 memperlihatkan bahwa hubungan penggunaan *gadget* dengan perkembangan emosional pada anak usia *preschool* dan didapatkan hasil bahwa dari 104 orang responden yang dikategorikan penggunaan *gadget* baik dengan perkembangan emosional (skala kekuatan) abnormal sebanyak 3 orang (11.1%), kategori penggunaan *gadget* baik dengan perkembangan emosional (skala kekuatan) borderline sebanyak 8 orang (29.6%), kategori penggunaan *gadget* baik dengan perkembangan emosional (skala kekuatan) normal sebanyak 16 orang (59.3%), kategori penggunaan *gadget* sedang dengan perkembangan emosional (skala kekuatan) abnormal sebanyak 3 orang (6.8%), kategori penggunaan *gadget* sedang dengan perkembangan emosional (skala kekuatan) borderline sebanyak 22 orang (50.0%), kategori penggunaan *gadget* sedang dengan perkembangan emosional (skala kekuatan) abnormal sebanyak 19 orang (43.2%), kategori penggunaan *gadget* buruk dengan perkembangan emosional

(skala kekuatan) abnormal sebanyak 4 orang (12.1%), kategori penggunaan *gadget* buruk dengan perkembangan emosional (skala kekuatan) borderline sebanyak 21 orang (63.6%), kategori penggunaan *gadget* buruk dengan perkembangan emosional (skala kekuatan) normal sebanyak 8 orang (24.2%).

Berdasarkan hasil uji statistik *Spearman Rho* menunjukkan nilai ($\rho=0,015$) hal ini menunjukkan bahwa ($\rho<0.05$) yang menunjukkan terhadap hubungan penggunaan *gadget* dengan perkembangan emosional (skala kekuatan) pada anak usia *preschool*. Dengan nilai $\alpha=-0.238$ berarti hubungan penggunaan *gadget* dengan perkembangan emosional (skala kekuatan) rendah.

5.2 Pembahasan

Penelitian ini dirancang untuk memberikan gambaran intervensi dan mengungkap hubungan antara Penggunaan *Gadget* dengan Perkembangan Emosional pada Anak Usia *Preschool*. Sesuai dengan tujuan penelitian, maka akan dibahas hal-hal sebagai berikut :

5.2.1 Penggunaan *Gadget* pada Anak Usia *Preschool*

Data penggunaan *gadget* pada tabel 5.14 menunjukkan bahwa dari 104 responden anak usia *preschool* di TK Al-Fitroh Surabaya dan TK Budi Mulya Surabaya didapatkan penggunaan *gadget* pada kategori baik sebanyak 27 orang (26.0%), kategori sedang sebanyak 44 orang (42,3%) dan kategori buruk sebanyak 33 orang (31,7%). Hasil ini menunjukkan bahwa sebagian besar yang mengalami penggunaan *gadget* pada anak dalam kategori sedang yaitu sebanyak 44 orang (42,3%).

Berdasarkan penelitian ini didapatkan dari kuesioner tentang intensitas penggunaan *gadget* mencakup pernyataan nomer 1 “anak anda menggunakan *gadget* lebih dari 1 jam” pada penggunaan *gadget* dalam kategori baik 1 orang (3,7%) menjawab pilihan pada kolom “Tidak pernah”, 14 orang (51,9%) menjawab pilihan pada kolom “Jarang”, dan 12 orang (44,4%) menjawab pilihan pada kolom “Sering”. Dilihat dari aspek frekuensi sebagian responden menjawab kuesioner pada pertanyaan frekuensi penggunaan *gadget*, pada penggunaan *gadget* dalam kategori kategori baik sebanyak 11 orang (40,7%) menjawab “1-3 hari/minggu”, 10 orang (37,0%) menjawab “4-6 hari/minggu”, dan 6 orang menjawab “setiap hari”. Sedangkan, penggunaan *gadget* dalam kategori sedang sebagian responden menjawab pada kolom “Tidak pernah” 1 orang (2,3%), menjawab pada kolom “Jarang” 25 orang (56,8%), dan menjawab pilihan pada kolom “Sering” 18 orang (40,9%). Frekuensi pada penggunaan *gadget* dalam kategori sedang rata-rata responden menjawab pemakaiannya *gadget* dalam seminggu “1-3 hari/minggu dan setiap hari” sebanyak 20 orang (45,5%) dan responden menjawab “4-6 hari/minggu sebanyak 4 orang (9,1%). Sedangkan, penggunaan *gadget* dalam kategori buruk 3 orang (9,4%) menjawab pada kolom “Tidak pernah”, 10 orang (31,2%) menjawab pkolom “Jarang”, dan 19 orang (59,4%) menjawab pada kolom “Sering”. Dilihat dari aspek frekuensi penggunaan *gadget* dalam kategori buruk sebanyak 13 orang (40,6%) menggunakan *gadget* dalam “1-3 hari/minggu”, 7 orang menggunakan *gadget* dalam “4-6 hari/minggu”, dan 12 orang (37,5%) menggunakan *gadget* dalam “Setiap hari”.

Kuesioner tentang intensitas penggunaan *gadget* mencakup pernyataan nomor 4 “anak Anda tidak bisa berhenti ketika sudah menggunakan *gadget*”

didapatkan pada penggunaan *gadget* dalam kategori baik responden menjawab pilihan pada kolom “Tidak pernah” sebanyak 18 orang (66,7%), responden menjawab pilihan pada kolom “Jarang” sebanyak 7 orang (25,9%) dan responden pilihan pada kolom “Sering” sebanyak 2 orang (7,4%). Penggunaan *gadget* dalam kategori sedang didapatkan responden menjawab pilihan pada kolom “Tidak pernah” sebanyak 9 orang (20,5%), responden menjawab pilihan pada kolom “Jarang” sebanyak 31 orang (70,5%), dan responden menjawab pilihan pada kolom “Sering” sebanyak 4 orang (9,1%). Pada penggunaan *gadget* dalam kategori buruk rata-rata responden menjawab pilihan pada kolom “Tidak pernah” sebanyak 4 orang (12,5%), responden menjawab pilihan pada kolom “Jarang” sebanyak 13 orang (40,6%), dan responden menjawab pilihan pada kolom “Sering” sebanyak 15 orang (46,9%).

Pada penggunaan *gadget* dalam kategori baik anak usia *preschool* masih menggunakan *gadget* lebih dari 1 jam. Namun, peneliti berasumsi bahwa orang tua memberikan batasan waktu penggunaan *gadget* pada anak dilihat dari aspek frekuensi. (Starsburger, 2011), berpendapat bahwa seorang anak hanya boleh berada di depan layar <1 jam setiap harinya. Pendapat tersebut didukung oleh (Sigman, 2010) yang mengemukakan bahwa waktu ideal lama anak usia *preschool* dalam menggunakan *gadget* yaitu 30 menit hingga 1 jam dalam sehari. Penggunaan *gadget* pada anak seharusnya terkontrol karena akan menimbulkan anak susah berhenti menggunakan *gadget* (Gunawan, 2017). Peneliti berasumsi bahwa anak menggunakan *gadget* yang berlebihan maka anak semakin susah berhenti ketika sudah menggunakan *gadget* dan dikhawatirkan anak menjadi kecanduan dalam penggunaan *gadget*.

Hasil yang didapatkan sejalan dengan penelitian yang dilakukan (Nurmasari, 2016), penggunaan *gadget* pada anak mempunyai batasan 1 jam perhari. Peneliti berasumsi anak usia *preschool* memiliki perasaan ingin tahu yang tinggi didukung dengan di dalam *gadget* mempunyai fitur-fitur yang dengan mudah digunakan sehingga orang tua harus memberikan batasan kepada anak ketika akan memainkan *gadgetnya*. Sebagian besar orang tua memberikan batasan kepada anak untuk menggunakan *gadget* kurang dari 1 jam, akan tetapi anak dalam menggunakan *gadget* bisa mencapai 3 jam. Hal ini dikarenakan orang tua yang sibuk supaya anaknya bisa tenang tanpa mengganggu orang tua sehingga memberikan *gadget* kepada anaknya. Hal ini sejalan dengan penelitian (Noorshahiha, 2016) yang menyatakan bahwa *gadget* dapat menjadi pengasuh kedua ketika orang tua sedang sibuk dan tidak ingin anaknya mengganggu kegiatan orang tua.

Berdasarkan penelitian ini didapatkan dari kuesioner tentang interaksi sosial penggunaan *gadget* mencakup pernyataan nomer 5 “anak tidak mau meminjamkan *gadget* kepada orang lain” pada penggunaan *gadget* dalam kategori baik rata-rata responden menjawab pilihan pada kolom “Tidak pernah” sebanyak 16 orang (59,3%), responden menjawab pilihan pada kolom “Jarang” sebanyak 10 orang (37,0%) dan responden menjawab pilihan pada kolom “Sering” sebanyak 1 orang (3,7%). Pada penggunaan *gadget* pada kategori sedang didapatkan responden menjawab pilihan pada kolom “Tidak pernah” sebanyak 17 orang (38,6%), responden menjawab pilihan pada kolom “Jarang” sebanyak 22 orang (50,0%), dan responden menjawab pilihan pada kolom “Sering” sebanyak 5 orang (11,4%). Pada penggunaan *gadget* dalam kategori buruk didapatkan responden

menjawab pilihan pada kolom “Tidak pernah” sebanyak 1 orang (3,1%), responden menjawab pilihan pada kolom “Jarang” sebanyak 13 orang (40,6%), dan responden menjawab pilihan pada kolom “Sering” sebanyak 15 orang (46,9%).

Kuesioner tentang interaksi sosial penggunaan *gadget* mencakup pernyataan nomor 12 “Semenjak mengenal *gadget*, anak lebih suka bermain sendiri di dalam rumah dari pada bermain di luar bersama saudara atau teman-teman seusianya“ pada penggunaan *gadget* dalam kategori baik responden menjawab pilihan pada kolom “Tidak pernah” sebanyak 20 orang (74,1%), responden menjawab pilihan pada kolom “Jarang” sebanyak 6 orang (22,2%) dan responden menjawab pilihan pada kolom “Sering” sebanyak 1 orang (3,7%). Pada penggunaan *gadget* dalam kategori sedang sebagian responden menjawab pilihan pada kolom “Tidak pernah” sebanyak 6 orang (13,6%), responden menjawab pilihan pada kolom “Jarang” sebanyak 29 orang (65,9%), dan responden menjawab pilihan pada kolom “Sering” sebanyak 9 orang (20,5%). Pada penggunaan *gadget* dalam kategori buruk sebagian besar responden menjawab pilihan pada kolom “Tidak pernah” sebanyak 2 orang (6,2%), responden menjawab pilihan pada kolom “Jarang” sebanyak 9 orang (28,1%), dan responden menjawab pilihan pada kolom “Sering” sebanyak 21 orang (65,6%).

Kecenderungan penggunaan *gadget* yang berlebihan akan menimbulkan ketergantungan yang efeknya dapat mengganggu interaksi dengan lingkungan, rasa empati dan simpati berkurang, dan waktu bersama keluarga menjadi berkurang (Gunawan, 2017). Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh (Trinika, 2015) bahwa penggunaan *gadget* dapat mempengaruhi

perkembangan psikososial. Peneliti berasumsi bahwa penggunaan *gadget* secara berlebihan dapat berdampak pada interaksi sosial anak terhadap lingkungan maupun keluarga yang membuat perilaku anak menjadi tidak aktif karena anak lebih memilih duduk berjam-jam dengan *gadget* dibandingkan dengan bermain di lingkungan dan teman sebayanya.

Berdasarkan penelitian ini didapatkan dari kuesioner penggunaan *gadget* tentang karakter anak menggunakan *gadget* dari pernyataan nomer 6 “anak anda sering membangkang atau membantah perintah semenjak mengenal *gadget*” pada penggunaan *gadget* dalam kategori baik sebagian responden menjawab pilihan pada kolom “Tidak pernah” sebanyak 19 orang (70,4%), responden yang menjawab pilihan pada kolom “Jarang” sebanyak 8 orang (29,6%) dan 0 orang (00,0%) menjawab pilihan pada kolom “Sering”. Pada penggunaan *gadget* dalam kategori sedang 10 orang (22,7%) menjawab pilihan pada kolom “Tidak pernah”, 27 orang (61,4%) menjawab pilihan pada kolom “Jarang”, dan 7 orang menjawab pilihan pada kolom “Sering”. Pada penggunaan *gadget* dalam kategori buruk 3 orang (9,4%) menjawab pilihan pada kolom “Tidak pernah”, 8 orang (25,0%) menjawab pilihan pada kolom “Jarang”, dan 21 orang (65,6%) menjawab pilihan pada kolom “Sering”.

Sikap anak yang akan mementingkan diri sendiri dan menjadi lebih membangkang seperti tidak mau meminjamkan sesuatu yang dibawanya dan tidak patuh lagi terhadap perintah tua bisa dipicu karena anak sering menggunakan *gadget* (Gunawan, 2017). Sikap anak menjadi agresi seperti perilaku menyerang balik secara fisik (non verbal) maupun kata-kata (verbal) merupakan salah satu bentuk reaksi anak terhadap rasa kecewa karena tidak terpenuhi keinginan

menggunakan *gadget* dan sikap berselisih atau bertengkar jika diganggu saat bermain *gadget* atau *gadgetnya* direbut (Gunawan, 2017). Sehingga akan berdampak buruk terhadap perkembangan tumbuh anak baik fisik maupun psikologi. Ketika anak menggunakan *gadget* secara berlebihan maka akan tidak mengenal waktu dan anak menjadi emosi apabila tidak diberikan ataupun diambil.

5.2.2 Perkembangan Emosional pada Anak Usia *Preschool*

Data penggunaan *gadget* pada tabel 5.15 menunjukkan bahwa dari 104 responden anak usia *preschool* di TK Al-Fitroh Surabaya dan TK Budi Mulya Surabaya didapatkan perkembangan emosional (skala kesulitan) dalam kategori normal sebanyak 41 orang (39,4%), kategori borderline sebanyak 46 orang (44,2%) dan kategori abnormal sebanyak 17 orang (16,3%). Hasil ini menunjukkan bahwa sebagian besar yang mengalami masalah perkembangan emosional (skala kesulitan) pada anak dalam kategori borderline yaitu sebanyak 46 orang (44,2%).

Data penggunaan *gadget* pada tabel 5.15 menunjukkan bahwa dari 104 responden anak usia *preschool* di TK Al-Fitroh Surabaya dan TK Budi Mulya Surabaya didapatkan perkembangan emosional (skala kekuatan) dalam kategori normal sebanyak 43 orang (41,3%), kategori borderline sebanyak 51 orang (49,0%) dan kategori abnormal sebanyak 10 orang (9,6%). Hasil ini menunjukkan bahwa sebagian besar yang mengalami masalah perkembangan emosional (skala kekuatan) pada anak dalam kategori borderline yaitu sebanyak 51 orang (49,0%).

Gangguan emosional pada anak yang paling sering terjadi adalah gangguan cemas, tingkah laku, *attention-deficit/hyperactivity* dan depresi

(Waddell, C. & Shepherd, 2002). Pada perkembangan emoional pada anak menggunakan kuesioner SDQ (*Strenght and Difficulties Questionnaire*) dibagi menjadi 2 skala yaitu skala kesulitan dan skala kekuatan. Skala kesulitan terdapat sub-skala *emotional symptom*, sub-skala *conduct problem*, sub-skala *hyperactivity inattention*, sub-skala *peer problem*. Skala kekuatan terdapat sub-skala *prosocial*.

Berdasarkan penelitian ini didapatkan dari aspek sub-skala *emotional symptom* dengan responden menjawab kuesioner pada pernyataan nomer 2 "banyak khawatir atau sering cemas" pada perkembangan emosional (skala kesulitan) dalam kategori abnormal sebagian responden menjawab pada kolom "Tidak pernah" sebanyak 6 orang (35,5%), responden menjawab pada kolom "Jarang" sebanyak 4 orang (23,5%), dan responden menjawab pada kolom "Selalu" sebanyak 7 orang (41,2%). Pada perkembangan emosional (skala kesulitan) dalam kategori borderline sebagian responden menjawab pada kolom "Tidak pernah" sebanyak 10 orang (22,7%), responden menjawab pada kolom "Jarang" sebanyak 26 orang (59,1%) dan responden menjawab pada kolom "Selalu" sebanyak 8 orang (18,2%). Pada perkembangan emosional (skala kesulitan) dalam kategori normal sebagian responden menjawab pada kolom "Tidak pernah" sebanyak 12 orang (29,3%), responden yang menjawab pada kolom "Jarang" sebanyak 27 orang (65,9%), dan responden menjawab pada kolom "Selalu" sebanyak 2 orang (4,9%).

Penelitian yang dilakukan oleh (Solantaus & Paavonen, 2010), intervensi dengan menggunakan psikoedukasi pada gejala emosional, kecemasan dan khawatir anak sehingga dapat meningkatkan aspek *prosocial* pada anak (Istiqomah, 2017). Gejala emosi merupakan suatu aspek yang mengarah pada

perasaan dan pikiran yang kemungkinan tidak sesuai dengan usia, budaya maupun norma-norma etis yang akan berdampak buruk secara emosional dengan merespon perilaku dalam keterampilan dan kepribadian (Kau, 2010). Peneliti berasumsi bahwa anak dengan gangguan emosi memiliki karakteristik yang kompleks sehingga anak memiliki perasaan khawatir, sering cemas dan seringkali ciri-ciri perilaku dilakukan oleh anak-anak seperti perilaku menyendiri.

Berdasarkan penelitian ini didapatkan dari aspek sub-skala *peer problem* dengan responden menjawab kuesioner pada pernyataan nomer 16 “setidaknya memiliki satu teman baik” pada perkembangan emosional (kesulitan) dalam kategori abnormal responden menjawab pada kolom “Tidak pernah” sebanyak 1 orang (5,9%), responden menjawab pada kolom “Jarang” sebanyak 4 orang (23,5%), dan responden menjawab pada kolom “Selalu” sebanyak 12 orang (70,6). Pada perkembangan emosional (skala kesulitan) dalam kategori borderline responden menjawab pernyataan pada kolom “Tidak pernah” sebanyak 11 orang (25,0%), responden menjawab pada kolom “Jarang” sebanyak 20 orang (45,55) dan responden menjawab pada kolom “Selalu” sebanyak 13 orang (29,5%). Pada perkembangan emosional (skala kesulitan) dalam kategori normal responden menjawab pilihan pada kolom “Tidak pernah” sebanyak 15 orang (36,6), responden menjawab pilihan pada kolom “Jarang” sebanyak 20 orang (48,8%), dan responden menjawab pilihan pada kolom “Selalu” sebanyak 6 orang (14,6%).

Pada anak dengan gangguan emosional akan mengakibatkan penurunan sosialisasi dirumah, disekolah, masyarakat dan teman sebayanya (Gede, Puspita, & Ardani, 2014). Menurut (Ehsan, Sajida, & Sana, 2009), studi yang dilakukan di India menggambarkan prevalensi gangguan mental dan emosional pada anak usia

0-16 tahun sebesar 12,5%. Peneliti berasumsi bahwa pentingnya deteksi dini masalah emosional dan tingkah laku sebelum anak memasuki masa sekolah. Namun, saat ini masih sedikit penelitian yang mengenai tentang gangguan psikiatri pada anak-anak.

Berdasarkan penelitian ini didapatkan dari aspek sub-skala *conduct problem* responden menjawab kuesioner dengan pernyataan nomer 8 “sering berkelahi dengan anak-anak lain atau mengganggu mereka” pada perkembangan emosional (skala kesulitan) dalam kategori abnormal responden menjawab pilihan pada kolom “Tidak pernah” sebanyak 3 orang (17,6%), 6 orang (35,3%) menjawab pilihan pada kolom “Jarang” dan 8 orang (47,1%) menjawab pilihan pada kolom “Selalu”. Pada perkembangan emosional (skala kesulitan) dalam kategori borderline 13 orang (29,5%) menjawab pilihan pada kolom “Tidak pernah”, 26 orang (59,1%) menjawab pilihan pada kolom “Jarang”, dan 5 orang (11,4%) menjawab pilihan pada kolom “Selalu”. Pada perkembangan emosional (skala kesulitan) dalam kategori normal 21 orang (51,2%) menjawab pilihan pada kolom “Tidak pernah”, 20 orang (48,8%) menjawab pilihan pada kolom “Jarang”, dan 0 orang (00,0%) menjawab pada kolom “Selalu”. Perilaku anak yang suka mengganggu atau mengacau merupakan perilaku yang negatif, dengan perilaku mengganggu mengakibatkan permusuhan dan perilaku yang terus menerus menentang tanpa adanya peneguran orang lain ataupun norma sosial (Istiqomah, 2017). Perilaku mengganggu pada anak sering menunjukkan perilaku anak yang suka memukul, berkelahi, mengejek, menolak permintaan orang lain.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa sebagian responden menjawab kuesioner dari aspek *hyperactivity-inattention* pada pernyataan nomer 11 “terlalu

aktif, tidak bisa diam lama” pada perkembangan emosional (skala kesulitan) dalam kategori abnormal responden menjawab pilihan pada kolom “Tidak pernah” sebanyak 2 orang (11,8%), responden menjawab pilihan pada kolom “Jarang” sebanyak 8 orang (47,1%), dan 7 orang (41,2%) menjawab pilihan pada kolom “Selalu”. Pada perkembangan emosional (skala kesulitan) dalam kategori borderline sebagian responden menjawab pilihan pada kolom “Tidak pernah” sebanyak 12 orang (27,3%), responden menjawab pilihan pada kolom “Jarang” sebanyak 14 orang (31,8%), dan responden menjawab pilihan pada kolom “Selalu” sebanyak 18 orang (40,9%). Pada perkembangan emosional (skala kesulitan) dalam kategori normal responden menjawab pilihan pada kolom “Tidak pernah” sebanyak 12 orang (29,3%), responden menjawab pilihan pada kolom “Jarang” sebanyak 26 orang (63,4%) dan responden menjawab pilihan pada kolom “Selalu” sebanyak 3 orang (7,3%). Pola perilaku anak yang memiliki perilaku susah diatur atau dikontrol biasanya menunjukkan sikap tidak bisa diam, tidak perhatian terhadap orang lain dan anak yang semuanya sendiri. Perilaku yang nampak pada anak biasanya seperti tidak bisa duduk tenang, terlihat gelisah, berkeinginan untuk selalu bergerak aktif (Istiqomah, 2017).

Berdasarkan penelitian ini didapatkan dari aspek sub skala *prosocial* sebagian responden menjawab kuesioner pada pernyataan nomer 23 “suka menolong jika seorang terluka, kesal atau merasa sakit” pada perkembangan emosional (skala kekuatan) dalam kategori abnormal responden menjawab pada kolom “Tidak pernah” sebanyak 9 orang (90,0%), responden menjawab pada kolom “Jarang” sebanyak 1 orang (10,0%), dan responden menjawab pada kolom “Selalu” sebanyak 0 orang (00,0%). Pada perkembangan emosional (skala

kekuatan) dalam kategori borderline 4 orang (7,8%) menjawab pilihan pada kolom “Tidak pernah”, 41 orang (80,45) menjawab pada kolom “Jarang” dan 6 orang (11,8%) menjawab pada kolom “Selalu”. Pada perkembangan emosional (skala kekuatan) dalam kategori normal responden menjawab pada kolom “Tidak pernah” sebanyak 3 orang (4,7%), responden menjawab pada kolom “Jarang” sebanyak 13 orang (30,2%) dan responden menjawab pada kolom “Selalu” sebanyak 27 orang (62,8%).

Ketidakpedulian merupakan adaptasi dari tingkah laku *prosocial* 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, 2005). Peneliti berasumsi bahwa perilaku prososial merupakan aspek yang seharusnya dimiliki oleh anak-anak karena tanpa tingkah laku *prosocial* dapat membuat anak-anak menjadi tidak peduli dengan apa yang terjadi dilingkungan sekitarnya. Menurut Istiqomah (2017), perilaku *prosocial* merupakan sikap alamiah yang dimiliki oleh manusia karena disebabkan manusia tidak dapat hidup secara individu dan makhluk sosial yang selalu membutuhkan orang lain dalam melakukan aktivitas sehari-hari.

5.2.3 Hubungan Penggunaan Gadget dengan Perkembangan Emosional pada Anak Usia *Preschool*

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan dari 104 responden didapatkan hasil penggunaan *gadget* pada anak usia *preschool* sebagian kecil penggunaan baik berjumlah 27 orang (26,0%) dengan perkembangan emosional (skala kesulitan) abnormal 4 orang (14,8%), perkembangan emosional (skala

kesulitan) borderline 6 orang (22,2%) dan perkembangan emosional (skala kesulitan) normal 17 orang (63,0%). Penggunaan *gadget* sedang sebagian besar berjumlah 44 orang (42,3%) dengan perkembangan emosional (skala kesulitan) abnormal 3 orang (6,8%), perkembangan emosional (skala kesulitan) borderline 22 orang (50,0%) dan perkembangan emosional (skala kesulitan) normal 19 orang (43,2%). Penggunaan *gadget* buruk sebagian besar berjumlah 33 orang (31,7%) dengan perkembangan emosional (skala kesulitan) abnormal 10 orang (30,3%), perkembangan emosional (skala kesulitan) borderline 18 orang (54,5%) dan perkembangan emosional (skala kesulitan) normal 5 orang (15,2%). Hasil analisis korelasi *spearman rho* diketahui nilai korelasi hitung -0,363 dengan nilai *t* korelasi yang negatif, maka hasil penelitian menunjukkan hubungan yang tidak searah, sehingga dapat diartikan apabila penggunaan *gadget* pada anak usia *preschool* sedang maka perkembangan emosional (skala kesulitan) borderline. Hasil uji statistic *spearman rho* dengan taraf signifikan $p < 0,05$ (dengan menggunakan SPSS 16.0) pada variabel penggunaan *gadget* dengan perkembangan emosional (skala kesulitan) pada anak usia *preschool* didapatkan nilai probabilitas sebesar 0,000 ($pvalue < 0,005$) sehingga H1 diterima H0 ditolak. Hal ini menyatakan ada hubungan yang signifikan antara penggunaan *gadget* dengan perkembangan emosional (skala kesulitan) pada anak usia *preschool* di TK Al-Fitroh dan TK Budi Mulya Surabaya.

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan dari 104 responden didapatkan hasil penggunaan *gadget* pada anak usia *preschool* sebagian kecil penggunaan baik berjumlah 27 orang (26,0%) dengan perkembangan emosional (skala kekuatan) abnormal 3 orang (11,1%), perkembangan emosional (skala

kekuatan) borderline 8 orang (29,6%) dan perkembangan emosional (skala kekuatan) normal 16 orang (59,3%). Penggunaan *gadget* sedang sebagian besar berjumlah 44 orang (42,3%) dengan perkembangan emosional (skala kekuatan) abnormal 3 orang (6,8%), perkembangan emosional (skala kekuatan) borderline 22 orang (50,0%) dan perkembangan emosional (skala kekuatan) normal 19 orang (43,2%). Penggunaan *gadget* buruk sebagian besar berjumlah 33 orang (31,7%) dengan perkembangan emosional (skala kekuatan) abnormal 4 orang (12,1%), perkembangan emosional (skala kekuatan) borderline 21 orang (63,6%) dan perkembangan emosional (skala kekuatan) normal 8 orang (24,2%). Hasil analisis korelasi *spearman rho* diketahui nilai korelasi hitung -0,238 dengan nilai *t* korelasi yang negatif, maka hasil penelitian menunjukkan hubungan yang tidak searah, sehingga dapat diartikan apabila penggunaan *gadget* pada anak usia *preschool* sedang maka perkembangan emosional (skala kekuatan) borderline. Hasil uji statistic *spearman rho* dengan taraf signifikan $p < 0,05$ (dengan menggunakan SPSS 16.0) pada variabel penggunaan *gadget* dengan perkembangan emosional (skala kekuatan) pada anak usia *preschool* didapatkan nilai probabilitas sebesar 0,001 ($pvalue < 0,005$) sehingga H1 diterima H0 ditolak. Hal ini menyatakan ada hubungan yang signifikan antara penggunaan *gadget* dengan perkembangan emosional (skala kekuatan) pada anak usia *preschool* di TK Al-Fitroh dan TK Budi Mulya Surabaya.

Berdasarkan hasil penelitian didapatkan penggunaan *gadget* dalam kategori baik dengan perkembangan emosional abnormal (skala kesulitan) 4 orang (14,8%) dan (skala kekuatan) 3 orang (11,1%). Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa sebagian besar anak yang mengalami perkembangan emosional abnormal

adalah anak dengan menggunakan *gadget* lebih dari 1 jam namun dilihat dari aspek frekuensi menggunakan *gadget* 1-30 menit dalam sehari. Hal ini dikarenakan pemakaian *gadget* yang terlalu lama dapat mempengaruhi tingkat *agresif* pada anak karena anak belum dapat memahami perbedaan perspektif pikiran orang lain (Suyanto, 2005). 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, 2005). Interaksi pada anak sangat dipengaruhi oleh proses pengasuhan atau bimbingan orang tua terhadap anak dalam mengenalkan berbagai aspek kehidupan sosial terhadap orang lain (Nurmalitasari, 2015).

Berdasarkan hasil penelitian didapatkan pada kategori penggunaan *gadget* baik dengan perkembangan emosional (skala kesulitan) normal berjumlah 17 orang (63,0%) dan (skala kekuatan) berjumlah 16 orang (59,3%). Peneliti berasumsi bahwa perkembangan emosional pada anak dipengaruhi oleh faktor tidak hanya stimulasi bermain *gadget*. penelitian yang dilakukan oleh (Mayar, 2013) mengemukakan bahwa perkembangan emosional anak sangat tergantung pada individu anak, peran orang tua, serta lingkungan yang ada di sekitar anak. Masing-masing orang tua memiliki cara tersendiri dalam mendidik dan membimbing anak. Faktor lain cara mendidik anak adalah pendidikan terakhir. Pendidikan terakhir orang tua terutama pada ibu akan mempengaruhi bagaimana cara seseorang dalam memberikan bimbingan dan pengajaran pada anak (Riyanto, 2002).

Pada penelitian ini, pendidikan terakhir ibu pada anak yang menggunakan *gadget* baik dengan perkembangan emosional abnormal terdapat 40,0% orang tua berpendidikan terakhir SMA dan 60,0% orang tua berpendidikan perguruan tinggi. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh (Kharmina, 2011) mengatakan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara tingkat pendidikan orang tua terhadap pola asuh. Menurut (Cheol Park & Ye Rang Park, 2014) bahwa ketika orang tua dengan berpendidikan rendah memiliki pengetahuan yang lebih rendah terhadap masalah penggunaan *gadget* sehingga anak ketika rewel orang tua dengan mudah memberikan *gadget*nya. Penelitian yang dilakukan oleh (Imron, 2017) terdapat 46,9% orang tua dari siswa di PAUD Tunas Ceria memiliki tingkat pendidikan tinggi dengan hal ini semakin tinggi pendidikan orang tua terutama ibu semakin tinggi pengetahuan tentang tumbuh kembang anak terutama perkembangan sosial dan emosional anak. Peneliti berasumsi bahwa semakin tinggi pendidikan orang tua terutama pada ibu memiliki pengetahuan tentang dampak penggunaan *gadget* dengan perkembangan emosional pada anak dengan pola pengasuhan ibu yang diberikan pada anak. Pada tahap anak usia *preschool* (3-6 tahun) merupakan fase penting dalam tumbuh kembang sebagai penentu tumbuh kembang anak dalam tahap selanjutnya.

Berdasarkan hasil penelitian didapatkan dalam kategori penggunaan *gadget* sedang dengan perkembangan emosional borderline sebanyak 22 orang (50,0%) dan normal sebanyak 19 orang (43,2%). Hasil penelitian menunjukkan berjenis kelamin laki-laki lebih banyak dibandingkan dengan perempuan. Data menunjukkan 46 orang (56,8%) berjenis kelamin laki-laki dan 35 orang (43,2%) berjenis kelamin perempuan. Faktor jenis kelamin dapat mempengaruhi

perkembangan emosi (Zahara & Fadhlia, 2013). Menurut Indanah & Yulisetyaningrum (2019), bahwa laki-laki tidak mengalami masalah dalam perkembangan emosional dibandingkan dengan perempuan memiliki masalah perkembangan emosional sebagian besar. Peneliti bersumsi bahwa jenis kelamin merupakan menentukan perbedaan peran dalam perkembangan emosional. Anak perempuan cenderung sulit mengontrol emosinya sedangkan laki-laki cenderung lebih peduli terhadap kepedulian orang lain atau ke lingkungannya. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh (Mubashiroh, 2013) bahwa penggunaan *gadget* pada anak tanpa adanya pengawasan dari orang tua akan memberikan dampak negatif terhadap perkembangan sosial dan emosional anak.

Pada penelitian ini menunjukkan pekerjaan ibu dan anak biasanya diasuh oleh sebagian besar pekerjaan ibu sebagai ibu rumah tangga 50 orang (61,7%) dan sebagian besar anak diasuh oleh ibu sebanyak 56 orang (69,1%). Peneliti berasumsi bahwa orang tua berperan untuk membatasi penggunaan *gadget* serta mendampingi anak dan mengontrol aplikasi yang terdapat dalam *gadget* untuk mencegah terjadinya informasi yang negatif dari aplikasi tersebut. Menurut Ardita, V. Kadir, A & Askar, M. (2012), faktor-faktor yang mempengaruhi pertumbuhan dan perkembangan anak adalah pendidikan ibu, pekerjaan orang tua, anak diasuh oleh, stimulasi perkembangan dan faktor lingkungan dari anak. Pada ibu yang tidak bekerja (ibu rumah tangga) tidak menyita waktu untuk menunjang kebersamaan dengan keluarga, sedangkan ibu yang bekerja akan tidak memiliki waktu luang yang lebih banyak dengan anak sehingga tidak dapat mengetahui semua aktivitas yang dilakukan oleh anak. Namun, dalam penggunaan *gadget* kategori sedang dengan perkembangan emosional abnormal sebagian kecil

berjumlah 3 orang (6,8%) karena beberapa kasus yang didapatkan kebebasan orang tua dalam memperkerjakan rumah tangga sehingga orang tua mengalihkan perhatian anak dengan memberikan *gadget*. Saat ini banyak orang tua yang kurang peduli terhadap anaknya menggunakan *gadget*, karena saat anak menggunakan *gadget* anak bisa tenang dan tidak rewel.

Berdasarkan hasil penelitian didapatkan dalam kategori penggunaan *gadget* buruk dengan perkembangan emosional (skala kesulitan) borderline sebanyak 21 orang (63,6%) dan normal 8 orang (24,2%). Perkembangan emosional (skala kekuatan) borderline berjumlah 18 orang (54,5%) dan normal orang (4,8%). Peneliti berasumsi bahwa peran orang tua dalam mengawasi dan mendampingi anak saat menggunakan *gadget*, namun orang tua harus mampu menjadi guru dengan mengajarkan *gadget* sebagai media untuk menstimulasi anak. penelitian yang dilakukan oleh (Imron, 2017), mengatakan bahwa yang tidak bekerja (ibu rumah tangga) memiliki waktu luang untuk mengoptimalkan dan memaksimalkan tumbuh kembang anak. Peneliti berasumsi bahwa ibu yang tidak bekerja dapat mengatur pola-pola kebiasaan anak yang akan mempengaruhi perkembangannya secara fisik maupun emosional.

Kategori penggunaan *gadget* buruk dengan perkembangan emosional (skala kesulitan) abnormal sebanyak 10 orang (30,3%) dan (skala kekuatan) sebanyak 4 orang (12,1%). Hal ini didapatkan dengan penggunaan *gadget* buruk pada anak sering menggunakan *gadget* lebih dari 1 jam dalam sehari. Penggunaan *gadget* yang berlebihan atau terlalu sering dapat mempengaruhi kepribadian anak sehingga mudah marah ketika keinginannya tidak terpenuhi,

marah ketika di nasehati, dan mempengaruhi interaksi sosial anak dengan tidak memperdulikan orang-orang yang disekitarnya dan lebih individualisme.

5.3 Keterbatasan

Keterbatasan merupakan kelemahan dan hambatan di dalam penelitian. Pada penelitian ini beberapa keterbatasan yang dihadapi oleh peneliti adalah pada saat pengambilan data yaitu :

1. Pengumpulan kuesioner yang memungkinkan responden tidak memahami dan tidak mengerti pertanyaan yang diberikan dalam kuesioner sehingga bisa terjadi bias dalam objek penelitian.
2. Peneliti tidak bisa wawancara langsung untuk pengambilan data melainkan dibawa pulang sehingga tidak bisa memonitoring orang tua responden untuk menjawab kuesioner sehingga hal ini mempengaruhi hasil penelitian.

BAB 6

PENUTUP

Pada bab ini berisi simpulan dan saran berdasarkan uraian dari hasil pembahasan penelitian

6.1 Simpulan

Berdasarkan hasil temuan penelitian dan hasil pengujian pada pembahasan yang dilaksanakan, maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Penggunaan *gadget* pada anak usia *preschool* di TK Al-Fitroh Surabaya dan TK Budi Mulya Surabaya sebagian besar dalam kategori sedang.
2. Perkembangan emosional pada anak usia *preschool* di TK Al-Fitroh Surabaya dan TK Budi Mulya Surabaya sebagian besar dalam kategori *borderline*.
3. Penggunaan *gadget* memiliki hubungan yang rendah dengan perkembangan emosional pada anak usia *preschool* di TK Al-Fitroh Surabaya dan TK Budi Mulya Surabaya.

6.2 Saran

Berdasarkan temuan hasil penelitian, beberapa saran yang disampaikan pada pihak terkait adalah sebagai berikut:

1. Bagi responden

Sebaiknya kepada orang tua memberitahukan informasi tentang penggunaan *gadget* yang dapat digunakan sebagai memberikan kontribusi positif terhadap perkembangan emosional pada anak usia *preschool*, sehingga orang tua perlu memberikan batasan dalam pemakaian *gadget* pada anak dan perlu adanya

pendampingan orang tua secara terus-menerus agar mencegah anak kecanduan *gadget*.

2. Bagi profesi Keperawatan

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat, dapat memperluas wawasan, dan memberi sumbangan ilmiah di dalam bidang keperawatan jiwa. Khususnya tentang penggunaan *gadget* dengan perkembangan emosional pada anak usia *preschool*.

3. Bagi lahan penelitian

Disarankan untuk pihak instansi memberikan masukan bagi pihak sekolah untuk memberikan informasi mengenai dampak positif dan negatif perilaku anak-anak yang mengalami kecanduan *gadget* terhadap perkembangan emosional di lingkungan sekolah agar pihak sekolah lebih memperhatikan pergaulan siswa dan meningkatkan pengawasan pada lingkungan sekolah.

4. Bagi peneliti selanjutnya

Diharapkan peneliti selanjutnya melakukan penelitian mengenai “Pengaruh Intensitas Mengakses Fitur-Fitur dan Tingkat Kontrol Orang Tua terhadap Kesehatan Mental pada Anak Usia *Preschool*”.

DAFTAR PUSTAKA

- A.S. Page, A. R. Cooper, P. Griew, and R. J. (2010). Children's screen viewing is related to psychological difficulties irrespective of physical activity. Pediatrics, 126, no. 5, e1011-7.*
- Al-Ayouby, M. H. (2017). Dampak Penggunaan Gadget pada Anak Usia Dini (Studi di PAUD dan TK Handayani Bandar Lampung). Bandar Lampung.*
- Alamiyah, S. S., Zamzamy, A., & Rasyidah, R. (2017). Pendampingan dan Pengawasan dalam Penggunaan Media Gadget pada Anak Usia TK (Taman Kanak Kanak) (Pertama). Surabaya: CSGS (Cakra Studi Global Strategis).*
- Ali, N., & Yeni, R. (2014). Metode Pengembangan Sosial Emosional. Universitas Terbuka.*
- Ardita, V. Kadir, A & Askar, M. (2012). Deteksi perkembangan anak berdasarkan DDST di RW 1 Kelurahan Luminda Kecamatan Wara Utara Kota Palopo, 01(02).*
- Baron, R. A., & Byrne, D. (2005). Psikologi Sosial. Jakarta: Erlangga.*
- Black, S., Pulford, J., Christie, G., & Wheeler, A. (2010). Differences in New Zealand School Student's reported Strength and Difficulties. New Zealand Journal of Psychology, 337-349.*
- Cheol Park & Ye Rang Park. (2014). The Conceptual Model on Smart Phone Addiction Among Early Childhood. International Journal of Social Science and Humanity, 04, no.02, 147-150.*
- Departemen Kesehatan RI. (2015) Profil Kesehatan Indonesia.*
- Desmita. (2011). Psikologi Perkembangan Peserta Didik. Bandung: PT. Remaja Rosda Karya.*
- Ehsan, U. S., Sajida, A. H., & Sana, H. (2009). Prevalence of Emotional and Behavioural Problems Among Primary School Children in Karachi, Pakistan-Multi Informant Survey. Indian Journal of Pediatrics, (76), 623-627.*
- Fadilah, A. (2011). Pengaruh Penggunaan Alat Komunikasi Handphone (Hp) Terhadap Aktivitas Belajar Siswa SMP Negeri 66 Jakarta Selatan. Skripsi. Program Studi Ilmu Tarbiyah. Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta.*
- Fadilah, R. (2015). Perilaku Konsumtif Mahasiswa UGM dalam Penggunaan Gadget. Yogyakarta: UGM.*
- Fatimah, E. (2006). Psikologi Perkembangan: Perkembangan Peserta Didik.*

Bandung: Pustaka Setia.

- Filtri, H. (2017). *Perkembangan Emosional Anak Usia Dini Usia 5-6 tahun Ditinjau Dari Ibu yang Bekerja*. *Jurnal Pendidikan Anak Usia: Universitas Lancang Kunibf*, 1(1).
- Gede, L., Puspita, M., & Ardani, I. G. A. I. (2014). *Prevalensi Masalah Emosi Dan Prilaku Pada Anak Prasekolah Di Dusun Pande , Kecamatan*, 2, 1–9.
- Gunawan, M. A. A. (2017). *Hubungan Penggunaan Gadget terhadap Perkembangan Sosial Anak Prasekolah di TK PGRI 33 Sumurboto Banyumanik*. Universitas Diponegoro.
- Hurlock, E. . (1978). *Development Psychology: a Life Span Approach*. New York. Mc Graw-Hill Book Company.
- Imron, R. (2017). *Hubungan Penggunaan Gadget Dengan Perkembangan Sosial dan Emosional Anak Prasekolah di Kabupaten Lampung Selatan*. *Keperawatan*, XIII(2), 148–154.
- Indanah, & Yulisetyaningrum. (2019). *Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia Prasekolah*. *Jurnal Ilmu Keperawatan Dan Kebidanan*, 10(01), 221–228.
- Istiqomah. (2017). *Parameter Psikometri Alat Ukur Strengths and Difficulties Questionnaire (SDQ)*. *Ilmiah Psikologi*. Universitas Muhammadiyah Malang., 4, no.2, 251–264. <https://doi.org/10.15575/psy.v4i2.1756>
- Kabali, H. K., Irigoyen, M. M., Nunez-Davis, R., Budacki, J. G., Mohanty, S. H., Leister, K. P., & Bonner, R. L. (2015). *Exposure and Use of Mobile Media Devices by Young Children*. *Pediatrics*, 136(6), 1044–1050. <https://doi.org/10.1542/peds.2015-2151>
- Kartini Kartono. (2007). *Perkembangan Psikologi Anak*. Jakarta: EGC.
- Kau, M. A. (2010). *Empati dan Perilaku Prosocial Pada Anak*. *Jurnal Inovasi*, 07(03).
- Kemenkes RI. (2013). *Riset Kesehatan Dasar 2013*.
- Kemenkes RI. (2015). *Kesehatan dalam Kerangka Sustainable Development Goals (SDG'S)*. Jakarta: Kemenkes RI.
- Kharmina, N. (2011). *Hubungan antara tingkat pendidikan orang tua dengan orientasi pola asuh anak usia dini*. Semarang.
- Kyle, T., & Carman, S. (2014). *Buku Ajar Keperawatan Pediatri*. Jakarta: EGC.
- Loebis, R. (2016). *Ibu-ibu... Ini Bahayanya Kalau Anak Balita Anda Kebanyakan Main Gadget*. In PT. JPG MuLtimedia. Retrieved from <http://www.jpnn.com>

- Lubis, R., & Khadijah. (2018). *Permainan Tradisional sebagai Pengembangan Kecerdasan Emosi Anak*. *At-Athfal Jurnal Pendidikan Anak*, 4(2), 177–186.
- Mayar, F. (2013). *Perkembangan Sosial Anak Usia Dini Sebagai Bibit Untuk Masa Depan Bangsa*. *Jurnal At-Ta'lim*, 01, no.06, 459–464, Padang.
- Mubashiroh. (2013). *Gadget, penggunaan dan dampak pada anak-anak*. Semarang: *Jurnal Ilmiah*.
- Noorshahiha, M. . (2016). *The Level of Tolerance Sanctioning Children Using Gadgets by Parents Lead to Nomophobia: Early Age Gadget Exporsure*. *International Jurnal Artand Science*, 09(02).
- Notoatmodjo, S. (2010). *Metode Penelitian Kesehatan*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Novitasari, W., & Khotimah, N. (2016). *Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Interaksi Sosial Anak Usia 5-6 Tahun*. *Jurnal PAUD Teratai*, 05(03), 182.
- Nurmalitasari, F. (2015). *Perkembangan Sosial Emosi pada Anak Usia Prasekolah*, 23(2), 103–111.
- Nurmasari. (2016). *Hubungan Intensitas Penggunaan Gadget dengan Keterlambatan Perkembangan pada Aspek Bicara dan Bahasa pada Balita di Kelurahan Tambakrejo Surabaya*. *Fakultas Kedokteran Universitas Airlangga*.
- Nursalam. (2013). *Konsep Penerapan Metode Penelitian Ilmu Keperawatan*. Jakarta: Salemba Medika.
- Riyanto, T. (2002). *Pembelajaran Sebagai Proses Bimbingan Pribadi*. Jakarta: Gramedia Widia Sarana Indonesia.
- Rosen, L. ., Lim, A. F., Felt, L. ., Carrier, N. ., Cheever, J. ., Lara-Ruiz, ... J. Rokkum. (2014). *Media and Technology Use Predicts III-being Among Children, Preteens and Teenagers Independent of The Negative Health Impacts of Exercise and Eating Habits*. *Computers in Human Behaviour*, 35, 364–375.
- Rosmala, D. (2005). *Berbagai Masalah Anak Taman Kank-Kanak*. Jakarta: Departemen Kesehatan.
- Sapardi, V. S. (2018). *Hubungan Penggunaan Gadget Dengan Perkembangan Anak Usia Prasekolah di Paud/TK Islam Budi Mulia*. *Menara Ilmu*, XII(80), 137–145.
- Sarlito S.W. (2005). *Pengantar Umum Psikologi*. Jakarta: Bulan Bintang.
- Setiyaningrum. E. (2017). *Buku Ajar Tumbuh Kembang Anak Usia 0-12 Tahun*. Sidoarjo: Indomedia Pustaka.

- Sigman, A. (2010). *The Impact of Screen Media on Children: a Eurovision for Parliament.*, p89-109.
- Sit, D. M. (2012). *Perkembangan Peserta Didik*. Medan: Perdana Publishing.
- Solantaus, T., & Paavonen, E. J. (2010). *Preventive interventions in families with parental depression: children's psychosocial symptoms and prosocial behaviour*, 883–892. <https://doi.org/10.1007/s00787-010-0135-3>
- Soliha, S. (2015). *Tingkat Ketergantungan Pengguna Media Sosial dan Kecemasan Sosial*. *Jurnal Interaksi*, 4, 1–10.
- Starsburger, V. C. (2011). *Children, adolescent, obesity and the media*. *American Academy of Pediatric*.
- Sutrisno, J. (2012). *Sikap Konsumenter terhadap Produk Counterfeit (Studi pada Perilaku Pembelian Gadget Mahasiswa)*. Tesis. Universitas Atma Jaya. Yogyakarta.
- Suyanto. (2005). *Dasar-Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Hikayat Publishing.
- Trinika, Y. (2015). *Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Psikososial Anak Usia Prasekolah (3-6 tahun) di TK Swasta Kristen Immanuel Tahun Ajaran 2014-2015*. Program Studi Keperawatan. Universitas Tanjungpura.
- Ullebo, A. ., Posserud, M. ., Heiervang, E., Gillberg, C., & Obel, C. (2011). *Screening For The Attention Deficit Hyperactivity Disorder Phenotype Using The Strenght And Difficulties Questionnaire (SDQ)*. *European Child and Adolescent Psychiatry* 20, 451–458.
- Waddell, C. & Shepherd, C. (2002). *Prevalence of Mental Disorders in Children and Youth. A Research Update Prepared for the British Columbia Ministry of Children and Family Deveolpment*, 1–5.
- Wendy, W. Goh, B. & Vivian, C. H. (2015). *Young School Children's Use of Digital Devices and Parental Rules*. *Telematics and Informatics*, 32, 787–795.
- Whaley, & Wong, D. (2004). *Buku Ajar Keperawatan Pediatrik, Alih Bahasa Sunarno, Agus, dkk*. Jakarta: EGC.
- Wong, L., & Donna. (2012). *Buku Ajar Keperawatan Pediatrik(6 ed.)*. Jakarta: EGC.
- Yiw'Wiyouf, R., Ismanto, A., & Babakal, A. (2017). *Hubungan Pola Komunikasi Dengan Kejadian Temper Tantrum pada Anak preschool di TK Is.lamic Center Manado*. *E-Journal Keperawatan (e-Kp)*, 05(01).

Yusuf, Syamsu, L. ., & Sugandhi, N. (2011). Perkembangan Peserta Didik. Jakarta: PT Raragrafindo Persada.

Zahara, D., & Fadhlia, T. N. (2013). Pengaruh Kematangan Emosi pada Remaja Ditinjau dari Pola Asuh Orang Tua dan Jenis Kelamin. Fakultas Psikologi, 08(01), 5–17.

LAMPIRAN**Lampiran 1*****CURRICULUM VITAE***

Nama : Ririn Prastia Agustin

Jenis Kelamin : Perempuan

Tempat, tanggal lahir : Gresik, 21 Agustus 1997

Alamat Rumah : Bambe, Jl. Merapi Rt07 Rw.02 No.29, Driyorejo,
Gresik

Agama : Islam

Email : Ririnagustin218@gmail.com

Program Studi : S1-Keperawatan

Riwayat Pendidikan :

1. TK Nurul Ulum 2001-2003
2. SD Negeri 1 Bambe 2003-2009
3. SMP Negeri 1 Driyorejo 2009-2012
4. SMA Negeri 1 Driyorejo 2012-2015

Lampiran 2

LEMBAR PENGAJUAN JUDUL PENELITIAN

LEMBAR PENGAJUAN JUDUL PENELITIAN DAN PENGAJUAN SURAT IJIN
STUDI PENDAHULUAN/ PENGAMBILAN DATA PENELITIAN * coret salah satu
MAHASISWA PRODI S1 KEPERAWATAN STIKES HANG TUAH SURABAYA
TA 2018 / 2019

Berikut dibawah ini saya, mahasiswa Prodi S1 Keperawatan STIKES Hang Tuah Surabaya
Surabaya :

Nama : Ririn Prastia Agustin
NIM : ISI.0045

Mengajukan Judul Penelitian
Hubungan penggunaan gadget dengan Perkembangan
Emosional pada anak usia preschool

Selanjutnya mohon koreksi bahwa judul yang saya ajukan BELUM/ PERNAH * coret salah satu
(diisi oleh Ka Perpustakaan) diteliti sebelumnya dan selanjutnya berkenan dikeluarkan surat ijin

pengambilan data :
Kepada : Kepala TK Al-Fitroh Surabaya
Alamat : Jl. Pandugo Gang 1 / 14-B Penaringan Sari,
Rungkut, Surabaya
Tembusan : 1.
2.
Waktu/ Tanggal :

Demikian permohonan saya.

Surabaya, 06 Maret 2019

Mahasiswa

Ririn Prastia A.
Ririn Prastia A.
NIM. ISI.0045

Pembimbing 1

QORI'ILA SALDAH
QORI'ILA SALDAH, M.Kep., Ns., Sp. Kep. Anak
NIP. 03026

Pembimbing 2

SAPTO DWI ANGGORO
SAPTO DWI ANGGORO, S.Pd., M.Pd
NIP. 03027

Ka Perpustakaan

Nadia O. A.Md
Nadia O. A.Md
NIP. 03038

Ka Prodi S1 Keperawatan

Puji Hastuti
Puji Hastuti, S.Kep., Ns., M.Kep
NIP. 03010

**LEMBAR PENGAJUAN JUDUL PENELITIAN DAN PENGAJUAN SURAT IJIN
STUDI PENDAHULUAN/ PENGAMBILAN DATA PENELITIAN * coret salah satu
MAHASISWA PRODI S1 KEPERAWATAN STIKES HANG TUAH SURABAYA
TA 2018 / 2019**

Berikut dibawah ini saya, mahasiswa Prodi S1 Keperawatan STIKES Hang Tuah Surabaya
Surabaya :

Nama : Ririn Prastia Agustin
NIM : 151.0045

Mengajukan Judul Penelitian
Hubungan penggunaan gadget dengan perkembangan
Emosional pada anak usia Preschool

Selanjutnya mohon koreksi bahwa judul yang saya ajukan BELUM/ ~~PERNAH~~ * coret salah satu
(diisi oleh Ka Perpustakaan) diteliti sebelumnya dan selanjutnya berkenan dikeluarkan surat ijin

pengambilan data :

Kepada : Kepala TK Budi Mulya Surabaya
Alamat : Jl. Rungkut Asri Timur IX No. 17 Surabaya

Tembusan : 1.
2.

Waktu/ Tanggal :

Demikian permohonan saya.

Surabaya, 06 Maret 2019

Mahasiswa

RIRIN PRASTIA AGUSTIN
NIM. 151.0045

Pembimbing 1

Qori' ila Sa'idah, M.Kep., Ns., Sp. Kep. Anak
NIP. 03026

Pembimbing 2

Sapto Dwi Anggoro, S.Pd., M.Pd
NIP. 03027

Ka Perpustakaan

Nadia O. A. Md
NIP. 03038

Ka Prodi S1 Keperawatan

Puji Hastuti, S.Kep., Ns., M.Kep
NIP. 03010

Lampiran 3

**SURAT STUDI PENDAHULUAN DARI STIKES HANG TUAH
SURABAYA**



YAYASAN NALA
Sekolah Tinggi Ilmu Kesehatan Hang Tuah Surabaya
RUMAH SAKIT TNI-AL Dr. RAMELAN
Jl. Gedung No. 1 Telp. (031) 8411721, 8404248, 8404200 Fax. 8411721 Surabaya
Website : www.stikeshangtuah-sby.ac.id

Nomor : B/ 203 /III/2019/ SHT.
Klasifikasi : BIASA.
Lampiran : --
Perihal : Permohonan Ijin
Pengambilan Data Pendahuluan

Surabaya, 18 Maret 2019

K e p a d a
Yth. **KEPALA TK AL-FITROH**
di
Surabaya

1. Dalam rangka penyusunan Proposal Skripsi bagi mahasiswa Prodi S1 Keperawatan STIKES Hang Tuah Surabaya TA. 2018/2019, mohon Kepala TK Al-Fitroh Surabaya berkenan mengizinkan kepada mahasiswa kami untuk mengambil data pendahuluan penelitian di Instansi/wilayah kerja yang Bapak/Ibu pimpin.

2. Tersebut titik satu, mahasiswa STIKES Hang Tuah Surabaya :
Nama : Ririn Prastia Agustin
NIM : 151.0045
Judul penelitian :
Hubungan Penggunaan *Gadget* dengan Perkembangan Emosional pada Anak Usia *Preschool*.

3. Demikian atas perhatian dan bantuannya terima kasih.

STIKES HANG TUAH SURABAYA
KETUA

WIWIEK LESTYANINGRUM, S.Kp., M.Kep
NIP. 04014

T e m b u s a n :

1. Ketua Pengurus Yayasan Nala
2. Puket I, II, III STIKES Hang Tuah Sby
3. Ka Prodi S1 Kep. STIKES Hang Tuah Sby



YAYASAN NALA
Sekolah Tinggi Ilmu Kesehatan Hang Tuah Surabaya
RUMAH SAKIT TNI-AL Dr. RAMELAN

Jl. Gadung No. 1 Telp. (031) 8411721, 8404248, 8404200 Fax. 8411721 Surabaya
 Website : www.stikeshangtuah-sby.ac.id

Nomor : B / 202 / III/2019/ SHT.
 Klasifikasi : BIASA.
 Lampiran : --
 Perihal : Permohonan Ijin

Surabaya, 18 Maret 2019

Pengambilan Data Pendahuluan

Kepada
 Yth. KEPALA TK BUDI MULYA
 di
Surabaya

1. Dalam rangka penyusunan Proposal Skripsi bagi mahasiswa Prodi S1 Keperawatan STIKES Hang Tuah Surabaya TA. 2018/2019, mohon Kepala TK Budi Mulya Surabaya berkenan mengizinkan kepada mahasiswa kami untuk mengambil data pendahuluan penelitian di Instansi/wilayah kerja yang Bapak/Ibu pimpin.
2. Tersebut titik satu, mahasiswa STIKES Hang Tuah Surabaya :
 Nama : Ririn Prastia Agustin
 NIM : 151.0045
 Judul penelitian :
 Hubungan Penggunaan *Gadget* dengan Perkembangan Emosional pada Anak Usia *Preschool*.
3. Demikian atas perhatian dan bantuannya terima kasih.

STIKES HANG TUAH SURABAYA
 KETUA

WIWIEK LIESTYNINGRUM, S.Kp., M.Kep
 NIP. 04014

Tembusan :

1. Ketua Pengurus Yayasan Nala
2. Puket I, II, III STIKES Hang Tuah Sby
3. Ka Prodi S1 Kep. STIKES Hang Tuah Sby

Lampiran 4

**SURAT PENGAMBILAN DATA PENELITIAN DARI STIKES HANG
TUAH SURABAYA**



YAYASAN NALA
Sekolah Tinggi Ilmu Kesehatan Hang Tuah Surabaya
RUMAH SAKIT TNI-AL Dr. RAMELAN
Jl. Gadung No. 1 Telp. (031) 8411721, 8404248, 8404200 Fax. 8411721 Surabaya
Website : www.stikeshangtuah-sby.ac.id

Surabaya, 30 April 2019

Nomor : B / 354 / IV / 2019 / SHT.
Klasifikasi : BIASA.
Lampiran : --
Perihal : Permohonan Ijin
Pengambilan Data Penelitian

K e p a d a
Yth. KEPALA TK AL-FITROH
di
Surabaya

1. Dalam rangka penyusunan Skripsi bagi mahasiswa Prodi S1 Keperawatan STIKES Hang Tuah Surabaya TA. 2018/2019, mohon Kepala TK Al-Fitroh Surabaya berkenan mengizinkan kepada mahasiswa kami untuk mengambil data penelitian di Instansi/wilayah kerja yang Bapak/Ibu pimpin.
2. Tersebut titik satu, mahasiswa STIKES Hang Tuah Surabaya :
Nama : Ririn Prastia Agustin
NIM : 151.0045
Judul penelitian :
Hubungan Penggunaan *Gadget* dengan Perkembangan Emosional pada Anak Usia *Preschool*
3. Demikian atas perhatian dan bantuannya terima kasih.

A.n. **KETUA STIKES HANG TUAH SURABAYA**
PUKET I



[Signature]
DIYAH ARINI, S.Kep., Ns., M.Kes
NIP. 03003

T e m b u s a n :

1. Ketua Pengurus Yayasan Nala
2. Ketua STIKES Hang Tuah Sby (Sbg.Lap)
3. Puket II, III STIKES Hang Tuah Sby
4. Ka Prodi S1 Kep. STIKES Hang Tuah Sby



YAYASAN NALA
Sekolah Tinggi Ilmu Kesehatan Hang Tuah Surabaya
RUMAH SAKIT TNI-AL Dr. RAMELAN

Jl. Gadung No. 1 Telp. (031) 8411721, 8404248, 8404200 Fax. 8411721 Surabaya
 Website : www.stikeshangtuah-sby.ac.id

Surabaya, 8 Mei 2019

Nomor : B / 379 / N/2019/ SHT.
 Klasifikasi : BIASA.
 Lampiran : --
 Perihal : Permohonan Ijin
Pengambilan Data Penelitian

K e p a d a
Yth. KEPALA TK BUDI MULYA
 di
Surabaya

1. Dalam rangka penyusunan Skripsi bagi mahasiswa Prodi S1 Keperawatan STIKES Hang Tuah Surabaya TA. 2018/2019, mohon Kepala TK Budi Mulia Surabaya berkenan mengijinkan kepada mahasiswa kami untuk mengambil data penelitian di Instansi/wilayah kerja yang Bapak/Ibu pimpin.
2. Tersebut titik satu, mahasiswa STIKES Hang Tuah Surabaya :
 Nama : Ririn Prastia Agustin
 NIM : 151.0045
 Judul penelitian :
 Hubungan Penggunaan *Gadget* dengan Perkembangan Emosional pada Anak Usia *Preschool*
3. Demikian atas perhatian dan bantuannya terima kasih.

STIKES HANG TUAH SURABAYA
KETUA




WINDY LIESTYANINGRUM, S.Kp., M.Kep
 NIP. 04014

Tembusan :

1. Ketua Pengurus Yayasan Nala
2. Puket I, II, III STIKES Hang Tuah Sby
3. Ka Prodi S1 Kep. STIKES Hang Tuah Sby

Lampiran 5

**SURAT PERNYATAAN LAIK ETIK PENELITIAN KESEHATAN DARI
STIKES HANGTUAH SURABAYA**



PERSETUJUAN ETIK
(Ethical Approval)

Komisi Etik Penelitian Kesehatan (KEPK)
Stikes Hang Tuah Surabaya

Jl. Gadung No. 1 Surabaya, kepk.sthsby@gmail.com, Telp. (031) 8411721, Fax. (031) 8411721

Surat Pernyataan Laik Etik Penelitian Kesehatan
Nomor : PE/25/V/2019/KEPK/SHT

Protokol penelitian yang diusulkan oleh : Ririn Prastia Agustin

dengan judul :

Hubungan penggunaan *gadget* dengan perkembangan emosional pada anak usia *preschool*

dinyatakan laik etik sesuai 7 (tujuh) Standar WHO 2011, yaitu 1) Nilai Sosial, 2) Nilai Ilmiah, 3) Pemerataan Beban dan Manfaat, 4) Risiko, 5) Bujukan/Eksploitasi, 6) Kekerasan dan Privasi, dan 7) Persetujuan Sebelum Penjelasan, yang merujuk pada Pedoman CIOMS 2016. Hal ini seperti yang ditunjukkan oleh terpenuhinya indikator masing-masing Standar sebagaimana terlampir.

Pernyataan Laik Etik ini berlaku selama kurun waktu tanggal 08 Mei 2019 sampai dengan tanggal 08 Mei 2020



Ketua KEPK
Dwi Priyantini, S.Kep., Ns., M.Sc
NIP. 03006

Catatan untuk Peneliti dan Para Pihak

- 1) Setiap pelaksanaan yang menyimpang dari protokol etik penelitian ini, harus sudah dilaporkan kepada kami untuk memperoleh pertimbangan dan persetujuan
- 2) Setiap kejadian yang tidak diharapkan, yang timbul dari pelaksanaan penelitian ini harus segera dilaporkan kepada kami
- 3) Peneliti bersedia untuk sewaktu-waktu menanggapi pemantauan pelaksanaan penelitian
- 4) Para pihak terkait dapat menyampaikan aduan terkait dengan pelaksanaan penelitian ini kepada kami melalui e-mail maupun nomor telepon kami
- 5) Peneliti harus menasukkan laporan tahunan atau laporan akhir (berupa ringkasan) jika penelitian tidak melebihi 1 (satu) tahun

Lampiran 6

SURAT BALASAN TEMPAT PENELITIAN



TAMAN KANAK-KANAK & MADROSATUL QUR'AN

AL - FITHROHJl. Pandugo I-14b Kecamatan Rungkut
Kota Surabaya

Surabaya, 18 Juni 2019

Nomor : 50/TK.ALF/VI/2019
 Lampiran :
 Perihal :

Berdasarkan surat saudara nomor B/354/IV/2019/SHT, perihal izin melakukan penelitian di TK Al-Fithroh Surabaya, maka bersama ini kami sampaikan kepada STIKES Hang Tuah Surabaya Program Studi S-1 Keperawatan Tahun Ajaran. 2018/2019 bahwa mahasiswa yang keterangan di bawah ini :

Nama : Ririn Prastia Agustin
 NIM : 151.0045
 Judul Penelitian : Hubungan Penggunaan *Gadget* dengan Perkembangan Emosional pada Anak Usia *Preschool*

Telah melakukan penelitian di TK Al-Fithroh Surabaya sejak tanggal 22-23 Mei 2019, demikian ini kami buat agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya, dan atas perhatiannya diucapkan terimakasih.

Kepala TK AL-FITHROH



Hj. Asnawiyah S.Pd



TAMAN KANAK – KANAK & KELOMPOK BERMAIN MODERN DAN ISLAMI
 Alamat Kantor : Jl. Rungkut Asri Timur IX / 17, Telp / Fax : (031) 8703351 Surabaya 60293

Nomor : 066/KB.TK-BMD/VI/2019
 Lampiran : -
 Perihal : PERIJINAN PENELITIAN

Surabaya, 27 Mei 2019

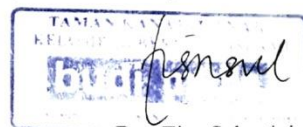
Berdasarkan surat saudara nomor B/379/IV/2019/SHT, perihal izin melakukan penelitian di TK Budi Mulia Surabaya, maka bersama ini kami sampaikan kepada STIKES Hang Tuah Surabaya Program Studi S-1 Keperawatan TA. 2018/2019 bahwa mahasiswa yang keterangan di bawah ini :

Nama : Ririn Prastia Agustin
 NIM : 151.0045
 Judul Penelitian : Hubungan Penggunaan *Gadget* dengan Perkembangan Emosional pada Anak Usia *Preschool*

Telah melakukan penelitian di TK Budi Mulia Surabaya sejak tanggal 22-23 Mei 2019, demikian ini kami buat agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya, dan atas perhatiannya diucapkan terimakasih.

TK Budi Mulia Surabaya

Kepala TK



Dra. Tien Suhartini

Lampiran 7

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

MOTTO

“Janganlah engkau bersikap lemah dan janganlah pula kamu bersedih hati, padahal kamulah orang-orang yang paling tinggi derajatnya jika kamu beriman”.

Q.S Al Imran : 139.

Tidak diperkenankan senantiasa memandang diri sebagai orang yang buruk atau penuh kekurangan, setiap manusia mendapat anugerah dari Allah berupa kelebihan dan kelemahan masing-masing. Berfikir negatif terhadap diri sendiri menandakan kurangnya rasa bersyukur, maksimalkan kelebihan yang anda punya untuk kebaikan dan jadikan kekurangan sebagai motivasi untuk meningkatkan kualitas diri.

PERSEMBAHAN

Alhamdulillah, atas rahmat dan hidayah-Nya, saya dapat menyelesaikan proposal ini dengan baik. Karya sederhana ini ku persembahkan untuk:

1. Terimakasih kepada ALLAH SWT yang telah memberikan nikmat kesehatan bagi saya untuk bisa menyelesaikan Proposal ini.
2. Terimakasih kepada kedua orang tua saya yang telah memberikan restu dan doa kepada diri saya sehingga skripsi saya dapat selesai dengan tepat waktu.
3. Terimakasih kepada bapak dan ibu dosen pembimbing 1 dan 2 yang telah membimbing saya dengan penuh kesabaran dan memberikan seluruh ilmu serta waktunya kepada saya dalam penyusunan proposal ini.

4. Terimakasih kepada sahabat dan teman-teman Prodi S1-4 yang telah memberikan support dan dukungan sehingga skripsi ini dapat selesai dengan baik.
5. Terimakasih untuk semua saudara yang mendukung semua proses dan menyemangati dari belakang.
6. Terimakasih untuk Qiftia, Riris, Ratna, Riska, Herda dan tidak mungkin disebutkan satu persatu yang telah mewarnai perkuliahan 4 tahun.
7. Terimakasih untuk teman sebangunan Novinda Andi Ani dan Rizky Novitasari Suherman sudah berproses dengan saya, saling memberi dukungan dan memotivasi.

Lampiran 8***INFORMATION FOR CONCENT***

Kepada Yth.

Orang Tua Calon Responden Penelitian

Surabaya

Saya adalah mahasiswi Prodi S1 Keperawatan STIKES Hang Tuah Surabaya akan mengadakan penelitian sebagai syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Keperawatan (S.Kep). Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui “Apakah ada Hubungan Penggunaan *Gadget* dengan Perkembangan Emosional pada Anak Usia *Preschool*”.

Partisipasi orang tua dalam penelitian ini akan bermanfaat bagi peneliti dan menambah pengetahuan untuk orang tua dalam mengetahui dampak Penggunaan *gadget* dengan Perkembangan Emosional pada Anak Usia *Preschool*. Saya mengharapkan tanggapan atau jawaban yang anda berikan sesuai dengan yang terjadi pada anak bapak dan ibu sendiri tanpa pengaruh atau paksaan dari orang lain.

Dalam penelitian ini partisipasi anda bersifat bebas artinya bapak dan ibu ikut atau tidak ikut tidak ada sanksi apapun. Jika anda bersedia menjadi responden silahkan untuk menanda-tangani lembar persetujuan yang telah disediakan.

Informasi atau keterangan yang bapak dan ibu berikan akan dijamin kerahasiaannya dan akan digunakan untuk kepentingan ini saja. Apabila penelitian ini telah selesai, pernyataan bapak dan ibu akan saya hanguskan.

Yang menjelaskan,

Yang dijelaskan,

Ririn Prastia Agustin

NIM. 1510045

Lampiran 9

LEMBAR PERSETUJUAN MENJADI RESPONDEN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini bersedia untuk ikut berpartisipasi sebagai responden penelitian yang dilakukan oleh mahasiswa Prodi S1 Keperawatan STIKES Hang Tuah Surabaya atas nama:

Nama : Ririn Prastia Agustin

NIM : 151.0045

Yang berjudul “Hubungan Penggunaan *Gadget* dengan Perkembangan Emosional pada Anak Usia *Preschool*”. Tanda tangan saya menunjukkan bahwa:

1. Saya telah diberi informasi atau penjelasan tentang penelitian ini dan informasi peran saya.
2. Saya mengerti bahwa penelitian catatan tentang penelitian ini dijamin kerahasiaannya. Semua berkas yang dicantumkan di identitas dan jawaban yang akan saya berikan hanya diperlukan untuk pengolahan data.
3. Saya mengerti bahwa penelitian ini akan mendorong pengembangan tentang “Hubungan Penggunaan *Gadget* dengan Perkembangan Emosional pada Anak Usia *Preschool*”.

Oleh karena itu saya secara sukarela menyatakan ikut berperan serta dalam penelitian ini.

Surabaya, 22 Maret 2019

Peneliti

Responden

(.....)

(.....)

Saksi peneliti

Saksi responden

(.....)

(.....)

Lampiran 10**LEMBAR KUESIONER SEBELUM UJI VALIDITAS****KUESIONER PENGGUNAAN *GADGET***

Nomor Kode Responden :

Tanggal Pengisian : 2019 (diisi oleh peneliti)

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. TTL :,

2. Usia : tahun bulan

3. Jenis Kelamin : L / P *) lingkari salah satu

4. Usia Ibu : tahun

Pendidikan Ibu : SD SMA

SMP Perguruan Tinggi

Pekerjaan Ibu : Wiraswasta Ibu Rumah Tangga

PNS Swasta

Alamat :

Penghasilan Ibu : < 3.800.000 per bulan

> 3.800.000 per bulan

5. Usia Ayah : tahun

Pendidikan Ayah : SD SMA
 SMP Perguruan Tinggi

Pekerjaan Ayah : Wiraswasta Swasta
 PNS

Alamat :

Penghasilan Ayah : < 3.800.000 per bulan
 > 3.800.000 per bulan

6. Uang saku setiap hari :

7. Kuota Internet per Bulan : 1-5 GB
 6-10 GB
 > 10 GB

8. Sejak usia berapa anak anda menggunakan *gadget*?

..... tahun

9. Berapa lama waktu total anak menggunakan *gadget* dalam 1 hari?

..... jam menit

10. Berapa total hari anak menggunakan *gadget* dalam 1 minggu?

..... hari

B. Kuesioner Penggunaan *Gadget*

No	Pernyataan	Sering	Jarang	Tidak pernah
1.	Anak anda menggunakan <i>gadget</i> lebih dari 1 jam			
2.	Anak anda lupa waktu ketika menggunakan <i>gadget</i>			
3.	Anak anda sering membawa <i>gadget</i> kemanapun			
4.	Anak anda tidak bisa berhenti ketika sudah menggunakan <i>gadget</i>			

5.	Anak anda tidak mau meminjamkan <i>gadget</i> kepada orang lain			
6.	Anak anda sering membangkang atau membantah perintah semenjak mengenal <i>gadget</i>			
7.	Anak anda akan marah dan menangis apabila tidak diberikan izin bermain <i>gadget</i>			
8.	Anak anda akan marah apabila di ganggu ketika bermain <i>gadget</i>			
9.	Anak anda akan merasa cemas atau gelisah ketika tidak menggunakan <i>gadget</i>			
10.	Anak anda akan rewel (menangis/menggelayut pada anda) ketika anda meninggalkannya			
11.	Anak anda akan marah ketika mengetahui baterai <i>gadget</i> yang dimainkannya habis/ <i>lowbat</i>			
12.	Semenjak mengenal <i>gadget</i> , anak lebih suka bermain sendiri di dalam rumah dari pada bermain di luar bersama saudara atau teman-teman seusianya			
13.	Terkadang anak suka memukul atau melempar orang lain dikarenakan meniru adegan <i>game</i> yang dimainkannya di dalam <i>gadget</i>			
14.	Anak lebih suka dibujuk menggunakan <i>gadget</i> dari pada diajak main bersama teman-temannya ketika sedang marah atau menangis			
15.	Anak kurang kooperatif untuk diajak bekerjasama karena lebih mementingkan <i>gadget</i> dari pada memperhatikan percakapan orang lain			

Interpretasi skor :

Baik : 0-9

Sedang : 10-19

Buruk : 20-30

Interpretasi hasil :

0 : tidak pernah

1 : jarang

2 : sering

LEMBAR KUESIONER SEBELUM UJI VALIDITAS

KUESIONER PERKEMBANGAN EMOSIONAL

Nomor Kode Responden :

Tanggal Pengisian : 2019 (diisi oleh peneliti)

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.

No	Pertanyaan	Tidak Pernah	Jarang	Selalu
Sub-skala Emosional				
1.	Sering mengeluh sakit kepala, sakit perut atau mual	0	1	2
2.	Banyak khawatir atau sering cemas	0	1	2
3.	Seringkali tidak bahagia, tertekan atau menangis	0	1	2
4.	Mudah gugup, pemalu, dan sering kehilangan kepercayaan diri	0	1	2
5.	Mudah takut	0	1	2
Sub-skala Perilaku mengganggu				
6.	Sering marah	0	1	2
7.	Umumnya berperilaku baik, patuh dengan orang tua	2	1	0
8.	Sering berkelahi dengan anak-anak lain atau mengganggu mereka	0	1	2
9.	Sering berbohong atau curang	0	1	2
10.	Suka mengambil barang tanpa ijin dari rumah, sekolah atau di tempat lain	0	1	2
Sub-skala Hiperaktif				
11.	Terlalu aktif, tidak bisa diam lama	0	1	2
12.	Seringkali gelisah	0	1	2
13.	Mudah terganggu dan hilang konsentrasi	0	1	2
14.	Berpikir sebelum bertindak	2	1	0

15.	Mampu menyelesaikan pekerjaan rumah termasuk tugas atau PR melebihi yang diminta	2	1	0
Sub-skala Masalah relasi dengan kelompok teman sebaya				
16.	Agak menyendiri, lebih suka bermain sendiri	0	1	2
17.	Setidaknya memiliki satu teman baik	2	1	0
18.	Umumnya disukai oleh anak-anak lain	2	1	0
19.	Diganggu oleh anak-anak lain	0	1	2
20.	Lebih akrab dengan orang dewasa daripada dengan anak-anak lain	0	1	2
Sub-skala Ketidakpedulian				
21.	Peduli perasaan orang lain	0	1	2
22.	Mudah berbagi dengan anak-anak lain, misalnya mainan, cemilan, dan pensil	0	1	2
23.	Suka menolong jika seorang terluka, kesal atau merasa sakit	0	1	2
34.	Baik atau ramah terhadap anak-anak yang lebih kecil	0	1	2
25.	Seringkali membantu orang lain (orang tua, guru, anak-anak lain)	0	1	2

Interpretasi Skor Total :

Skala Kesulitan : Normal : 0-15

Borderline : 16-19

Abnormal : 20-40

Skala Kekuatan : Normal : 6-10

Borderline : 5

Abnormal : 1-4

Lampiran 11**LEMBAR KUESIONER SESUDAH UJI VALIDITAS****KUESIONER PENGGUNAAN *GADGET***

Nomor Kode Responden :

Tanggal Pengisian : 2019 (diisi oleh peneliti)

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.

C. Data Demografi

1. TTL :,
2. Usia : tahun bulan
3. Jenis Kelamin : L / P *) lingkari salah satu
4. Usia Ibu : tahun
- Pendidikan Ibu : SD SMA
 SMP Perguruan Tinggi
- Pekerjaan Ibu : Wiraswasta Ibu Rumah Tangga
 PNS Swasta
- Alamat :
- Penghasilan Ibu : < 3.800.000 per bulan
 > 3.800.000 per bulan
5. Usia Ayah : tahun

Pendidikan Ayah : SD SMA
 SMP Perguruan Tinggi

Pekerjaan Ayah : Wiraswasta Swasta
 PNS

Alamat :

Penghasilan Ayah : < 3.800.000 per bulan
 > 3.800.000 per bulan

6. Uang saku setiap hari :

7. Kuota Internet per Bulan : 1-5 GB
 6-10 GB
 > 10 GB

8. Sejak usia berapa anak anda menggunakan *gadget*?

..... tahun

9. Berapa lama waktu total anak menggunakan *gadget* dalam 1 hari?

..... jam menit

10. Berapa total hari anak menggunakan *gadget* dalam 1 minggu?

..... hari

D. Kuesioner Penggunaan *Gadget*

No	Pernyataan	Sering	Jarang	Tidak pernah
1.	Anak anda menggunakan <i>gadget</i> lebih dari 1 jam			
2.	Anak anda lupa waktu ketika menggunakan <i>gadget</i>			
3.	Anak anda sering membawa <i>gadget</i> kemanapun			
4.	Anak anda tidak bisa berhenti ketika sudah menggunakan <i>gadget</i>			

5.	Anak anda tidak mau meminjamkan <i>gadget</i> kepada orang lain			
6.	Anak anda sering membangkang atau membantah perintah semenjak mengenal <i>gadget</i>			
7.	Anak anda akan marah dan menangis apabila tidak diberikan izin bermain <i>gadget</i>			
8.	Anak anda akan marah apabila di ganggu ketika bermain <i>gadget</i>			
9.	Anak anda akan merasa cemas atau gelisah ketika tidak menggunakan <i>gadget</i>			
10.	Anak anda akan rewel (menangis/menggelayut pada anda) ketika anda meninggalkannya			
11.	Anak anda akan marah ketika mengetahui baterai <i>gadget</i> yang dimainkannya habis/ <i>lowbat</i>			
12.	Semenjak mengenal <i>gadget</i> , anak lebih suka bermain sendiri di dalam rumah dari pada bermain di luar bersama saudara atau teman-teman seusianya			
13.	Terkadang anak suka memukul atau melempar orang lain dikarenakan meniru adegan <i>game</i> yang dimainkannya di dalam <i>gadget</i>			
14.	Anak lebih suka dibujuk menggunakan <i>gadget</i> dari pada diajak main bersama teman-temannya ketika sedang marah atau menangis			
15.	Anak kurang kooperatif untuk diajak bekerjasama karena lebih mementingkan <i>gadget</i> dari pada memperhatikan percakapan orang lain			

LEMBAR KUESIONER SESUDAH UJI VALIDITAS

KUESIONER PERKEMBANGAN EMOSIONAL

Nomor Kode Responden :

Tanggal Pengisian : 2019 (diisi oleh peneliti)

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.

No	Pertanyaan	Tidak Pernah	Jarang	Selalu
Sub-skala Emosional				
1.	Sering mengeluh sakit kepala, sakit perut atau mual			
2.	Banyak khawatir atau sering cemas			
3.	Seringkali tidak bahagia, tertekan atau menangis			
4.	Mudah gugup, pemalu, dan sering kehilangan percayaan diri			
5.	Mudah takut			
Sub-skala Perilaku mengganggu				
6.	Sering marah			
7.	Umumnya berperilaku baik, patuh dengan orang tua			
8.	Sering berkelahi dengan anak-anak lain atau mengganggu mereka			
9.	Sering berbohong atau curang			
10.	Suka mengambil barang tanpa ijin dari rumah, sekolah atau di tempat lain			
Sub-skala Hiperaktif				
11.	Terlalu aktif, tidak bisa diam lama			
12.	Seringkali gelisah			
13.	Mudah terganggu dan hilang konsentrasi			
14.	Berpikir sebelum bertindak			

15.	Mampu menyelesaikan pekerjaan rumah termasuk tugas atau PR melebihi yang diminta			
Sub-skala Masalah relasi dengan kelompok teman sebaya				
16.	Agak menyendiri, lebih suka bermain sendiri			
17.	Setidaknya memiliki satu teman baik			
18.	Umumnya disukai oleh anak-anak lain			
19.	Diganggu oleh anak-anak lain			
20.	Lebih akrab dengan orang dewasa daripada dengan anak-anak lain			
Sub-skala Ketidakpedulian				
21.	Peduli perasaan orang lain			
22.	Mudah berbagi dengan anak-anak lain, misalnya mainan, cemilan, dan pensil			
23.	Suka menolong jika seorang terluka, kesal atau merasa sakit			
34.	Baik atau ramah terhadap anak-anak yang lebih kecil			
25.	Seringkali membantu orang lain (orang tua, guru, anak-anak lain)			

Lampiran 12

Lembar Tabulasi Data Umum dan Data Khusus

Data Umum

No	Usia Anak	Jenis Kelamin	Usia Ibu	Pendidikan Ibu	Pekerjaan Ibu	Usia Ayah	Anak Diasuh Oleh	Kuota Internet perbulan	Usia anak pertama kali menggunakan <i>gadget</i>	Durasi	Frekuensi
1	1	2	3	3	3	3	1	1	1	3	1
2	3	1	2	4	4	2	1	2	1	3	3
3	3	2	1	3	4	1	1	2	1	3	2
4	3	2	3	1	3	3	1	1	1	3	1
5	3	1	2	1	3	2	1	1	2	3	3
6	4	2	2	2	3	2	2	1	1	3	2
7	3	1	2	3	3	2	1	3	2	3	3
8	3	2	2	3	4	3	1	1	2	3	3
9	3	2	2	4	4	3	3	1	1	3	3
10	3	1	2	4	3	2	2	2	1	3	1
11	3	1	1	3	3	3	1	3	1	3	3
12	3	1	3	3	3	3	1	1	1	3	2
13	4	1	2	3	3	2	1	1	2	3	3
14	3	2	2	3	4	2	1	1	1	1	1
15	2	1	2	3	3	3	1	1	1	3	3
16	3	1	2	3	3	3	2	1	1	3	3
17	3	2	2	3	3	2	1	1	2	3	3
18	4	2	2	2	3	2	1	2	1	3	3
19	4	1	2	4	3	3	3	1	2	3	3
20	4	1	2	2	3	2	1	2	2	3	2
21	3	2	2	4	3	2	3	3	1	3	3
22	3	2	3	4	3	3	2	3	1	3	1
23	4	1	2	3	3	2	2	3	2	3	1
24	3	1	2	3	4	2	1	3	1	3	3
25	4	2	1	3	3	2	1	3	1	3	1
26	4	2	2	1	1	3	1	1	2	3	3
27	4	2	2	3	3	3	2	1	2	1	1
28	3	2	2	3	3	2	1	3	2	2	3
29	4	1	3	1	1	3	1	1	1	3	2
30	4	1	1	3	3	3	1	3	1	2	2
31	3	1	3	3	4	3	1	2	1	2	2
32	3	1	2	3	3	2	1	3	2	3	2

33	3	2	2	4	4	2	3	1	1	3	3
34	3	1	1	1	3	2	1	3	1	3	3
35	4	2	1	4	4	2	2	3	2	3	3
36	4	1	1	2	4	1	2	1	1	3	2
37	4	1	1	1	3	1	1	2	2	3	3
38	3	2	1	3	3	2	1	1	2	3	3
39	3	2	2	2	3	2	1	1	1	3	3
40	3	1	2	3	3	3	1	2	1	3	1
41	4	1	2	4	3	2	1	3	2	3	1
42	4	2	3	2	4	3	2	1	1	1	1
43	4	2	2	4	4	2	2	1	1	3	1
44	4	1	2	3	3	2	1	2	1	3	3
45	4	2	1	2	3	2	1	1	1	3	2
46	3	1	2	4	4	2	2	3	2	3	3
47	4	2	2	3	3	2	1	1	1	3	3
48	4	1	2	2	3	3	1	1	2	1	1
49	4	2	2	2	1	3	1	1	1	3	1
50	4	2	2	3	4	2	2	3	2	1	1
51	4	2	1	3	4	2	4	3	1	3	1
52	4	2	2	1	4	3	4	3	2	3	2
53	4	1	2	4	4	2	3	1	1	3	3
54	3	2	1	4	4	2	2	1	1	3	1
55	3	1	2	4	4	2	2	2	1	3	1
56	4	1	2	4	4	2	2	3	1	3	3
57	4	2	3	4	4	2	2	2	1	3	2
58	4	1	2	4	3	2	1	3	2	3	1
59	4	1	3	4	3	2	1	1	1	3	1
60	4	1	2	4	3	2	1	3	2	3	1
61	4	1	2	4	3	3	1	3	1	3	1
62	4	1	2	4	3	2	1	2	2	3	3
63	3	1	3	4	3	3	1	2	1	3	2
64	4	1	3	4	3	3	1	3	2	3	3
65	4	2	3	4	4	3	2	1	1	3	3
66	4	1	2	4	3	2	1	2	2	3	1
67	3	2	2	4	1	2	1	3	2	2	2
68	4	2	3	4	1	3	1	1	1	3	2
69	3	2	2	4	3	2	1	3	1	3	3
70	3	2	2	4	3	2	1	2	1	3	2
71	4	1	3	3	3	3	1	2	1	1	2
72	3	1	2	4	4	2	2	2	1	3	1

73	3	2	2	4	4	2	3	3	1	2	1
74	4	1	2	4	3	2	1	1	1	1	1
75	3	1	2	3	3	2	1	3	2	3	3
76	4	2	2	4	3	2	1	1	1	3	1
77	4	2	2	4	3	2	1	2	1	1	1
78	3	1	2	4	3	2	1	3	1	3	1
79	3	2	2	3	3	3	1	1	1	1	1
80	4	1	2	4	3	3	1	2	1	3	1
81	4	1	2	4	3	2	1	3	2	1	1
82	4	1	2	4	2	3	3	1	1	3	3
83	3	2	2	4	2	2	2	3	2	1	1
84	4	2	1	4	4	1	2	3	1	3	1
85	4	1	2	4	3	3	1	1	2	3	1
86	1	1	2	4	3	2	1	2	2	3	3
87	4	1	2	4	4	2	2	3	1	2	1
88	4	1	2	4	3	3	1	1	1	1	3
89	3	1	2	4	3	2	1	1	1	1	1
90	3	1	2	4	4	3	2	2	1	2	1
91	3	2	2	4	3	2	1	3	1	3	2
92	4	2	3	4	3	3	1	1	1	3	1
93	3	1	2	4	4	3	2	1	1	1	1
94	3	2	3	4	3	3	1	2	2	3	2
95	3	1	2	4	4	2	2	2	2	3	3
96	3	1	2	4	3	2	1	2	1	3	3
97	3	2	2	4	4	2	2	2	2	3	2
98	4	2	2	4	2	2	2	1	2	3	3
99	2	1	1	3	3	2	1	2	1	1	1
100	4	1	3	4	3	3	1	1	1	2	1
101	3	2	3	4	3	3	1	1	1	2	2
102	3	1	1	4	3	1	1	1	1	3	1
103	3	2	3	4	3	3	1	3	1	3	1
104	4	2	3	2	4	3	2	1	1	1	3

**Data Khusus
Penggunaan Gadget**

No	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	P11	P12	P13	P14	P15	Total	Kategori
1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	1	1	0	0	0	1	9	BAIK
2	1	0	0	0	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	2	11	SEDANG
3	1	2	0	1	0	0	1	0	0	1	0	0	0	0	2	8	BAIK
4	1	2	0	0	1	0	1	1	0	2	0	0	0	1	0	9	SEDANG
5	1	2	0	1	0	2	2	2	2	1	2	0	1	0	2	17	SEDANG
6	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	BAIK
7	1	2	1	2	1	1	1	1	1	2	0	0	1	1	0	15	SEDANG
8	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	30	BURUK
9	2	1	1	1	2	1	2	1	1	1	2	1	0	1	1	18	SEDANG
10	1	2	1	2	1	2	2	2	1	1	1	1	2	2	2	23	BURUK
11	2	2	2	1	1	2	2	1	2	2	1	1	1	2	2	23	BURUK
12	2	2	0	1	0	2	2	2	2	1	2	0	1	0	2	18	SEDANG
13	1	0	1	2	0	1	2	2	1	2	2	0	0	1	0	15	SEDANG
14	2	1	0	0	0	2	1	2	0	1	2	0	1	2	0	14	SEDANG
15	0	1	1	1	0	1	1	1	1	0	0	0	1	0	0	8	BAIK
16	1	0	1	2	0	1	1	1	0	0	1	0	0	1	0	9	BAIK
17	0	2	2	1	1	2	2	2	1	2	2	2	1	1	2	23	BURUK
18	1	1	1	1	2	2	2	1	1	2	1	2	2	2	0	21	BURUK
19	1	2	2	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	2	16	SEDANG
20	0	2	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	2	1	17	SEDANG
21	1	2	0	2	2	2	2	2	2	2	2	1	1	2	2	25	BURUK
22	1	2	2	2	2	2	2	2	0	2	0	1	0	1	2	21	BURUK
23	1	0	1	0	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	24	BURUK
24	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	1	2	2	28	BURUK
25	2	2	2	1	0	0	2	0	2	0	0	2	0	1	0	14	SEDANG
26	0	1	0	0	1	0	2	2	2	2	1	2	2	2	2	19	BURUK
27	1	2	0	2	2	2	2	2	2	2	2	1	2	2	2	26	BURUK
28	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	2	1	17	SEDANG
29	1	2	1	1	1	1	1	1	1	2	0	0	1	1	0	14	SEDANG
30	2	1	2	1	2	1	1	2	2	2	2	1	1	2	2	24	BURUK
31	1	1	1	1	0	2	2	2	2	1	2	2	1	2	2	22	BURUK
32	0	1	1	2	2	2	1	1	2	1	2	2	2	1	2	22	BURUK
33	1	1	1	1	1	0	2	0	0	1	0	1	1	0	1	11	SEDANG
34	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1	17	SEDANG

72	2	2	2	1	1	1	1	1	0	0	1	2	2	2	2	20	BURUK
73	2	0	0	0	0	0	0	1	0	2	0	0	0	1	0	6	BAIK
74	1	0	0	0	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	9	SEDANG
75	1	1	1	2	2	2	2	2	1	1	1	0	2	2	2	22	BURUK
76	1	1	1	1	1	2	2	2	2	2	1	1	0	0	1	18	SEDANG
77	2	1	1	0	1	1	1	1	2	1	2	2	0	0	2	17	SEDANG
78	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	30	BURUK
79	1	1	1	0	0	0	0	1	0	1	1	2	0	0	0	8	BAIK
80	2	2	1	1	1	1	1	1	2	2	2	2	2	2	2	24	BURUK
81	2	1	1	1	1	0	0	1	1	1	0	0	0	0	0	9	BAIK
82	2	0	0	0	1	1	1	0	0	0	1	1	1	1	1	10	SEDANG
83	2	1	0	0	0	0	0	1	1	0	1	0	0	1	0	7	BAIK
84	1	2	2	2	1	2	2	2	1	2	2	1	0	0	0	20	BURUK
85	2	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	17	SEDANG
86	2	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	2	BAIK
87	1	1	1	0	0	1	1	0	1	1	1	1	0	0	1	10	SEDANG
88	2	0	0	0	2	0	1	0	1	0	1	0	1	1	0	9	BAIK
89	1	0	0	1	1	1	1	0	0	1	0	1	0	0	1	8	BAIK
90	2	2	2	1	2	2	2	2	0	2	0	2	1	1	2	23	BURUK
91	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	2	BAIK
92	1	2	2	1	0	0	0	0	0	1	1	2	1	1	2	14	SEDANG
93	2	1	2	2	1	1	1	1	2	1	2	2	1	0	2	21	BURUK
94	1	0	0	0	0	0	0	0	1	0	1	1	0	1	0	5	BAIK
95	2	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	17	SEDANG
96	2	1	1	2	1	2	1	2	1	2	2	2	1	0	1	21	BURUK
97	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	BAIK
98	1	0	0	0	1	1	1	0	0	1	0	1	1	1	0	8	BAIK
99	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	16	SEDANG
100	1	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	0	9	BAIK
101	1	0	1	0	1	1	1	1	0	0	1	0	0	1	0	8	BAIK
102	1	0	1	0	0	1	0	0	0	1	1	1	1	1	1	9	BAIK
103	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	13	SEDANG
104	2	2	2	1	1	1	1	1	1	0	0	2	0	1	2	17	SEDANG

Perkembangan Emosional

Skala Kesulitan

Skala Kekuatan

No	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	P11	P12	P13	P14	P15	P16	P17	P18	P19	P20	TOTAL	KATEGORI	P1	P2	P3	P4	P5	TOTAL	KATEGORI
1	1	2	2	1	2	1	2	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	2	27	ABNORMAL	1	1	1	1	1	5	BORDERLINE
2	1	1	0	1	2	1	1	0	1	0	0	1	0	1	0	0	2	1	1	1	15	NORMAL	2	0	1	1	1	5	BORDERLINE
3	1	2	2	2	1	1	1	1	0	1	1	2	1	1	1	2	2	2	1	0	25	ABNORMAL	1	1	1	1	1	5	BORDERLINE
4	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	0	0	0	1	1	1	1	18	BORDERLINE	2	2	0	2	1	7	NORMAL
5	0	1	0	0	0	1	1	0	0	0	1	0	0	1	0	0	0	0	2	2	9	NORMAL	1	1	0	0	0	2	ABNORMAL
6	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	1	2	NORMAL	1	0	1	1	2	5	BORDERLINE
7	0	2	0	1	1	0	2	1	2	2	1	2	0	1	1	1	0	0	1	1	19	BORDERLINE	0	2	2	2	1	7	NORMAL
8	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	40	ABNORMAL	1	1	1	1	1	5	BORDERLINE
9	2	1	1	1	2	0	0	1	0	0	2	1	1	1	0	1	1	1	1	1	18	BORDERLINE	1	2	2	2	1	8	NORMAL
10	0	0	0	0	0	1	2	2	2	0	1	2	2	1	2	2	2	2	2	0	23	ABNORMAL	1	1	0	1	1	4	ABNORMAL
11	1	1	0	1	0	0	0	0	1	1	2	0	1	1	1	0	2	2	2	1	17	BORDERLINE	1	1	2	1	1	6	NORMAL
12	0	0	0	1	1	1	1	0	0	0	1	1	0	0	1	1	1	0	0	0	9	NORMAL	1	1	1	2	0	5	BORDERLINE
13	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	2	1	1	1	0	0	2	0	1	0	17	BORDERLINE	2	1	2	2	2	9	NORMAL
14	0	1	0	1	1	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	1	2	1	1	2	11	NORMAL	2	0	2	1	0	5	BORDERLINE
15	0	1	1	0	0	0	0	1	0	0	1	1	1	0	1	0	2	2	2	0	13	NORMAL	1	0	0	1	0	2	ABNORMAL
16	1	2	2	2	2	2	0	0	0	0	2	1	1	0	1	1	0	0	1	1	19	BORDERLINE	1	1	1	1	2	6	NORMAL
17	1	2	1	0	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	18	BORDERLINE	2	2	2	1	0	7	NORMAL

18	1	1	1	0	0	1	0	1	0	0	1	0	1	1	1	1	2	2	1	1	16	BORDERLINE	2	2	2	2	2	10	NORMAL	
19	1	2	1	0	1	1	1	2	1	0	2	1	0	1	1	0	2	0	0	1	18	BORDERLINE	1	1	1	1	1	5	BORDERLINE	
20	0	2	1	2	0	1	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	15	NORMAL	0	2	1	1	1	5	BORDERLINE	
21	2	0	2	1	1	0	2	2	2	0	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	31	ABNORMAL	1	1	1	1	1	5	BORDERLINE	
22	0	0	0	0	0	2	2	0	2	0	2	2	1	1	2	2	2	2	1	1	22	ABNORMAL	0	1	0	1	1	3	ABNORMAL	
23	0	1	1	1	1	1	0	0	0	1	0	0	1	1	1	1	1	0	1	0	12	NORMAL	1	1	1	1	1	5	BORDERLINE	
24	0	2	0	1	1	1	2	1	1	2	2	1	2	1	2	0	0	0	1	2	22	ABNORMAL	2	0	1	0	2	5	BORDERLINE	
25	1	2	1	2	1	1	1	1	0	0	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	18	BORDERLINE	1	0	0	2	2	5	BORDERLINE	
26	0	0	0	0	0	1	1	1	1	1	2	1	0	0	2	2	2	2	2	1	19	BORDERLINE	2	2	2	2	1	9	NORMAL	
27	2	2	2	1	2	1	2	2	2	1	1	1	1	2	2	2	1	2	2	0	31	ABNORMAL	1	1	1	1	1	5	BORDERLINE	
28	1	1	1	2	2	1	2	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	0	19	BORDERLINE	1	1	1	1	1	5	BORDERLINE	
29	1	1	1	1	1	1	0	0	0	2	2	0	0	0	0	2	2	1	1	2	18	BORDERLINE	1	2	2	0	0	5	BORDERLINE	
30	2	1	1	2	1	1	0	2	2	1	2	1	1	0	1	2	2	1	2	2	27	ABNORMAL	0	0	0	1	1	2	ABNORMAL	
31	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1	1	2	2	2	2	26	ABNORMAL	1	0	1	1	2	5	BORDERLINE	
32	2	2	0	1	1	1	0	1	2	0	2	0	1	2	2	2	2	2	1	1	25	ABNORMAL	2	0	1	1	1	5	BORDERLINE	
33	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	0	1	1	0	1	1	0	1	1	19	BORDERLINE	1	1	1	2	0	5	BORDERLINE	
34	0	1	1	0	0	1	1	1	0	0	2	0	1	1	1	1	0	0	1	2	14	NORMAL	1	1	1	1	1	5	BORDERLINE	
35	0	1	1	1	1	1	0	1	0	1	0	1	0	1	1	0	2	0	2	0	14	NORMAL	1	1	1	1	1	5	BORDERLINE	
36	0	1	0	1	1	1	0	0	0	0	0	0	1	0	0	1	1	0	0	0	7	NORMAL	1	1	1	1	1	5	BORDERLINE	
37	1	2	1	1	1	2	0	1	0	1	2	0	0	0	0	0	0	0	1	1	2	16	BORDERLINE	1	1	2	1	2	7	NORMAL

38	1	1	1	1	1	2	1	1	0	0	2	1	1	1	1	1	0	1	0	1	18	BORDERLINE	2	0	2	1	1	6	NORMAL
39	1	1	1	2	2	2	0	1	0	0	0	1	1	1	0	2	0	1	1	2	19	BORDERLINE	2	2	0	2	2	8	NORMAL
40	1	1	1	1	1	0	0	1	1	0	2	1	1	1	1	1	1	0	1	1	17	BORDERLINE	1	1	1	1	1	5	BORDERLINE
41	2	0	0	1	1	0	0	0	0	2	2	2	2	2	2	1	2	2	2	0	23	ABNORMAL	1	0	0	1	1	3	ABNORMAL
42	1	1	0	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1	18	BORDERLINE	2	2	0	0	1	5	BORDERLINE
43	1	0	1	1	1	1	1	0	0	1	1	0	1	1	2	0	1	2	2	2	19	BORDERLINE	1	1	1	1	1	5	BORDERLINE
44	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	2	1	1	1	1	1	0	1	1	1	18	BORDERLINE	2	1	2	0	0	5	BORDERLINE
45	2	1	0	0	0	1	1	0	0	0	2	2	1	1	2	2	2	1	1	0	19	BORDERLINE	2	1	1	0	1	5	BORDERLINE
46	0	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	2	0	15	NORMAL	1	1	1	2	1	6	NORMAL
47	1	0	2	0	2	0	1	2	1	0	2	1	1	1	1	1	1	0	1	1	19	BORDERLINE	1	0	1	1	2	5	BORDERLINE
48	2	0	0	2	0	1	0	1	1	1	2	0	1	1	1	2	1	1	1	1	19	BORDERLINE	1	1	1	1	1	5	BORDERLINE
49	2	1	1	1	0	0	1	1	0	1	1	1	0	0	1	2	0	1	1	1	16	BORDERLINE	2	2	1	0	0	5	BORDERLINE
50	0	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	15	NORMAL	1	2	1	2	2	8	NORMAL
51	0	1	0	1	1	1	0	1	1	0	1	0	1	1	0	1	1	1	1	2	15	NORMAL	2	1	1	1	1	6	NORMAL
52	1	1	1	1	1	0	1	0	0	0	0	1	0	1	0	0	1	2	1	2	14	NORMAL	1	2	1	1	1	6	NORMAL
53	0	1	1	0	0	1	0	1	0	1	1	1	1	0	0	1	0	1	0	0	10	NORMAL	2	2	2	1	2	9	NORMAL
54	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	0	1	0	1	1	0	0	14	NORMAL	2	1	2	1	2	8	NORMAL
55	2	1	1	1	0	0	1	1	0	1	0	1	0	0	1	0	0	1	1	1	13	NORMAL	2	2	2	1	1	8	NORMAL
56	1	0	0	1	1	1	0	1	1	0	1	0	1	1	0	1	1	2	1	1	15	NORMAL	0	2	2	2	1	7	NORMAL
57	2	1	1	2	2	1	0	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	0	1	0	18	BORDERLINE	0	2	1	1	1	5	BORDERLINE

58	0	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	2	0	0	1	0	15	NORMAL	1	2	2	2	1	8	NORMAL
59	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	1	0	0	1	1	1	14	NORMAL	1	2	1	2	2	8	NORMAL
60	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1	2	1	1	22	ABNORMAL	0	2	1	1	0	4	ABNORMAL
61	1	1	1	1	1	1	0	0	0	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	15	NORMAL	1	1	1	1	2	6	NORMAL
62	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	0	1	0	14	NORMAL	1	2	1	0	2	6	NORMAL
63	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	0	0	1	0	14	NORMAL	1	2	2	1	2	8	NORMAL
64	1	1	1	0	1	2	1	0	2	0	0	2	1	1	2	0	0	1	1	2	19	BORDERLINE	1	1	1	1	1	5	BORDERLINE
65	0	1	1	1	1	0	0	1	1	0	2	0	1	1	1	1	1	0	1	1	15	NORMAL	0	2	1	2	2	7	NORMAL
66	2	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	2	0	0	0	1	2	0	16	BORDERLINE	1	1	1	2	0	5	BORDERLINE
67	1	0	0	1	0	1	0	2	2	0	2	0	1	2	2	1	1	1	1	1	19	BORDERLINE	2	1	1	0	1	5	BORDERLINE
68	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	0	1	15	NORMAL	1	2	1	1	1	6	NORMAL
69	0	1	0	2	1	1	1	1	0	0	0	1	1	1	0	1	0	1	1	0	13	NORMAL	2	2	1	2	2	9	NORMAL
70	2	1	1	1	1	1	0	0	2	2	0	2	0	0	0	0	0	0	2	2	17	BORDERLINE	1	1	1	1	1	5	BORDERLINE
71	0	0	0	0	0	0	2	0	0	0	0	0	0	1	1	0	0	0	1	0	5	NORMAL	1	1	1	1	2	6	NORMAL
72	1	2	0	1	1	1	1	0	0	1	2	1	1	1	0	0	1	0	0	2	16	BORDERLINE	1	1	1	2	0	5	BORDERLINE
73	2	2	2	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	0	1	0	1	0	1	0	17	BORDERLINE	1	1	1	1	1	5	BORDERLINE
74	2	1	0	1	1	0	2	1	1	0	0	0	2	1	0	1	1	1	1	2	18	BORDERLINE	1	2	1	1	0	5	BORDERLINE
75	1	0	1	1	1	1	1	1	2	2	0	0	0	2	0	1	2	1	2	0	19	BORDERLINE	2	1	0	1	1	5	BORDERLINE
76	1	1	1	2	1	1	0	2	0	0	0	1	2	1	2	0	1	1	1	1	19	BORDERLINE	2	1	1	1	0	5	BORDERLINE
77	1	1	0	2	0	1	1	0	1	2	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	17	BORDERLINE	1	1	1	1	1	5	BORDERLINE

78	0	1	0	1	0	1	0	1	1	2	2	1	2	1	1	1	2	0	1	1	19	BORDERLINE	1	0	2	1	1	5	BORDERLINE
79	1	0	1	1	0	1	1	0	1	0	0	2	0	1	1	0	1	0	0	2	13	NORMAL	2	1	2	1	1	7	NORMAL
80	1	0	1	1	1	2	0	1	1	0	1	1	1	0	0	0	2	1	1	2	17	BORDERLINE	2	0	0	2	1	5	BORDERLINE
81	1	1	1	1	1	0	1	0	0	0	1	0	1	0	2	1	2	2	2	2	19	BORDERLINE	2	2	1	0	0	5	BORDERLINE
82	1	1	0	0	1	0	0	1	1	2	1	1	1	0	0	1	1	1	2	2	17	BORDERLINE	1	1	1	1	1	5	BORDERLINE
83	2	0	0	0	1	1	2	2	0	2	2	2	1	0	2	1	1	2	2	1	24	ABNORMAL	0	0	0	0	1	1	ABNORMAL
84	2	2	1	1	2	0	1	1	0	0	0	0	0	1	2	1	2	1	1	1	19	BORDERLINE	2	0	1	1	1	5	BORDERLINE
85	1	1	1	1	2	0	2	1	2	2	0	2	1	1	2	2	2	1	1	0	25	ABNORMAL	0	1	2	1	2	6	NORMAL
86	2	0	0	0	1	2	2	2	1	0	0	1	0	2	2	1	2	2	2	2	24	ABNORMAL	1	1	0	0	2	4	ABNORMAL
87	2	0	1	0	0	0	0	0	0	2	2	2	1	0	2	1	2	2	1	1	19	BORDERLINE	1	2	2	0	0	5	BORDERLINE
88	0	0	1	1	2	1	1	0	1	0	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	14	NORMAL	2	1	2	0	1	6	NORMAL
89	0	0	0	0	0	1	0	1	1	1	2	1	1	2	1	0	1	0	1	2	15	NORMAL	1	2	2	1	1	7	NORMAL
90	0	0	0	0	0	0	0	0	2	2	1	1	1	0	2	2	2	0	1	0	14	NORMAL	2	1	2	2	2	9	NORMAL
91	0	1	1	1	1	1	2	1	0	1	1	0	1	0	0	1	1	0	2	0	15	NORMAL	1	2	1	2	1	7	NORMAL
92	2	0	1	2	1	1	1	1	1	1	2	2	0	1	0	2	0	0	0	1	19	BORDERLINE	2	0	1	0	2	5	BORDERLINE
93	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	1	1	0	1	0	0	1	0	0	0	5	NORMAL	1	1	2	2	2	8	NORMAL
94	1	1	0	1	2	1	1	0	1	0	0	1	0	1	0	0	2	1	2	1	16	BORDERLINE	0	0	2	1	2	5	BORDERLINE
95	0	2	2	2	2	2	2	0	0	1	1	1	0	2	0	2	2	2	0	1	24	ABNORMAL	2	1	0	0	0	3	ABNORMAL
96	0	0	0	1	1	0	0	1	1	1	1	0	0	0	0	1	1	1	1	0	10	NORMAL	1	2	2	2	2	9	NORMAL
97	0	1	1	0	0	0	1	0	0	2	1	1	1	0	1	1	1	1	2	1	15	NORMAL	2	2	0	1	2	7	NORMAL

98	0	2	1	1	0	1	1	0	1	0	1	0	1	0	0	1	1	1	1	0	13	NORMAL	1	2	2	1	0	6	NORMAL
99	0	1	1	0	1	2	0	0	1	0	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	14	NORMAL	1	1	2	2	2	8	NORMAL
100	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	16	BORDERLINE	1	2	1	1	0	5	BORDERLINE
101	0	0	0	1	0	0	0	0	0	1	1	0	1	0	1	1	1	0	1	0	8	NORMAL	2	2	2	1	1	8	NORMAL
102	0	0	0	0	2	2	2	2	2	2	1	2	1	1	0	0	0	0	1	0	18	BORDERLINE	0	0	1	2	2	5	BORDERLINE
103	1	1	1	0	0	1	0	1	1	1	1	2	0	0	1	1	1	0	0	2	15	NORMAL	1	1	2	1	2	7	NORMAL
104	1	1	1	0	1	0	0	0	0	1	1	1	1	1	2	1	2	1	0	0	15	NORMAL	1	2	2	2	2	9	NORMAL

Keterangan :**Usia Anak**

1. 3 tahun
2. 4 tahun
3. 5 tahun
4. 6 tahun

Usia Ibu

1. 20-30 tahun
2. 31-40 tahun
3. >40 tahun

Pendidikan Ibu

1. SD
2. SMP
3. SMA
4. Perguruan Tinggi

Pekerjaan Ibu

1. Wiraswasta
2. PNS
3. Ibu Rumah Tangga
4. Swasta

Umur Anak Menggunakan *Gadget*

1. <5 tahun
2. >5 tahun

Durasi

1. 1-30 menit/hari
2. 31-60 menit/hari
3. >60 menit/hari

Perkembangan Emosional

1. Abnormal
2. Borderline
3. Normal

Jenis Kelamin

1. Laki-laki
2. Perempuan

Usia Ayah

1. 20-30 tahun
2. 31-40 tahun
3. >40 tahun

Anak Diasuh Oleh

1. Ibu
2. Nenek
3. ART
4. Saudara

Kuota Internet Perbulan

1. 1-5 GB
2. 6-10 GB
3. >10 GB

Frekuensi

1. 1-3 hari/minggu
2. 4-6 hari/minggu
3. Setiap hari

Penggunaan *Gadget*

1. Baik
2. Sedang
3. Buruk

Lampiran 13

Hasil Frekuensi Data Umum

Usia Anak

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	3 tahun	2	1.9	1.9	1.9
	4 tahun	2	1.9	1.9	3.8
	5 tahun	47	45.2	45.2	49.0
	6 tahun	53	51.0	51.0	100.0
	Total	104	100.0	100.0	

Jenis Kelamin

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	laki-laki	56	53.8	53.8	53.8
	perempuan	48	46.2	46.2	100.0
	Total	104	100.0	100.0	

Usia Ibu

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	20-30 tahun	15	14.4	14.4	14.4
	31-40 tahun	69	66.3	66.3	80.8
	>40 tahun	20	19.2	19.2	100.0
	Total	104	100.0	100.0	

Pendidikan Ibu

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	SD	7	6.7	6.7	6.7
	SMP	10	9.6	9.6	16.3
	SMA	29	27.9	27.9	44.2
	Perguruan Tinggi	58	55.8	55.8	100.0
	Total	104	100.0	100.0	

Pekerjaan Ibu

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Wiraswasta	5	4.8	4.8	4.8
	PNS	3	2.9	2.9	7.7
	Ibu Rumah Tangga	65	62.5	62.5	70.2
	Swasta	31	29.8	29.8	100.0
	Total	104	100.0	100.0	

Usia Ayah

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	20-30 tahun	5	4.8	4.8	4.8
	31-40 tahun	60	57.7	57.7	62.5
	>40 tahun	39	37.5	37.5	100.0
	Total	104	100.0	100.0	

Anak di Asuh oleh

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Ibu	68	65.4	65.4	65.4
	Nenek	27	26.0	26.0	91.3
	ART	7	6.7	6.7	98.1
	Saudara	2	1.9	1.9	100.0
	Total	104	100.0	100.0	

Usia Anak Menggunakan Gadget

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	<5 tahun	69	66.3	66.3	66.3
	>5 tahun	35	33.7	33.7	100.0
	Total	104	100.0	100.0	

Durasi

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	1-30 menit/hari	10	9.6	9.6	9.6
	31-60 menit/hari	15	14.4	14.4	24.0
	>60 menit/hari	79	76.0	76.0	100.0
	Total	104	100.0	100.0	

Frekuensi

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	1-3 hari/minggu	44	42.3	42.3	42.3
	4-6 hari/minggu	21	20.2	20.2	62.5
	setiap hari	39	37.5	37.5	100.0
	Total	104	100.0	100.0	

Lampiran 14

Hasil Frekuensi Data Khusus

Penggunaan Gadget

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid Baik	27	26.0	26.0	26.0
Sedang	44	42.3	42.3	68.3
Buruk	33	31.7	31.7	100.0
Total	104	100.0	100.0	

Perkembangan Emosional (Skala Kesulitan)

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid Abnormal	17	16.3	16.3	16.3
Borderline	46	44.2	44.2	60.6
Normal	41	39.4	39.4	100.0
Total	104	100.0	100.0	

Perkembangan Emosional (Skala Kekuatan)

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid Abnormal	10	9.6	9.6	9.6
Borderline	51	49.0	49.0	58.7
Normal	43	41.3	41.3	100.0
Total	104	100.0	100.0	

Lampiran 15

Hasil Crosstabulation

Crosstabulation Penggunaan *Gadget* dengan Perkembangan EmosionalPenggunaan *Gadget* * Perkembangan Emosional (Skala Kesulitan) Crosstabulation

			Perkembangan Emosional (Skala Kesulitan)			Total
			Abnormal	Borderline	Normal	
Penggunaan <i>Gadget</i>	Baik	Count	4	6	17	27
		% within Penggunaan <i>Gadget</i>	14.8%	22.2%	63.0%	100.0%
		% within Perkembangan Emosional (Skala Kesulitan)	23.5%	13.0%	41.5%	26.0%
		% of Total	3.8%	5.8%	16.3%	26.0%
	Sedang	Count	3	22	19	44
		% within Penggunaan <i>Gadget</i>	6.8%	50.0%	43.2%	100.0%
		% within Perkembangan Emosional (Skala Kesulitan)	17.6%	47.8%	46.3%	42.3%
		% of Total	2.9%	21.2%	18.3%	42.3%
	Buruk	Count	10	18	5	33
		% within Penggunaan <i>Gadget</i>	30.3%	54.5%	15.2%	100.0%
		% within Perkembangan Emosional (Skala Kesulitan)	58.8%	39.1%	12.2%	31.7%
		% of Total	9.6%	17.3%	4.8%	31.7%
Total	Count	17	46	41	104	
	% within Penggunaan <i>Gadget</i>	16.3%	44.2%	39.4%	100.0%	
	% within Perkembangan Emosional (Skala Kesulitan)	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	
	% of Total	16.3%	44.2%	39.4%	100.0%	

Penggunaan Gadget * Perkembangan Emosional (Skala Kekuatan) Crosstabulation

			Perkembangan Emosional (Skala Kekuatan)			Total
			Abnormal	Borderline	Normal	
Penggunaan Gadget	Baik	Count	3	8	16	27
		% within Penggunaan Gadget	11.1%	29.6%	59.3%	100.0%
		% within Perkembangan Emosional (Skala Kekuatan)	30.0%	15.7%	37.2%	26.0%
		% of Total	2.9%	7.7%	15.4%	26.0%
	Sedang	Count	3	22	19	44
		% within Penggunaan Gadget	6.8%	50.0%	43.2%	100.0%
		% within Perkembangan Emosional (Skala Kekuatan)	30.0%	43.1%	44.2%	42.3%
		% of Total	2.9%	21.2%	18.3%	42.3%
	Buruk	Count	4	21	8	33
		% within Penggunaan Gadget	12.1%	63.6%	24.2%	100.0%
		% within Perkembangan Emosional (Skala Kekuatan)	40.0%	41.2%	18.6%	31.7%
		% of Total	3.8%	20.2%	7.7%	31.7%
Total	Count	10	51	43	104	
	% within Penggunaan Gadget	9.6%	49.0%	41.3%	100.0%	
	% within Perkembangan Emosional (Skala Kekuatan)	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	
	% of Total	9.6%	49.0%	41.3%	100.0%	

Hasil Crosstabulation Penggunaan *Gadget* dengan Data Demografi

Usia Anak

			Usia Anak				Total
			3 tahun	4 tahun	5 tahun	6 tahun	
Penggunaan <i>Gadget</i>	Baik	Count	2	1	11	13	27
		% within Penggunaan <i>Gadget</i>	7.4%	3.7%	40.7%	48.1%	100.0%
		% within Usia Anak	100.0%	50.0%	23.4%	24.5%	26.0%
		% of Total	1.9%	1.0%	10.6%	12.5%	26.0%
	Sedang	Count	0	1	19	24	44
		% within Penggunaan <i>Gadget</i>	.0%	2.3%	43.2%	54.5%	100.0%
		% within Usia Anak	.0%	50.0%	40.4%	45.3%	42.3%
		% of Total	.0%	1.0%	18.3%	23.1%	42.3%
	Buruk	Count	0	0	17	16	33
		% within Penggunaan <i>Gadget</i>	.0%	.0%	51.5%	48.5%	100.0%
		% within Usia Anak	.0%	.0%	36.2%	30.2%	31.7%
		% of Total	.0%	.0%	16.3%	15.4%	31.7%
Total	Count	2	2	47	53	104	
	% within Penggunaan <i>Gadget</i>	1.9%	1.9%	45.2%	51.0%	100.0%	
	% within Usia Anak	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	
	% of Total	1.9%	1.9%	45.2%	51.0%	100.0%	

Jenis Kelamin

			Jenis Kelamin		Total
			Laki-laki	Perempuan	
Penggunaan <i>Gadget</i>	Baik	Count	13	14	27
		% within Penggunaan <i>Gadget</i>	48.1%	51.9%	100.0%
		% within Jenis Kelamin	23.2%	29.2%	26.0%
		% of Total	12.5%	13.5%	26.0%
	Sedang	Count	26	18	44
		% within Penggunaan <i>Gadget</i>	59.1%	40.9%	100.0%
		% within Jenis Kelamin	46.4%	37.5%	42.3%
		% of Total	25.0%	17.3%	42.3%
	Buruk	Count	17	16	33
		% within Penggunaan <i>Gadget</i>	51.5%	48.5%	100.0%
		% within Jenis Kelamin	30.4%	33.3%	31.7%
		% of Total	16.3%	15.4%	31.7%
Total	Count	56	48	104	
	% within Penggunaan <i>Gadget</i>	53.8%	46.2%	100.0%	
	% within Jenis Kelamin	100.0%	100.0%	100.0%	
	% of Total	53.8%	46.2%	100.0%	

Pendidikan Ibu

			Pendidikan Ibu				Total
			SD	SMP	SMA	Perguruan Tinggi	
Penggunaan Gadget	Baik	Count	1	1	7	18	27
		% within Penggunaan Gadget	3.7%	3.7%	25.9%	66.7%	100.0%
		% within Pendidikan Ibu	14.3%	10.0%	24.1%	31.0%	26.0%
		% of Total	1.0%	1.0%	6.7%	17.3%	26.0%
	Sedang	Count	4	6	10	24	44
		% within Penggunaan Gadget	9.1%	13.6%	22.7%	54.5%	100.0%
		% within Pendidikan Ibu	57.1%	60.0%	34.5%	41.4%	42.3%
		% of Total	3.8%	5.8%	9.6%	23.1%	42.3%
	Buruk	Count	2	3	12	16	33
		% within Penggunaan Gadget	6.1%	9.1%	36.4%	48.5%	100.0%
		% within Pendidikan Ibu	28.6%	30.0%	41.4%	27.6%	31.7%
		% of Total	1.9%	2.9%	11.5%	15.4%	31.7%
Total	Count	7	10	29	58	104	
	% within Penggunaan Gadget	6.7%	9.6%	27.9%	55.8%	100.0%	
	% within Pendidikan Ibu	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	
	% of Total	6.7%	9.6%	27.9%	55.8%	100.0%	

Pekerjaan Ibu

			Pekerjaan Ibu				Total
			Wiraswasta	PNS	Ibu Rumah Tangga	Swasta	
Penggunaan Gadget Baik	Baik	Count	1	2	18	6	27
		% within Penggunaan Gadget	3.7%	7.4%	66.7%	22.2%	100.0%
		% within Pekerjaan Ibu	20.0%	66.7%	27.7%	19.4%	26.0%
		% of Total	1.0%	1.9%	17.3%	5.8%	26.0%
	Sedang	Count	2	1	27	14	44
		% within Penggunaan Gadget	4.5%	2.3%	61.4%	31.8%	100.0%
		% within Pekerjaan Ibu	40.0%	33.3%	41.5%	45.2%	42.3%
		% of Total	1.9%	1.0%	26.0%	13.5%	42.3%
	Buruk	Count	2	0	20	11	33
		% within Penggunaan Gadget	6.1%	.0%	60.6%	33.3%	100.0%
		% within Pekerjaan Ibu	40.0%	.0%	30.8%	35.5%	31.7%
		% of Total	1.9%	.0%	19.2%	10.6%	31.7%
Total	Count	5	3	65	31	104	
	% within Penggunaan Gadget	4.8%	2.9%	62.5%	29.8%	100.0%	
	% within Pekerjaan Ibu	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	
	% of Total	4.8%	2.9%	62.5%	29.8%	100.0%	

Anak Diasuh Oleh

			Anak Diasuh Oleh				Total
			Ibu	Nenek	ART	Saudara	
Pergunaan <i>Gadget</i>	Baik	Count	18	6	1	2	27
		% within Pergunaan <i>Gadget</i>	66.7%	22.2%	3.7%	7.4%	100.0%
		% within Anak Diasuh Oleh	26.5%	22.2%	14.3%	100.0%	26.0%
		% of Total	17.3%	5.8%	1.0%	1.9%	26.0%
	Sedang	Count	30	9	5	0	44
		% within Pergunaan <i>Gadget</i>	68.2%	20.5%	11.4%	.0%	100.0%
		% within Anak Diasuh Oleh	44.1%	33.3%	71.4%	.0%	42.3%
		% of Total	28.8%	8.7%	4.8%	.0%	42.3%
	Buruk	Count	20	12	1	0	33
		% within Pergunaan <i>Gadget</i>	60.6%	36.4%	3.0%	.0%	100.0%
		% within Anak Diasuh Oleh	29.4%	44.4%	14.3%	.0%	31.7%
		% of Total	19.2%	11.5%	1.0%	.0%	31.7%
Total	Count	68	27	7	2	104	
	% within Pergunaan <i>Gadget</i>	65.4%	26.0%	6.7%	1.9%	100.0%	
	% within Anak Diasuh Oleh	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	
	% of Total	65.4%	26.0%	6.7%	1.9%	100.0%	

Durasi

			Durasi			Total
			1-30 menit/hari	31-60 menit/hari	>60 menit/hari	
Pergunaan <i>Gadget</i>	Baik	Count	5	4	18	27
		% within Pergunaan <i>Gadget</i>	18.5%	14.8%	66.7%	100.0%
		% within Durasi	50.0%	26.7%	22.8%	26.0%
		% of Total	4.8%	3.8%	17.3%	26.0%
	Sedang	Count	4	5	35	44
		% within Pergunaan <i>Gadget</i>	9.1%	11.4%	79.5%	100.0%
		% within Durasi	40.0%	33.3%	44.3%	42.3%
		% of Total	3.8%	4.8%	33.7%	42.3%
	Buruk	Count	1	6	26	33
		% within Pergunaan <i>Gadget</i>	3.0%	18.2%	78.8%	100.0%
		% within Durasi	10.0%	40.0%	32.9%	31.7%
		% of Total	1.0%	5.8%	25.0%	31.7%
Total	Count	10	15	79	104	
	% within Pergunaan <i>Gadget</i>	9.6%	14.4%	76.0%	100.0%	
	% within Durasi	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	
	% of Total	9.6%	14.4%	76.0%	100.0%	

Frekuensi

			Frekuensi			Total
			1-3 hari/minggu	4-6 hari/minggu	setiap hari	
Penggunaan <i>Gadget</i>	Baik	Count	11	10	6	27
		% within Penggunaan <i>Gadget</i>	40.7%	37.0%	22.2%	100.0%
		% within Frekuensi	25.0%	47.6%	15.4%	26.0%
		% of Total	10.6%	9.6%	5.8%	26.0%
	Sedang	Count	20	4	20	44
		% within Penggunaan <i>Gadget</i>	45.5%	9.1%	45.5%	100.0%
		% within Frekuensi	45.5%	19.0%	51.3%	42.3%
		% of Total	19.2%	3.8%	19.2%	42.3%
	Buruk	Count	13	7	13	33
		% within Penggunaan <i>Gadget</i>	39.4%	21.2%	39.4%	100.0%
		% within Frekuensi	29.5%	33.3%	33.3%	31.7%
		% of Total	12.5%	6.7%	12.5%	31.7%
Total	Count	44	21	39	104	
	% within Penggunaan <i>Gadget</i>	42.3%	20.2%	37.5%	100.0%	
	% within Frekuensi	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	
	% of Total	42.3%	20.2%	37.5%	100.0%	

Hasil Crosstabulation Perkembangan Emosional (Skala Kesulitan) dengan Data Demografi

Usia Anak

			Usia Anak				Total
			3 tahun	4 tahun	5 tahun	6 tahun	
Perkembangan Emosional (Skala Kesulitan)	Abnormal	Count	0	0	11	6	17
		% within Perkembangan Emosional (Skala Kesulitan)	.0%	.0%	64.7%	35.3%	100.0%
		% within Usia Anak	.0%	.0%	23.4%	11.3%	16.3%
		% of Total	.0%	.0%	10.6%	5.8%	16.3%
	Borderline	Count	1	0	18	27	46
		% within Perkembangan Emosional (Skala Kesulitan)	2.2%	.0%	39.1%	58.7%	100.0%
		% within Usia Anak	50.0%	.0%	38.3%	50.9%	44.2%
		% of Total	1.0%	.0%	17.3%	26.0%	44.2%
	Normal	Count	1	2	18	20	41
		% within Perkembangan Emosional (Skala Kesulitan)	2.4%	4.9%	43.9%	48.8%	100.0%
		% within Usia Anak	50.0%	100.0%	38.3%	37.7%	39.4%
		% of Total	1.0%	1.9%	17.3%	19.2%	39.4%
Total	Count	2	2	47	53	104	
	% within Perkembangan Emosional (Skala Kesulitan)	1.9%	1.9%	45.2%	51.0%	100.0%	
	% within Usia Anak	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	
	% of Total	1.9%	1.9%	45.2%	51.0%	100.0%	

Jenis Kelamin

			Jenis Kelamin		Total
			Laki-laki	Perempuan	
Perkembangan Emosional (Skala Kesulitan)	Abnormal	Count	10	7	17
		% within Perkembangan Emosional (Skala Kesulitan)	58.8%	41.2%	100.0%
		% within Jenis Kelamin	17.9%	14.6%	16.3%
		% of Total	9.6%	6.7%	16.3%
	Borderline	Count	22	24	46
		% within Perkembangan Emosional (Skala Kesulitan)	47.8%	52.2%	100.0%
		% within Jenis Kelamin	39.3%	50.0%	44.2%
		% of Total	21.2%	23.1%	44.2%
	Normal	Count	24	17	41
		% within Perkembangan Emosional (Skala Kesulitan)	58.5%	41.5%	100.0%
		% within Jenis Kelamin	42.9%	35.4%	39.4%
		% of Total	23.1%	16.3%	39.4%
Total	Count	56	48	104	
	% within Perkembangan Emosional (Skala Kesulitan)	53.8%	46.2%	100.0%	
	% within Jenis Kelamin	100.0%	100.0%	100.0%	
	% of Total	53.8%	46.2%	100.0%	

Pendidikan Ibu

			Pendidikan Ibu				Total
			SD	SMP	SMA	Perguruan Tinggi	
Perkembangan Emosional (Skala Kesulitan)	Abnormal	Count	0	0	8	9	17
		% within Perkembangan Emosional (Skala Kesulitan)	.0%	.0%	47.1%	52.9%	100.0%
		% within Pendidikan Ibu	.0%	.0%	27.6%	15.5%	16.3%
		% of Total	.0%	.0%	7.7%	8.7%	16.3%
	Borderline	Count	4	6	12	24	46
		% within Perkembangan Emosional (Skala Kesulitan)	8.7%	13.0%	26.1%	52.2%	100.0%
		% within Pendidikan Ibu	57.1%	60.0%	41.4%	41.4%	44.2%
		% of Total	3.8%	5.8%	11.5%	23.1%	44.2%
	Normal	Count	3	4	9	25	41
		% within Perkembangan Emosional (Skala Kesulitan)	7.3%	9.8%	22.0%	61.0%	100.0%
		% within Pendidikan Ibu	42.9%	40.0%	31.0%	43.1%	39.4%
		% of Total	2.9%	3.8%	8.7%	24.0%	39.4%
Total	Count	7	10	29	58	104	
	% within Perkembangan Emosional (Skala Kesulitan)	6.7%	9.6%	27.9%	55.8%	100.0%	
	% within Pendidikan Ibu	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	
	% of Total	6.7%	9.6%	27.9%	55.8%	100.0%	

Pekerjaan Ibu

			Pekerjaan Ibu				Total
			Wiraswasta	PNS	Ibu Rumah Tangga	Swasta	
Perkembangan Emosional (Skala Kesulitan)	Abnormal	Count	0	1	11	5	17
		% within Perkembangan Emosional (Skala Kesulitan)	.0%	5.9%	64.7%	29.4%	100.0%
		% within Pekerjaan Ibu	.0%	33.3%	16.9%	16.1%	16.3%
		% of Total	.0%	1.0%	10.6%	4.8%	16.3%
	Borderline	Count	4	1	32	9	46
		% within Perkembangan Emosional (Skala Kesulitan)	8.7%	2.2%	69.6%	19.6%	100.0%
		% within Pekerjaan Ibu	80.0%	33.3%	49.2%	29.0%	44.2%
		% of Total	3.8%	1.0%	30.8%	8.7%	44.2%
	Normal	Count	1	1	22	17	41
		% within Perkembangan Emosional (Skala Kesulitan)	2.4%	2.4%	53.7%	41.5%	100.0%
		% within Pekerjaan Ibu	20.0%	33.3%	33.8%	54.8%	39.4%
		% of Total	1.0%	1.0%	21.2%	16.3%	39.4%
Total	Count	5	3	65	31	104	
	% within Perkembangan Emosional (Skala Kesulitan)	4.8%	2.9%	62.5%	29.8%	100.0%	
	% within Pekerjaan Ibu	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	
	% of Total	4.8%	2.9%	62.5%	29.8%	100.0%	

Anak Diasuh Oleh

			Anak Diasuh Oleh				Total
			Ibu	Nenek	ART	Saudara	
Perkembangan Emosional (Skala Kesulitan)	Abnormal	Count	11	5	1	0	17
		% within Perkembangan Emosional (Skala Kesulitan)	64.7%	29.4%	5.9%	.0%	100.0%
		% within Anak Diasuh Oleh	16.2%	18.5%	14.3%	.0%	16.3%
		% of Total	10.6%	4.8%	1.0%	.0%	16.3%
	Borderline	Count	34	7	5	0	46
		% within Perkembangan Emosional (Skala Kesulitan)	73.9%	15.2%	10.9%	.0%	100.0%
		% within Anak Diasuh Oleh	50.0%	25.9%	71.4%	.0%	44.2%
		% of Total	32.7%	6.7%	4.8%	.0%	44.2%
	Normal	Count	23	15	1	2	41
		% within Perkembangan Emosional (Skala Kesulitan)	56.1%	36.6%	2.4%	4.9%	100.0%
		% within Anak Diasuh Oleh	33.8%	55.6%	14.3%	100.0%	39.4%
		% of Total	22.1%	14.4%	1.0%	1.9%	39.4%
Total	Count	68	27	7	2	104	
	% within Perkembangan Emosional (Skala Kesulitan)	65.4%	26.0%	6.7%	1.9%	100.0%	
	% within Anak Diasuh Oleh	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	
	% of Total	65.4%	26.0%	6.7%	1.9%	100.0%	

Durasi

			Durasi			Total
			1-30 menit/hari	31-60 menit/hari	>60 menit/hari	
Perkembangan Emosional (Skala Kesulitan)	Abnormal	Count	1	3	13	17
		% within Perkembangan Emosional (Skala Kesulitan)	5.9%	17.6%	76.5%	100.0%
		% within Durasi	10.0%	20.0%	16.5%	16.3%
		% of Total	1.0%	2.9%	12.5%	16.3%
	Borderline	Count	2	8	36	46
		% within Perkembangan Emosional (Skala Kesulitan)	4.3%	17.4%	78.3%	100.0%
		% within Durasi	20.0%	53.3%	45.6%	44.2%
		% of Total	1.9%	7.7%	34.6%	44.2%
	Normal	Count	7	4	30	41
		% within Perkembangan Emosional (Skala Kesulitan)	17.1%	9.8%	73.2%	100.0%
		% within Durasi	70.0%	26.7%	38.0%	39.4%
		% of Total	6.7%	3.8%	28.8%	39.4%
Total	Count	10	15	79	104	
	% within Perkembangan Emosional (Skala Kesulitan)	9.6%	14.4%	76.0%	100.0%	
	% within Durasi	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	
	% of Total	9.6%	14.4%	76.0%	100.0%	

Frekuensi

			Frekuensi			Total
			1-3 hari/minggu	4-6 hari/minggu	setiap hari	
Perkembangan Emosional (Skala Kesulitan)	Abnormal	Count	8	4	5	17
		% within Perkembangan Emosional (Skala Kesulitan)	47.1%	23.5%	29.4%	100.0%
		% within Frekuensi	18.2%	19.0%	12.8%	16.3%
		% of Total	7.7%	3.8%	4.8%	16.3%
	Borderline	Count	21	6	19	46
		% within Perkembangan Emosional (Skala Kesulitan)	45.7%	13.0%	41.3%	100.0%
		% within Frekuensi	47.7%	28.6%	48.7%	44.2%
		% of Total	20.2%	5.8%	18.3%	44.2%
	Normal	Count	15	11	15	41
		% within Perkembangan Emosional (Skala Kesulitan)	36.6%	26.8%	36.6%	100.0%
		% within Frekuensi	34.1%	52.4%	38.5%	39.4%
		% of Total	14.4%	10.6%	14.4%	39.4%
Total	Count	44	21	39	104	
	% within Perkembangan Emosional (Skala Kesulitan)	42.3%	20.2%	37.5%	100.0%	
	% within Frekuensi	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	
	% of Total	42.3%	20.2%	37.5%	100.0%	

Hasil Crosstabulation Perkembangan Emosional (Skala Kekuatan) dengan Data Demografi

Usia Anak

			Usia Anak				Total
			3 tahun	4 tahun	5 tahun	6 tahun	
Perkembangan Emosional (Skala Kekuatan)	Abnormal	Count	0	1	5	4	10
		% within Perkembangan Emosional (Skala Kekuatan)	.0%	10.0%	50.0%	40.0%	100.0%
		% within Usia Anak	.0%	50.0%	10.6%	7.5%	9.6%
		% of Total	.0%	1.0%	4.8%	3.8%	9.6%
	Borderline	Count	1	0	21	29	51
		% within Perkembangan Emosional (Skala Kekuatan)	2.0%	.0%	41.2%	56.9%	100.0%
		% within Usia Anak	50.0%	.0%	44.7%	54.7%	49.0%
		% of Total	1.0%	.0%	20.2%	27.9%	49.0%
	Normal	Count	1	1	21	20	43
		% within Perkembangan Emosional (Skala Kekuatan)	2.3%	2.3%	48.8%	46.5%	100.0%
		% within Usia Anak	50.0%	50.0%	44.7%	37.7%	41.3%
		% of Total	1.0%	1.0%	20.2%	19.2%	41.3%
Total	Count	2	2	47	53	104	
	% within Perkembangan Emosional (Skala Kekuatan)	1.9%	1.9%	45.2%	51.0%	100.0%	
	% within Usia Anak	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	
	% of Total	1.9%	1.9%	45.2%	51.0%	100.0%	

Jenis Kelamin

			Jenis Kelamin		Total
			Laki-laki	Perempuan	
Perkembangan Emosional (Skala Kekuatan)	Abnormal	Count	8	2	10
		% within Perkembangan Emosional (Skala Kekuatan)	80.0%	20.0%	100.0%
		% within Jenis Kelamin	14.3%	4.2%	9.6%
		% of Total	7.7%	1.9%	9.6%
	Borderline	Count	26	25	51
		% within Perkembangan Emosional (Skala Kekuatan)	51.0%	49.0%	100.0%
		% within Jenis Kelamin	46.4%	52.1%	49.0%
		% of Total	25.0%	24.0%	49.0%
	Normal	Count	22	21	43
		% within Perkembangan Emosional (Skala Kekuatan)	51.2%	48.8%	100.0%
		% within Jenis Kelamin	39.3%	43.8%	41.3%
		% of Total	21.2%	20.2%	41.3%
Total	Count	56	48	104	
	% within Perkembangan Emosional (Skala Kekuatan)	53.8%	46.2%	100.0%	
	% within Jenis Kelamin	100.0%	100.0%	100.0%	
	% of Total	53.8%	46.2%	100.0%	

Pendidikan Ibu

			Pendidikan Ibu				Total
			SD	SMP	SMA	Perguruan Tinggi	
Perkembangan Emosional (Skala Kekuatan)	Abnormal	Count	1	0	2	7	10
		% within Perkembangan Emosional (Skala Kekuatan)	10.0%	.0%	20.0%	70.0%	100.0%
		% within Pendidikan Ibu	14.3%	.0%	6.9%	12.1%	9.6%
		% of Total	1.0%	.0%	1.9%	6.7%	9.6%
	Borderline	Count	2	7	16	26	51
		% within Perkembangan Emosional (Skala Kekuatan)	3.9%	13.7%	31.4%	51.0%	100.0%
		% within Pendidikan Ibu	28.6%	70.0%	55.2%	44.8%	49.0%
		% of Total	1.9%	6.7%	15.4%	25.0%	49.0%
	Normal	Count	4	3	11	25	43
		% within Perkembangan Emosional (Skala Kekuatan)	9.3%	7.0%	25.6%	58.1%	100.0%
		% within Pendidikan Ibu	57.1%	30.0%	37.9%	43.1%	41.3%
		% of Total	3.8%	2.9%	10.6%	24.0%	41.3%
Total	Count	7	10	29	58	104	
	% within Perkembangan Emosional (Skala Kekuatan)	6.7%	9.6%	27.9%	55.8%	100.0%	
	% within Pendidikan Ibu	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	
	% of Total	6.7%	9.6%	27.9%	55.8%	100.0%	

Pekerjaan Ibu

			Pekerjaan Ibu				Total
			Wiraswasta	PNS	Ibu Rumah Tangga	Swasta	
Perkembangan Emosional (Skala Kekuatan)	Abnormal	Count	0	1	8	1	10
		% within Perkembangan Emosional (Skala Kekuatan)	.0%	10.0%	80.0%	10.0%	100.0%
		% within Pekerjaan Ibu	.0%	33.3%	12.3%	3.2%	9.6%
		% of Total	.0%	1.0%	7.7%	1.0%	9.6%
	Borderline	Count	3	1	31	16	51
		% within Perkembangan Emosional (Skala Kekuatan)	5.9%	2.0%	60.8%	31.4%	100.0%
		% within Pekerjaan Ibu	60.0%	33.3%	47.7%	51.6%	49.0%
		% of Total	2.9%	1.0%	29.8%	15.4%	49.0%
	Normal	Count	2	1	26	14	43
		% within Perkembangan Emosional (Skala Kekuatan)	4.7%	2.3%	60.5%	32.6%	100.0%
		% within Pekerjaan Ibu	40.0%	33.3%	40.0%	45.2%	41.3%
		% of Total	1.9%	1.0%	25.0%	13.5%	41.3%
Total	Count	5	3	65	31	104	
	% within Perkembangan Emosional (Skala Kekuatan)	4.8%	2.9%	62.5%	29.8%	100.0%	
	% within Pekerjaan Ibu	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	
	% of Total	4.8%	2.9%	62.5%	29.8%	100.0%	

Anak Diasuh Oleh

			Anak Diasuh Oleh				Total
			Ibu	Nenek	ART	Saudara	
Perkembangan Emosional (Skala Kekuatan)	Abnormal	Count	6	4	0	0	10
		% within Perkembangan Emosional (Skala Kekuatan)	60.0%	40.0%	.0%	.0%	100.0%
		% within Anak Diasuh Oleh	8.8%	14.8%	.0%	.0%	9.6%
		% of Total	5.8%	3.8%	.0%	.0%	9.6%
	Borderline	Count	35	11	5	0	51
		% within Perkembangan Emosional (Skala Kekuatan)	68.6%	21.6%	9.8%	.0%	100.0%
		% within Anak Diasuh Oleh	51.5%	40.7%	71.4%	.0%	49.0%
		% of Total	33.7%	10.6%	4.8%	.0%	49.0%
	Normal	Count	27	12	2	2	43
		% within Perkembangan Emosional (Skala Kekuatan)	62.8%	27.9%	4.7%	4.7%	100.0%
		% within Anak Diasuh Oleh	39.7%	44.4%	28.6%	100.0%	41.3%
		% of Total	26.0%	11.5%	1.9%	1.9%	41.3%
Total	Count	68	27	7	2	104	
	% within Perkembangan Emosional (Skala Kekuatan)	65.4%	26.0%	6.7%	1.9%	100.0%	
	% within Anak Diasuh Oleh	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	
	% of Total	65.4%	26.0%	6.7%	1.9%	100.0%	

Durasi

			Durasi			Total
			1-30 menit/hari	31-60 menit/hari	>60 menit/hari	
Perkembangan Emosional (Skala Kekuatan)	Abnormal	Count	1	1	8	10
		% within Perkembangan Emosional (Skala Kekuatan)	10.0%	10.0%	80.0%	100.0%
		% within Durasi	10.0%	6.7%	10.1%	9.6%
		% of Total	1.0%	1.0%	7.7%	9.6%
	Borderline	Count	2	11	38	51
		% within Perkembangan Emosional (Skala Kekuatan)	3.9%	21.6%	74.5%	100.0%
		% within Durasi	20.0%	73.3%	48.1%	49.0%
		% of Total	1.9%	10.6%	36.5%	49.0%
	Normal	Count	7	3	33	43
		% within Perkembangan Emosional (Skala Kekuatan)	16.3%	7.0%	76.7%	100.0%
		% within Durasi	70.0%	20.0%	41.8%	41.3%
		% of Total	6.7%	2.9%	31.7%	41.3%
Total	Count	10	15	79	104	
	% within Perkembangan Emosional (Skala Kekuatan)	9.6%	14.4%	76.0%	100.0%	
	% within Durasi	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	
	% of Total	9.6%	14.4%	76.0%	100.0%	

Frekuensi

			Frekuensi			Total
			1-3 hari/minggu	4-6 hari/minggu	setiap hari	
Perkembangan Emosional (Skala Kekuatan)	Abnormal	Count	5	1	4	10
		% within Perkembangan Emosional (Skala Kekuatan)	50.0%	10.0%	40.0%	100.0%
		% within Frekuensi	11.4%	4.8%	10.3%	9.6%
		% of Total	4.8%	1.0%	3.8%	9.6%
	Borderline	Count	24	13	14	51
		% within Perkembangan Emosional (Skala Kekuatan)	47.1%	25.5%	27.5%	100.0%
		% within Frekuensi	54.5%	61.9%	35.9%	49.0%
		% of Total	23.1%	12.5%	13.5%	49.0%
	Normal	Count	15	7	21	43
		% within Perkembangan Emosional (Skala Kekuatan)	34.9%	16.3%	48.8%	100.0%
		% within Frekuensi	34.1%	33.3%	53.8%	41.3%
		% of Total	14.4%	6.7%	20.2%	41.3%
Total	Count	44	21	39	104	
	% within Perkembangan Emosional (Skala Kekuatan)	42.3%	20.2%	37.5%	100.0%	
	% within Frekuensi	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	
	% of Total	42.3%	20.2%	37.5%	100.0%	

Lampiran 16

Hasil Uji Spearman Rho

Correlations

			Penggunaan <i>Gadget</i>	Perkembangan Emosional (Skala Kesulitan)
Spearman's rho	Penggunaan <i>Gadget</i>	Correlation Coefficient	1.000	-.363**
		Sig. (2-tailed)	.	.000
		N	104	104
	Perkembangan Emosional (Skala Kesulitan)	Correlation Coefficient	-.363**	1.000
		Sig. (2-tailed)	.000	.
		N	104	104

** . Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

Correlations

			Penggunaan <i>Gadget</i>	Perkembangan Emosional (Skala Kekuatan)
Spearman's rho	Penggunaan <i>Gadget</i>	Correlation Coefficient	1.000	-.238*
		Sig. (2-tailed)	.	.015
		N	104	104
	Perkembangan Emosional (Skala Kekuatan)	Correlation Coefficient	-.238*	1.000
		Sig. (2-tailed)	.015	.
		N	104	104

*. Correlation is significant at the 0.05 level (2-tailed).

Lampiran 17

Hasil Uji Validitas dan Reabilitas

Scale: PERKEMBANGAN EMOSIONAL

Case Processing Summary

		N	%
Cases	Valid	22	100.0
	Excluded ^a	0	.0
	Total	22	100.0

a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.941	25

Item-Total Statistics

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
P1	14.86	106.600	.486	.940
P2	14.95	107.665	.504	.940
P3	14.91	106.372	.514	.940
P4	14.64	105.957	.479	.941
P5	14.55	104.355	.630	.939
P6	14.05	99.569	.724	.937
P7	14.95	108.045	.464	.941
P8	14.55	104.260	.638	.939
P9	14.64	102.242	.687	.938
P10	14.73	105.255	.594	.939
P11	14.32	102.132	.638	.939
P12	14.73	105.446	.685	.938
P13	14.55	103.117	.730	.937
P14	14.55	103.022	.546	.940
P15	14.55	103.212	.642	.938
P16	14.45	101.498	.578	.940
P17	14.82	106.346	.596	.939
P18	14.86	105.933	.646	.939
P19	14.23	102.565	.669	.938
P20	15.00	106.476	.658	.939
P21	14.41	100.920	.625	.939
P22	14.77	100.565	.725	.937
P23	14.77	104.755	.557	.940
P24	14.73	104.017	.827	.937
P25	15.00	106.667	.637	.939

Scale Statistics

Mean	Variance	Std. Deviation	N of Items
15.27	112.874	10.624	25

Lampiran 18

Hasil Uji Validitas dan Reabilitas

Scale: **PENGGUNAAN GADGET**

Case Processing Summary

		N	%
Cases	Valid	22	100.0
	Excluded ^a	0	.0
	Total	22	100.0

a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.927	15

Item-Total Statistics

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
P1	17.59	52.158	.777	.918
P2	17.41	56.348	.536	.925
P3	17.55	52.831	.702	.920
P4	17.82	52.823	.681	.921
P5	17.55	53.307	.658	.921
P6	17.86	54.981	.631	.922
P7	17.64	55.481	.476	.927
P8	17.59	55.968	.530	.925
P9	17.82	54.918	.543	.925
P10	17.59	53.015	.766	.918
P11	17.64	52.528	.755	.918
P12	17.73	54.684	.581	.924
P13	17.59	51.301	.860	.915
P14	17.59	54.253	.579	.924
P15	17.77	53.422	.662	.921

Scale Statistics

Mean	Variance	Std. Deviation	N of Items
15.27	112.874	10.624	25

Lampiran 19

Dokumentasi



