

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Telaah Pustaka

1. Konsep emosional pada anak

a. Pengertian Emosional anak

Dalam pengertian sederhana emosi merupakan kondisi dari kejiwaan seorang manusia (Shapiro,2010). Sedangkan pengertian tentang emosi, dari sudut pandang etimologi, emosi memiliki arti dari bahasa latin yaitu '*Movere*' yang memiliki makna 'menggerakkan atau bergerak' jika di tambahkan 'e' pada awal kata dapat bermakna 'bergerak menjauh'. Hal membuktikan bahwa emosi bersifat pasti dalam bertindak. Ada banyak pengertian emosi tetapi semua setuju bahwa emosi adalah sebuah bentuk yang lengkap dari sebuah organisme yang melibatkan perubahan fisik seperti, dalam bernafas, denyut nadi, produksi kelenjar, dan lain-lain. Dan perubahan dari sudut mental merupakan saat sedang senang atau cemas, yang ditandai oleh adanya perasaan yang kuat yang didorong oleh sebuah kejadian yang dialami. Jika terdapat emosi yang sangat kuat dialami dapat menjadi sebuah gangguan pada fungsi intelektual, tingkat disosiasi dan kecenderungan pada tindakan yang tidak baik. Emosi biasanya terjadi timbul disaat kita merasakan adanya pergantian situasi yang dramatis atau

tiba-tiba, hal ini biasanya terjadi pada diri kita atau ada pemicu disekitar kita yang bisa berupa situasi positif ataupun situasi negatif. Emosi juga bisa timbul jika ada perubahan peristiwa yang menjadi perhatian pada diri kita.

Menurut (Goleman, 2016, hlm.7) Emosi pada dasarnya sama yaitu dorongan untuk bertindak yang didasarkan oleh perasaan, keadaan biologis dan psikologis. *American Academy of Pediatrics* mengatakan perkembangan emosi merujuk pada kemampuan anak dalam mengetahui serta mengelola dan mengekspresikan emosi dengan baik seperti ungkapan emosi positif maupun negatif, serta dapat berhubungan dengan anak-anak maupun orang dewasa, (Nurmalitasari,2015).

Menurut (Retno 2013). Emosi adalah sebuah perasaan yang saring di perlihatkan kepada seseorang atau pada saat ada sebuah kejadian. Ada bermacam emosi seperti perasaan bahagia terhadap sesuatu, marah kepada seseorang, atau perasaan takut terhadap sesuatu. Ada beberapa ahli yang percaya bahwa emosi dapat berganti dengan cepat tergantung suasana hati.

b. Jenis-jenis emosional pada anak

Emosi merupakan perasaan yang umum untuk anak usia sekolah iyalah, rasa takut, khawatir atau cemas, marah, cemburu, merasa bersalah, ingin tahu, gembira atau senang,

cinta dan kasih sayang, (Hurlock, 2012 hal 23) emosi pada anak antara lain:

1) Rasa takut

Takut merupakan perasaan yang timbul karena merasa dirinya terancam oleh sesuatu. Takut memiliki tahapan,

- a) Awalnya tidak merasa takut, sebab anak belum bisa melihat kemungkinan untuk terancam dari suatu objek.
- b) Rasa takut anak ada disaat anak mulai tahu ancaman yang timbul darisesuatu.
- c) Rasa takut anak hilang setelah anak dapat mengetahui cara menghindari suatu ancaman.

2) Rasa malu

Malu adalah salah satu cara seseorang memberitahu ketakutannya dengan cara menarik diri dari sesuatu yang berhubungan dengan orang lain hal ini sering dijumpai.

3) Rasa canggung

Canggung mirip seperti malu, canggung merupakan salah satu cara memberitahukan ketakutan pada manusia, bukan ketakutan terhadap objek atau situasi. Canggung hampir sama dengan malu tetapi ada yang membedakan dengan malu yaitu, kecanggungan disebabkan keraguan tentang penilaian pada orang lain tentang perilaku atau diri seseorang. Karena itu, rasa canggung adalah keadaan

khawatiran yang menyangkut kesadaran diri.

4) Rasa khawatir

Khawatir adalah khayalan tentang ketakutan atau kegelisahan tanpa sebab yang pasti. Berbeda dengan ketakutan yang nyata, khawatir bisa timbul sebab pola pikiran anak itu sendiri. Rasa khawatir timbul karena membahayakan situasi berbahaya yang mungkin akan meningkat. Kekhawatiran merupakan suatu hal yang normal pada masa kanak-kanak, bahkan anak yang paling baik penyesuaiannya.

5) Rasa cemas

Cemas adalah keadaan dimana mental mengalami sakit yang bermacam. Cemas ini diawal dengan, kekhawatiran, ketidak enakan, serta merasa tidak baik yang tidak dapat dihindari oleh seseorang, disertai dengan perasaan tidak berdaya karena merasa menemui jalan buntu, setra tidak mampuan dalam memecahkan suatu masalah yang ingin dicapai.

6) Rasa marah

Marah merupakan ekspresi yang seriiing digunakan dapa anak-anak jika dibandingkan dengan emosi yang lain. Karena penyebab dari matah lebih banyak dari pada emosi yang lain dan pada usia anak-anak hanya tahu bahwa marah

adalah cara yang paling efektif untuk mendapatkan perhatian untuk memenuhi keinginan mereka.

7) Rasa cemburu

Cemburu merupakan reaksi yang ditimbulkan sebab kehilangan kasih sayang yang nyata, dibayangkan atau disaat merasa ancaman akan kehilangan kasih sayang dan ini merupakan hal yang normal.

8) Rasa kegembiraan

Kegembiraan merupakan emosi yang menyenangkan yang dikenal dengan keriang, kesenangan atau kebahagiaan. Setiap anak memiliki cara mengekspresikan kegembiraan yang berbeda dengan orang lain.

9) Rasa berduka cita

Duka cita merupakan trauma psikis dan kesengsaraan emosional yang disebabkan oleh kehilangan sesuatu yang dicintai.

10) Rasa keingin tahuan

Keingin tahuan merupakan perasaan yang timbul sebab keingin tahuan anak-anak yang sangat banyak. Anak-anak banyak memiliki keingin tahuan tentang sesuatu dilingkungan mereka, termasuk diri mereka sendiri.

c. Faktor yang mempengaruhi emosional pada anak

Ada banyak faktor yang dapat mempengaruhi emosi pada

anak antara lain:

1) Keadaan anak

Masalah keadaan pada anak, antara lain cacat pada anggota tubuh atau kurangnya perkembangan pada emosi anak, hal ini dapat menyebabkan berubahnya kepribadian pada anak. Menjadi rendah diri, mudah tersinggung, atau menarik diri dari lingkungan.

2) Faktor belajar

Pengalaman dalam belajar dari menjadi penentu emosi seperti apa yang akan diperlihatkan oleh anak saat marah. Pengalaman belajar yang dapat membantu anak untuk perkembangan emosi adalah dengan cara, mencoba-coba saat belajar, dengan belajar coba-coba anak dapat melatih mengekspresikan emosi dengan cara berperilaku untuk memberikan kepuasan sedikit atau tidak sama sekali

3) Belajar dengan cara meniru

Dengan cara meniru serta mengamati dalam belajar bisa membangkitkan emosi orang lain, anak dapat mempelajari emosi dengan menggunakan metode mengamati orang-orang di sekitarnya. Anak dapat belajar meniru emosi orang lain dengan cara merangsang agar emosi orang lain agar anak dapat meniru emosi dari anak ditiru emosinya. biasanya anak meniru emosi dari seseorang yang dia hormati.

4) Belajar dalam membimbing dan mengawasi anak

Anak dapat diajarkan cara bereaksi dengan emosi jika emosi dari anak tersebut dirangsang oleh sesuatu. Dengan melatih emosi, anak-anak dapat bereaksi terhadap rangsangan yang diberikan untuk meningkatkan emosi yang menyenangkan dan mencegah agar tidak terlalu bereaksi dengan makanan yang dapat memicu terjadinya emosi yang tidak menyenangkan.

5) Belajar dengan cara menempatkan.

Dengan menggunakan metode ini situasi yang awalnya gagal untuk memancing reaksi emosi anak dapat berhasil dengan cara menempatkan situasi terhadap anak tersebut. menempatkan biasanya terjadidengancara yang mudah dan cepat pada awal kehidupan karena anak kecil kurang menggunakan nalar, mengenal betapa tidak rasionalnya reaksi mereka.

d. Indikator emosional pada anak

Menurut Goleman (2015:58) mengatakan bahwa ada lima indikator emosional ,yaitu:

1) Kesadaran diri

Kesadaran diri merupakan sebuah kemampuan individu yang dapat digunakan untuk memantau perasaan dari waktu ke waktu, mencermati perasaan yang timbul. Ketidak

mampuan untuk mengerti perasaan dari yang tiba-tiba berada dalam kekuasaan emosi.

2) Pengaturan diri

Pengaturan diri merupakan sebuah kemampuan untuk menghibur diri,serta dapat lepas dari suatu kecemasan, kemurungan atau ketersinggungan akibat yang timbul sebab kegagalan keterampilan emosi dasar. Seseorang yang memiliki kemampuan yang rendah dalam mengontrol emosi yang akan menyebabkan berlindung dari perasaan merung. Oleh karena itu mereka yang memiliki tingkat pengontrolan emosi yang baik akan lebih mudah lepas dari perasaan murung. Kemampuan mengelolah emosi ini merupakan kemampuan menguasai diri dan menenangkan diri.

3) Motivasi

Motivasi merupakan kemampuan seseorang untuk mengatur emosi sebagai alat untuk mencapai tujuan dan menguasai diri. Orang yang memiliki kemampuan ini biasanya lebih produktif dan efektif dalam melakukan pekerjaan. Kemampuan ini didasari oleh kemampuan untuk mengendalikan emosi seperti kemampuan menahan diri terhadap suatu kepuasan dan mengendalikan dorongan hati.

4) Mengenal emosi orang lain (*empaty*)

Empaty merupakan suatu kemampuan yang tergantung pada kesadaran. Seorang yang memiliki *empaty* biasanya mampu mengenali sinyal yang tersembunyi sebagai isyarat apa yang diperlukan atau dibutuhkan oleh orang lain.

5) Keterampilan sosial

Keterampilan sosial merupakan keterampilan untuk mengelola emosi orang lain. Mempertahankan hubungan baik dengan orang lain dengan keterampilan sosial, kepemimpinan dan keberhasilan hubungan antar pribadi.

2. Konsep Gawai atau *Gadget*

a. Definisi Gawai atau *Gadget*

Gawai atau yang lebih dikenal dengan nama *Gadget* dalam istilah bahasa Inggris *Gadget* mempunyai makna yaitu sebuah alat elektronik yang kecil dengan mempunyai berbagai fungsi khusus (Chusna, 2017).

Gadget di zaman modern, teknologi merupakan alat yang sangat populer dan yang sering dipakai, oleh orang dewasa sampai anak-anak yang memakai *gadget*. Yang dimana ada beberapa produk *gadget* yang menargetkan anak-anak sebagai sasaran pasar bagi mereka dan anak-anak sudah menjadi penikmat utama sebagai pemakai *gadget* (Fahtoni, 2017).

Gadget adalah sebagian kecil dari majunya teknologi

yang memiliki beberapa fitur canggih dan mudah didapatkan. *Gadget* dengan bentuknya yang minimalis dan simpel membuatnya mudah untuk dibawa kemana-mana. *Gadget* merupakan suatu alat elektronik yang berbentuk minimalis tetapi mempunyai berbagai macam kelebihan khusus dalam sebuah *gadget*. *Gadget* mempunyai berbagai fungsi dan sifat yang berbeda sehingga *gadget* disebut lengkap dari pada alat elektronik yang lainnya (Novitasari *et al*, 2017).

b. Penggunaan *gadget*

Menurut kamus besar indonesia (KBI) penggunaan merupakan sebuah proses, cara, tingkah laku dalam menggunakan sesuatu dan pemakaian sesuatu. Penggunaan *Gadget* bisa diartikan sebagai proses, cara, tingkah laku dalam menggunakan *gadget* serta pemakaian *gadget*.

Dalam pemakaian *gadget* kita semua sudah tahu dan sudah tidak akrab dengannya, apalagi *gadget* sangat akrab dengan anak muda zaman sekarang, akan tetapi karena terlalu senang dalam penggunaan *gadget* kita sering lupa dengan hal lain karena terlalu fokus dalam menggunakan *gadget* ini. Oleh sebab itu harus ada batasan dalam menggunakan *gadget* untuk mencegah pengguna dari *gadget* mendapat dampak negatif dari *gadget* ini. Menurut (Juditha, 2011) mengatakan bahwa *gadget* memiliki 3 batasan durasi penggunaan, yaitu:

- 1) Kategori tinggi yaitu penggunaan *gadget* lebih dari 3 jam dalam 1hari.
- 2) Kategori sedang yaitu *gadget* yang digunakan sekitar 3 jam dalam 1hari.
- 3) Kategori rendah yaitu *gadget* yang digunakan kurang atau bahkan tidak sampai 3 jam dalam 1 hari.

Menurut Sari dan Mitsalia (dalam Ningrum, E.U. 2018), mengatakan jika penggunaan *gadget* dapat dikaregorikan tinggi jika pemakaiannya lebih dari 120 menit dalam satu hari dengan sekali pemakaian dapat menghabiskan waktu sebanyak 75 menit lebih, sedangkan jika memakai *gadget* lebih dari 3 kali pemakaian dengan kisasan waktu 30 sampai 75 menit, maka akan menyebabkan ketergantungan, pemakaian *gadget* dapat dikatakan sedang apabila memakai *gadget* sebanyak 2 sampai 3 kali dalam satu hari dengan durasi sekali pemakaian 40 sampai 60 menit dalam sehari. Sedangkan pemakaian *gadget* yang dikategorikan rendah adalah pemakaian *gadget* sebanyak maksimal 2 kali dalam sehari dan durasi pemakaiannya selama kurang dari 30 menit dalam sekali pemakaian.

c. Jenis-jenis dari Gawai atau *Gadget*

Gawai atau *Gadget* memiliki berbagai macam jenis yang paling sering digunakan pada masa ini menurut Irawan (2013), yaitu:

1) Iphone

Iphone adalah suatu benda yang terhubung langsung dengan internet yang berupa telepon genggam, bukan hanya itu Iphone juga memiliki beberapa fitur berupa aplikasi multimedia yang dapat dipakai untuk mengirim pesana gambar (Irawan, 2013). Oleh sebab itu Iphone menjadi sangat disukai oleh anak-anak sampai remaja sebab Iphone mempunyai banyak sekali fitur-fitur yang canggih yang terbaik dalam fitur kamera.

2) Ipad

Ipad adalah *Gadget* atau alat elektronik yang berukuran lebih besar dari pada telepon genggam pada umumnya. Ipad hamper mirip dengan komputer karena mempunyai berbagai kelebihan baik dari segi operasional sabagai fungsi tambahannya (Irawan, 2013).

3) *Netbook*

Netbook adalah atang yang dikombinasikan dengan komputer *portable*. Yang dimana alat ini mirip dengan *notebook* dan internet (Irawan, 2013). Netbook sangat populer sebab fungsi dan ukuran yang kecil dan ringan jadi bisa dibawa kemana-mana.

4) *Handphone*

Handphone adalah benda elektronik yang berfungsi

sebagai alat berkomunikasi tanpa bantuan kabel. Oleh sebab itu benda ini dengan mudah bisa dibawa kemana-mana tetapi dengan masih mempunyai fungsi dasarnya seperti telepon pada umumnya yaitu telepon dengan konvensional saluran tetap (Irawan, 2013). *Handphone* sangat populer saat ini sebab telah dilengkapi dengan fungsi yang lebih canggih di berbagai perangkatnya, dan karena itu ada banyak merk *handphone* yang ada dipasaran yang digunakan oleh masyarakat.

5) Blackberry

Blackberry adalah alat elektronik yang berupa telepon genggam nirkabel yang mempunyai berbagai kemampuan. Benda ini mempunyai fungsi sebagai alat untuk mengirim pesan (SMS), faksimili internet, dan juga dapat digunakan sebagai telepon seluler (Irawan, 2013). Pada saat ini blackberry semakin jarang digunakan karena sudah mulai ketinggalan jaman, yang mana dulu blackberry sempat populer karena fitur blackberry messenger atau BBM yang saat itu fitur ini hanya dimiliki oleh blackberry hal inilah yang membuatnya populer.

d. Dampak positif dan negatif yang timbul saat memakai *Gadget*

Saat memakai *Gadget* pasti akan memiliki dampak kepada pemakainya baik itu dampak yang berupa hal positif

atau negatif.

1) Dampak positif pemakaian *gadget*

a) Mempermudah dalam berkomunikasi

Dengan adanya *Gadget* berkomunikasi dapat menjadi lebih mudah, sebab kita dapat berkomunikasi dengan orang yang sangat jauh dengan kita menggunakan fitur dari *Gadget* seperti SMS, telpon atau bisa menggunakan aplikasi media sosial untuk berkomunikasi.

b) Sebagai cara agar menambah pengetahuan

Dengan adanya *Gadget* ini kita dapat dengan mudah mengakses atau mencari tahu pengetahuan dengan cara mencarinya di situs-situs yang memberikan pengetahuan.

c) Munculnya berbagai cara dalam pembelajaran

Dengan adanya *gadget* kita dapat menggunakan metode pembelajaran yang baru dan lebih efisien untuk pembelajaran dengan cara menggunakan aplikasi yang memang berfokus dalam pembelajaran di *Gadget* kita agar pembelajaran tidak jenuh itu-itu saja.

2) Dampak negatif pemakaian *gadget*

a) Sulit dalam berkonsentrasi pada dunia nyata

Karena kecanduan oleh *gadget* dapat membuat anak menjadi mudah bosan pada sesuatu, gelisah dan marah jika saat bermain dengan *gadget* disuruh untuk berhenti.

Karena disaat anak sedang asik bermaian *gadget* dia akan merasa nyaman bermain sendiri dan merasa nyaman jika mengurung diri. Hal inilah yang menyebabkan anak mendapatkan kesulitan disaat berinteraksi dengan lingkungan atau orang lain di dunia nyata.

b) Terganggunya fungsi PFC (*Pre Frontal Cortex*)

Kecanduan sebuah teknologi terutama *gadget* bisa mempengaruhi proses perkembangan dari otak anak. *Pre-Frontal Cortex* adalah bagian yang mengatur emosi dapa otak anak, juga mengatur kontrol diri, tanggung jawab, pengambilang keputusan serta nilai moral lainnya. Anak yang mengalami kecanduan dari teknologi seperti *games online* dapat mengakibatkan anak mengalami terganggunya *Pre Frontal Cortex* pada otak anak.

c) Introvert

Introvert bisa disebabkan karena anak mengalami keergantungan pada *gadget* yang membuat anak merasa jika *gadget* adalah benda yang paling mereka butuhkan, yang dimana mereka akan merasa galau atau gelisan jika tidak besama dengan benda tersebut. Kebanyakan mereka menghabiskan waktu mereka dengan bermain *games online* di *gadget* mereka. Oleh sebab itu, mereka

menjadi jarang untuk ada waktu dekat dengan orang tua mereka, hal ini dapat menyebabkan mereka mengalami kecenderungan untuk menjadi introvert atau kurang percaya diri.

e. Pengaruh penggunaan *gadget* pada emosional anak

Penggunaan adalah suatu proses, cara, pemakaian dalam menggunakan sesuatu (KBBI, 2021). penggunaan yang berlebih pada *gadget* hanya akan berdampak buruk pada anak.

Durasi penggunaan *Gadget* untuk anak- anak harusnya tidak boleh lebih dari 1 sampai 2 jam penggunaan dalam satu hari. Hal ini juga direkomendasikan oleh asosiasi dokter anak Amerika dan Canada bahwa anak pada usia 0 sampai 2 tahun seharusnya tidak boleh terpapar penggunaan *gadget*, sedangkan untuk anak usia 3 sampai 5 tahun hanya diperbolehkan menggunakan *gadget* dan untuk anak yang berusia 6 sampai 18 tahun boleh menggunakan *gadget* selama 2 jam dalam sehari, hal ini juga didukung oleh *American Academy of Pediatrics* (AAP). Anak yang hanya menghabiskan waktunya dengan *gadget* akan jadi lebih emosional, menjadi lebih sering memberontak sebab diganggu saat sedang asik menggunakan *gadget* untuk bermain game, serta menjadi lebih malas dalam melaksanakan rutinitasnya sehari-hari.

Penggunaan *gadget* yang terlalu berlebihan pada anak

akan berdampak buruk sebab dapat menurunkan daya pada konsentrasi dan meningkatkan ketergantungan pada anak yang bisa menyebabkan anak menjadi gagal melakukan sesuatu kegiatan yang harusnya dia dapat melakukannya sendiri malah menjadi tidak bisa. Dampak lainnya yang timbul saat anak dapat mengakses internet pada *gadget* adalah anak dapat menampilkan sesuatu yang mestinya belum waktunya dilihat oleh anak-anak tersebut. Banyak anak yang telah kecanduan oleh *gadget* dan hasilnya mereka lupa cara bersosialisasi dengan baik dilingkungannya yang dapat berdampak psikologis dan emosional anak.

3. Konsep Anak Usia Sekolah

a. Pengertian Anak Usia Sekolah

Anak usia sekolah adalah anak yang telah mencapai usia 7 tahun sampai 15 tahun (WHO, 2010). Undang-undang nomor 23 tahun 2002 tentang perlindungan anak pasal 1, menjelaskan bahwa anak merupakan seorang yang belum mencapai usia 18 tahun, juga anak yang masih berada didalam kandungan sehingga anak yang belum dilahirkan dan masih didalam kandungan ibunya menurut undang-undang ini telah mendapatkan suatu hukum. Anak usia sekolah adalah seorang anak yang telah berusia pertengahan yaitu usia antara 6 sampai 12 tahun (Santrock, 2008).

b. Karakteristik Anak Usia Sekolah

Karakteristik anak usia sekolah adalah anak yang sedang berusia antara 6 sampai 12 tahun yang sehat (Supariasa, 2016). Menurut Nasution (1993, dalam Djamarah, 2008) usia sekolah dikenal sebagai masa kanak-kanak akhir yang dimulai sejak usia enam tahun sampai sebelas tahun hingga dua belas tahun.

Secara umum karakteristik anak pada usia sekolah dapat dibagi menjadi 4, yaitu, senang bermain, senang dalam bergerak, senang jika berkerja sama dalam sebuah kelompok dan senang jika melakukan sesuatu secara langsung. Oleh sebab itu anak yang sedang berada di usia sekolah belajar adalah faktor yang penting dalam menentukan perkembangan anak atau siswa (Astri, 2012).

Tahap serta karakteristik perkembangan anak menurut Piaget (1965, dalam Nugraha dkk, 2020) anak pada usia 6 hingga 12 tahun pada sekolah dasar, yaitu :

- 1) Pada usai 6 hingga 7 tahun adalah tahap dimana pemikiran anak berada ditingkat intuitif dengan beberapa ciri-ciri dan perilaku yang biasanya memiliki pola pikir yang kurang egosentrik, pada tahapan ini anak akan mulai belajar untuk berinteraksi sosial dengan orang lain, melakukan komunikasi dengan teman sebayanya serta akan kurang dalam memikirkan dirinya sendiri.

- 2) Pada usia 7 sampai 11 tahun adalah tahapan yang dimana anak akan sampai ditahap operasi konkret dngan beberapa ciri-ciri berupa anak akan mulai belajar dalam menyelesaikan masalah yang konkrit dalam kehidupannya sehari-hari, mulai memahami berbagai ukuran, mulai mengerti letak serta posisi dan mulai memahami pendapat dari orang lain.
- 3) Pada usia 11 hingga 12 tahun adalah tahap dimana anak berada ditahap operasi formal yang biasanya memiliki karakteristik perilaku yang menggunakan suatu pemikiran yang rasional, pola pikir yang telah mencapai tahap futuristic, yang dimana anak-anak akan mulai menggunakan pemikiran yang rasional dalam setiap tindakan yang dilakukan.

Perbedaan antara laki-laki dan perempuan terdapat di otak, karena laki-laki biasanya otak yang berkembang terlebih dahulu adalah otak pada bagian kanan terlebih dahulu setelah itu baru otak pada bagian kiri yang menyebabkan hormon yang testosteron lebih mendominasi, sehingga menyebabkan anak laki-laki menjadi lebih suka tantangan, bersenang-senang dan lain sebagainya sehingga anak laki-laki lebih dikenal karena nakal dan suka membuat ulah. Sedangkan anak perempuan biasanya otak sebelah kanan lebih dulu berkembang setelah itu baru otak sebelah kiri yang berkembang yang menyebabkan hormon estrogen dan progesterone yang lebih mendominasi

sehingga anak perempuan lebih suka berdamai, tenang dan sebagainya. Hal ini yang menyebabkan anak perempuan bisanya lebih pintar dan berprestasi baik dalam hal membaca dan menulis (Dalam Amin. M Syahrudin,2018).

Seiring perkembangan zaman teknologi mengalami banyak perubahan termasuk perubahan dalam menggunakan teknologi contohnya *gadget*, anak zaman sekarang tidak bisa lepas dari perkembangan dalam menggunakan *gadget*, karena penggunaan *gadget* tidak hanya digunakan oleh orang dewasa saja (lebih dari 22 tahun) tetapi juga digunakan oleh remaja (12 sampai 21 tahun) ada juga anak-anak (7 sampai 11 tahun) bahkan pada anak prasekolah (3 sampai 6 tahun) yang bahkan belum layak untuk menggunakan *gadget* (Widiawati,2014).

Dalam suatu penelitian yang dilakukan oleh *American Association of Pediatrics* (AAP) yang mempunyai judul “Penggunaan media menjadi dominan dalam kehidupan anak-anak zaman sekarang”. Didalam penelitian tersebut *gadget* adalah alat yang diperbolehkan untuk digunakan selama penelitian ini, dari hasil penelitian ini dampak pemakai *gadget* bertambah sebanyak 2 kali lipat lebih banyak (dari jumlah 38% menjadi 72%) dalam waktu 2 tahun saja dari tahun 2011 sampai 2013 (Ulhs, 2016). Dikarenakan hasil yang dilakukan oleh *The Asia Parent Insight* dengan *Mobile Device Usage Among Young*

Kids pada tahun 2014 memperoleh hasil 98% anak menggunakan waktu 1 jam perhari untuk bermain dengan *gadget*.

Padahal pemakaian *gadget* yang terlalu sering dapat member dampak yang tidak baik pada emosi anak. Tidak hanya itu penggunaan *gadget* berlebih dapat mengakibatkan anak mengalami isolasi sosial, insomnia, timbulnya tingkah laku kekerasan, menghilangnya kekreativitas pada anak serta kemungkinan terjadinya *cyberbullying* pada anak (Iswidharmanjaya, 2014).

B. Penelitian terkait

Ada banyak jenis penelitian yang berhubungan dengan penelitian penguunaan *gadget* dengan emosi anak usia sekolah yang dapat menjadi salah satu inspirasi dan acuan penulisan dalam melakukan penelitian. Berikut ini penelitian yang berhubungan dengan skripsi antara lain:

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Laely Hidayati & Diana tahun 2018, dengan judul Hubungan Kebiasaan Penggunaan *Gadget* Dengan Status Mental Kecerdasan Emosional Pada Anak Sekolah Di Sd Negeri 1 Tahuna Kabupaten Sangihe dengan menggunakan uji stasistik Uji statistik Somers'D dengan α 0,05 hasil penelitian di dapatkan bahwa p value = 0,025 kurang dari 0,05 artinya terdapat hubungan kebiasaan penggunaan *gadget* dengan status mental

kecerdasan emosional pada anak sekolah.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Dinie Ratri Desiningrum, Yeniar Indriana & Siswati pada tahun 2017, dengan judul Intensi penggunaan *gadget* dan kecerdasan emosional pada remaja awal dengan menggunakan uji hipotesis penelitian memperoleh hasil $r_{xy} = -0,399$ dengan $p = 0,000$ ($p < 0,05$), yang artinya terdapat hubungan negatif dan signifikan antara intensi penggunaan *gadget* dan kecerdasan emosional remaja.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Lenny Maria Nahak, Pius A.L Berek, Elfrida Dana Riwoerohi & MariaFatimah W. A Fouk pada tahun 2019, dengan judul penelitian Hubungan Antara Penggunaan *Gadget* Dengan Kecerdasan (Intelektual, Emosional, Spiritual Dan Sosial) Anak Usia Sekolah Di Sdk St. Theresia Atambua li Hasil dari Uji statistik menggunakan Chi Square test yang bermakna pada $P < 0,05$ dan diperoleh hasil yaitu pada variabel kecerdasan intelektual $P = 0,042$, kecerdasan emosional $P = 0,044$, kecerdasan spiritual $P = 0,069$ dan kecerdasan sosial $P = 0,021$. Yang berarti ada hubungan antara penggunaan *gadget* dengan kecerdasan intelektual, emosional, dan sosial tetapi tidak ada hubungan antara penggunaan *gadget* dengan kecerdasan spiritual.

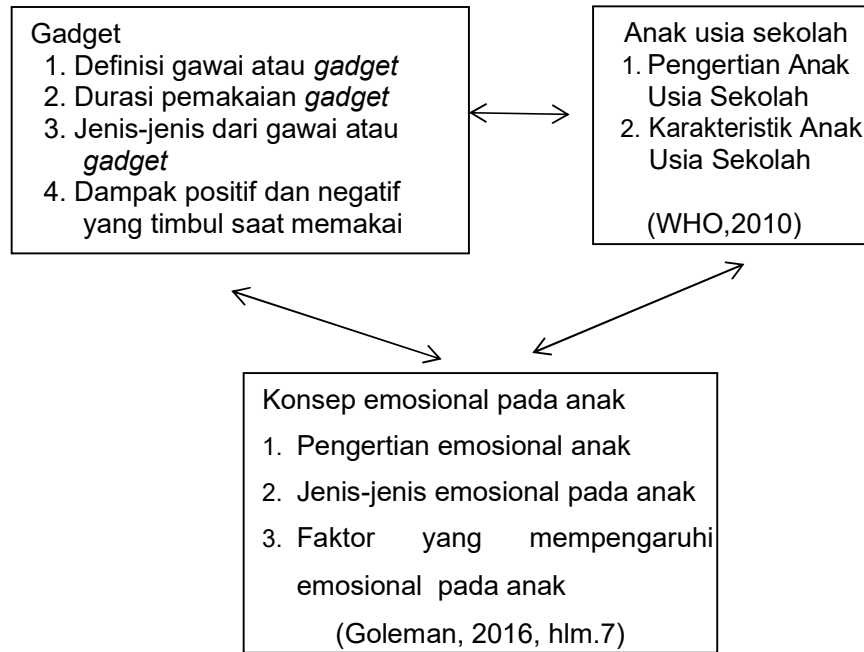
Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Rizky Setiadi , Tini, Edi Sukamto & Umi Kalsum pada tahun 2019, dengan judul *The Risk Of Smartphone Addiction To Emotional Mental Disorders Among Junior*

High School Students ditemukan hasil penelitian menunjukkan bahwa ada hubungan antara adiksi smartphone dengan gangguan mental emosional pada siswa SMP di Samarinda ($p < .05$). Rasio Peluang yang Disesuaikan (AOR) diperoleh pada 2,418 (95% CI sebelumnya 1,033 -5,660).

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Arlinda Sari Wahyuni, Ferdinan Benito Siahaan, Mudia Arfa, Ivana Alona & Nerdy Nerdy pada tahun 2019, dengan judul penelitian *The Relationship between the Duration of Playing Gadget and Mental Emotional State of Elementary School Students* Hasil penelitian ini menggunakan Data yang terkumpul dianalisis menggunakan software statistik komputer dengan menggunakan uji chi-square dan uji hipotesis statistik dengan nilai $p < 0,05$. Yang berarti terdapat hubungan antara lama bermain gadget dengan mental emosional siswa SD dengan nilai probabilitas 0,0001 ($p < 0,05$) dan hubungan frekuensi penggunaan *gadget* dan mental-emosional dengan nilai probabilitas 0,001 ($p < 0,05$).

C. Kerangka teori penelitian

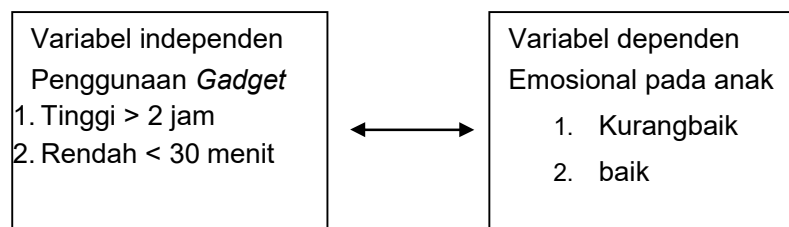
Tabel 2. 1 kerangka teori penelitian



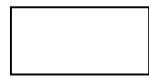
D. Kerangka konsep penelitian

Kerangka konsep penelitian adalah sebuah uraian serta visualisasi tentang hubungan atau kaitan antara sebuah masalah yang sedang diteliti antara suatu konsep dengan sebuah konsep yang lain atau dengan variabel satu dengan yang lain (Notoatmodjo, 2012)

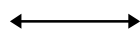
Tabel 2. 2 kerangka konsep penelitian



Keterangan :



= Variabel yang diteliti



= Berhubungan

E. Hipotesis Penelitian

Hipotesis adalah jawaban yang memiliki sifat sementara terhadap suatu rumusan masalah dalam penelitian, sebagaimana rumusan masalah dikatakan dalam sebuah kalimat pernyataan. Disebut bersifat sementara, karena jawaban yang diberikan hanya berdasarkan sebuah teori yang relevan, dan belum didasarkan pada fakta empiris yang didapat melalui pengumpulan data atau kuesioner. (Sugiyono, 2017).

1. Hipotesis (Ho)

Tidak ada hubungan penggunaan *gadget* dengan emosi anak usia sekolah dasar di SD Muhammadiyah 5 Samarinda.

2. Hipotesis (Ha)

Adanya hubungan penggunaan *gadget* dengan emosi anak usia sekolah dasar di SD Muhammadiyah 5 Samarinda.