

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Dan Analisis

Berdasarkan hasil dan analisis yang dilakukan dalam penelitian ini dengan menggunakan *Literature Review* yang diteliti oleh peneliti sebelumnya yang terdiri dari 7 jurnal nasional dan 3 internasional yang berhubungan dengan judul penelitian “Hubungan Penggunaan Gadget Dengan Perkembangan Sosial Emosional Anak Prasekolah: Literature Review” didapatkan hasil penelitian :

Tabel 4. 1 Hasil Dan Analisis

No	Penulis / tahun	Judul	Objektif	Sampel	Design	Kata Kunci	Hasil Penelitian
1	Riyanti Imron (2017)	Hubungan penggunaa ngadget dengan perkembangan sosial emosional anak pra-sekolah di Kabupaten Lampung Selatan	Penelitian inibertujuan untuk mengetahui hubungan penggunaa n gadget dengan perkembangan ga n sosial dan emosional anak prasekolah	96 responden	Penelitian ini menggunakan desain analitik <i>cross sectional</i>	Gadget, perkembangan sosial emosional, anak prasekolah	Dari hasil jurnal tersebut didapatkan bahwa 63% presentase rendah dalm menggunakan gadget, 50,6% baik dalam hal sosial-emosionalnya, dengan prevelensi $p=0,001$ ($p<0,05$), yang memiliki kesimpulan bahwa terdapat hubungan pada pengguna g gadget dengan emosional dan sosial anak.

2	Nizar Rabbi Radliya, Seni Apriliya, Tria Ramdhaniyah Zakiyyah (2017)	Pengaruh penggunaan gadget terhadap perkembangan sosial emosional anak usia dini	Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan bagaimana pengaruh penggunaan gadget terhadap perkembangan sosial emosional anak usia dini pada kelompok B di RA Baiturrahman Kecamatan Cipedes Kota Tasikmalaya	23 responden	Metode deskriptif	Penggunaan gadget perkembangan sosial emosional, anak usia dini	Dari data yang didapatkan dari jurnal ini bahwa diperoleh nilai signifikansi sebesar 0,184 dan nilai koefisien determinasi (<i>R square</i>) sebesar 0,082 atau 8,2%. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan gadget memiliki pengaruh positif sebesar 8,2% Terhadap perkembangan sosial dan emosional anak usia dini.
---	--	--	---	--------------	-------------------	---	---

3	Mira Rahmawati, Melly Latifah (2020)	Penggunaan gadget, interaksi ibu anak, dan perkembangan sosial emosional anak prasekolah	Tujuan penelitian ini adalah menganalisis pengaruh karakteristik anak, karakteristik keluarga, penggunaan gadget, dan Interaksi ibu anak terhadap perkembangan sosial emosional anak	122 responden	Metode analisis deskriptif dan uji regresi linear berganda	Anak prasekolah, gadget interaksi ibu anak, perkembangan sosial emosional, tingkat ketergantungan gadget	Hasil uji regresi linear berganda menunjukkan bahwa meningkatnya tingkat ketergantungan anak pada gadget dapat menurunkan perkembangan sosial emosional anak, sedangkan meningkatnya interaksi ibu anak dapat meningkatkan perkembangan sosial emosional anak.
---	--------------------------------------	--	--	---------------	--	--	--

4	Adevia Maulidya Chikmah, Desy Fitrianiingsih (2018)	Pengaruh durasi penggunaan gadget terhadap masalah mental emosional anak prasekolah di TK Pembina Kota Tegal	Tujuan penelitian ini untuk mengetahui Pengaruh Durasi Penggunaan Gadget Terhadap Masalah Mental Emosional Pada Anak Pra Sekolah di TK Pembina Kota Tegal Tahun 2016	71 responden	Jenis penelitian ini survei analitik	Gadget, Masalah Mental Emosional, Anak Pra Sekolah	Hasil dat uji korelasi <i>Mann Whitney</i> diperoleh nilai α hitung 0,002, ini artinya bahwa α hitung lebih kecil dari α tabel (0,002 < 0,005) H_0 ditolak dan H_a diterima artinya ada pengaruh antara durasi penggunaan gadget dengan Masalah Mental Emosional anak usia dini.
---	---	--	--	--------------	--------------------------------------	--	---

5	Livia Calorina, Pawito, Hanung Prasetya (2020)	The effect of gadget use on child development: a path analysis evidence from melawi, west kalimantan	Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh penggunaan gadget terhadap perkembangan anak melawi barat kalimantan	200 responden	Metode penelitian <i>cross sectional</i>	Penggunaan gadget, perkembangan anak, analisis jalur	Hasil penelitian = 1,61; 95% CI = 0,43 hingga 2,80; p = 0,008. Perkembangan secara langsung dan negatif dipengaruhi oleh penggunaan gadget = -2,74; 95% CI = -3,99 hingga 1,49; p < 0,001, ibu bekerja di luar rumah = 1,98; 95% CI = 3,06 hingga 0,90; p < 0,001 dan jumlah anak > 2 = -2,48; 95% CI = -3,67 hingga 1,29; p < 0,001. Perkembangan anak secara tidak langsung dipengaruhi oleh pendidikan ibu dan pekerjaan ibu.
---	--	--	---	---------------	--	--	--

6	Yenny Aulya, Suprihatin, Ririn Arantika (2020)	Durasi dan frekuensi penggunaan gadget terhadap perkembangan sosial anak prasekolah di TK Islam Permata Hati Kelapa dua Kabupaten Tangerang Tahun (2019)	Bertujuan untuk mengidentifikasi hubungan durasi dan frekuensi penggunaan gadget terhadap perkembangan sosial anak prasekolah di TK Islam Permata Hati Kelapa Dua Kabupaten Tangerang Tahun 2019	54 responden	Metode penelitian <i>cross sectional</i>	Durasi, Frekuensi, Gadget, Perkembangan sosial, Anak prasekolah	Hasil penelitian sebagian besar anak prasekolah memiliki perkembangan sosial yang kurang baik (55,6%), dengan durasi bermain gadget > 1 jam / hari (53,7%), dan frekuensi penggunaan gadget > 3 hari dalam seminggu (55,6%). Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat hubungan yang signifikan antara durasi dan frekuensi penggunaan gadget terhadap perkembangan sosial anak
---	--	--	--	--------------	--	---	---

7	Eka Setiawati, Elih Solihatul millah, Habib Cahyono, Dewi A (2019)	The effect of gadget on children's social capability	Tujuan penelitian ini untuk mengetahui hubungan penggunaan gadget dengan perkembangan sosial emosional anak di Taman Kanak-kanak PGRI 2 Rangkasbitung	33 responden	Penelitian ini menggunakan angket atau lembar angket	Gadget, perkembangan sosial, anak	Hasil uji korelasi Chi-Square antara durasi gadget dengan perkembangan sosialemosional diperoleh p-value 0,011 ($p < 0,05$) ada hubungan yang signifikan antara lamapenggunaan gadget dengan perkembangan sosial emosional anak
---	--	--	---	--------------	--	-----------------------------------	---

8	Ririn Prastia Agustin, Qori Ila Saidah, Sapto Dwi Anggoro, NuhHuda, Dini Mei Widayanti, Dwi Priyanti, DwiLela Nurlela (2019)	The Relationship between the use of gadget and emotional development of preschool children	Tujuan penelitian ini untuk mengetahui hubungan antara penggunaan gadget dan perkembangan emosi anak prasekolah	104 responden	Metode observasional analitik dengan pendekatan <i>cross sectional</i>	Gadget, perkembangan emosi anak usia, peran orangtua	Hasil penelitian intensitas dan sikap penggunaan gadget pada anak prasekolah sebagian besar berada pada kategori borderline. Berdasarkan hasil uji Spearman' Rho didapatkan p nilai=0,000 ($p<0,05$) dengan nilai OR=0,363 yang berarti penggunaan gadget kurang berhubungan dengan perkembangan emosi anak prasekolah.
---	--	--	---	---------------	--	--	---

9	Violita Siska Mutiara, Yulita Elvira Silviani, Ida Rahmawati, Nur Okto Ferianty (2020)	Hubungan durasi penggunaan gadget dengan mental emosional anak usia prasekolah	Bertujuan untuk mempelajari hubungan durasi penggunaan <i>gadget</i> dengan mental emosional anak usia prasekolah di TK "X" Kota Bengkulu.	54 responden	Metode penelitian <i>cross sectiona</i>	Gadget, mental emosional anak, prasekolah	Hasil data di dapatkan 32 (59,3%) ibu memiliki anak dengan mental emosional normal; 33 (61,1%) ibu memiliki anak menggunakan <i>gadget</i> dengan durasi tidak normal (> 2 jam/hari); Ada hubungan yang signifikan antara durasi penggunaan <i>gadget</i> dengan mental emosional anak usia prasekolah
10	Iven Rahmawati, Dian Kristiana M. Fadlillah (2020)	Hubungan penggunaan gadget terhadap perkembangan sosial emosional anak usia 5-6 tahun	Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hubungan penggunaan gadget dengan perkembangan sosial emosional anak usia 5-6 tahun di TK Kuncup Harapan Ponorogo.	20 responden	Teknik analisis regresi linear sederhana	Gadget, perkembangan sosial emosional, anak usia dini	Dari hasil penelitian diperoleh nilai-nilai signifikansi sebesar 0,013 < 0,05 yang dapat dinyatakan bahwa H ₀ ditolak dan H _a diterima. Kesimpulannya adalah ada hubungan penggunaan gadget terhadap perkembangan sosial emosional anak usia 6-7 tahun

B. Pembahasan

Dari hasil pencarian terhadap 10 jurnal yang telah di analisa dan di simpulkan, di dapatkan sebanyak 9 jurnal yang mengatakan terdapat hubungan antara penggunaan gadget dengan perkembangan sosial emosional anak prasekolah, dan 1 Jurnal mengatakan bahwa kurang berhubungan penggunaan gadget dengan perkembangan sosial emosional anak prasekolah

Menurut penelitian Riyanti Imron, 2017 menunjukkan hasil bahwa gadget yang digunakan kurang dengan presentase 63% dan fungsi emosi Anak normal dengan presentase 50,6%. Hasil data uji *chi square* menunjukkan nilai $p=0,001$ ($p < 0,05$), nilai ini menyatakan ada hubungan penggunaan gadget dengan perkembangan sosial dan emosional anak prasekolah. Hasil ini sejalan dengan penelitian yang dengan Yulia Trinika (2015) tentang apa saja dampak gadget pada psikososial anak. Didukung penelitian Delima, Arianti dan Pramudyawardani (2015) terdapat data sebanyak 94% orang tua mengaku gadget adalah benda yang setiap hari anak mereka pakai. Ditambah dengan hasil penelitian Karman (2013) memperlihatkan kita anak < 6 tahun telah memegang gadget. Gadget sebenarnya bisa digunakan pada pemakaian tinggi dan rendah pada anak sesuai dengan cara orang tua dalam pengasuhannya. Sehingga peneliti berasumsi bahwa penggunaan alat teknologi gadget dengan

perkembangan sosial emosional anak sangat dipengaruhi dari cara dan pola pengasuhan orangtua serta pendidikan orangtua karena semakin tinggi tingkat pendidikan orangtua maka semakin mengerti orangtua tentang pertumbuhan dan perkembangan anak.

Menurut penelitian Radliya, Apriliya, Zakiyyah, 2017 hasil penelitian menunjukkan bahwa dengan analisis statistik didapatkan bahwa prevelensi nilai 0,184 dengan nilai (R Square) sebesar 8,2%. Yang artinya pemakaian gadget memiliki dampak positif sebesar 8,2% dengan fungsi sosial-emosional anak yang tidak akan bisa jauh daritugas seorang ibu. Dan ditemukannya beberapa factor diantaranya adalah factor lingkungan, temannya, pendidikan ibu, dan usia. Sama dengan pernyataan Hurlock (dalam Tirtayani, dkk., 2013, hlm. 21) mengatakan terdapat beberapa kondisi yang berperan penting dalam sosialisasi dan emosi anak, antara lain kondisi lingkungan, psikologi, dan fisik terutama kematangan psikis dan fisik anak. Sehingga peneliti berasumsi bahwa pemakaian gadget pada perkembangan sosialisasi dan emosional anak dapat terpengaruh dengan cara dan pola pengasuhan orangtua dan pendidikan orangtua karena semakin tinggi tingkat pendidikan orangtua maka semakin mengerti orangtua tentang pertumbuhan dan perkembangan anak.

Menurut penelitian Wati, Latifah, 2020 hasil penelitian bahwa tingkat perkembangan psikososial dengan umur anak bersifat positif ($B=0,328$). Analisis tersebut menyimpulkan anak jika usianya bertambah akan mempunyai kemampuan perkembangan psikososial yang lebih tinggi. Pengaruh dari pengetahuan ibu ($B=1,062$) memiliki data negative signifikan pada perkembangan psikososial anak. Sedangkan jika ibu yang mempunyai pengetahuan tinggi akan berpengaruh rendah pada perkembangan anak. Keluarga pun memiliki peran positif pada perkembangan anak dengan ($B=1,746$) Besar keluarga memiliki pengaruh positif ($B=1,746$). Dari hasil analisis jurnal ini juga didapatkan bahwa kecanduan anak dengan gawai memiliki pengaruh negative ($B=0,167$). Adapun hasil yang mendukung penelitian ini dengan yang di dapatkan bahwa jika anak laki-laki kecanduan bermain game lebih berbahaya karena dapat berpengaruh pada emosi si anak. (Mundy, Canterford, Ods, Allen, 2017). Didukung dengan pernyataan peneliti lain bahwa jika anak rewel orang lebih memilih memberi gawai beresiko memiliki emosi yang lebih tinggi. (Radesky, 2016).

Menurut penelitian Chikmah, Fitrianiingsih, 2018 hasil penelitian mereka mendapatkan data bahwa anak beresiko mengalami kelainan gangguan mental dan emosi jika menggunakan gadget tidak ada batasan atau lebih dari satu jam. Dijelaskan juga pada penelitian ini

bahwa jika anak sudah tidak bisa lepas dari gadget akan beresiko menghalang masa perkembangan psikososial anak. Orang tua sangat berperan pada penggunaan gadget yang berlebihan pada anak, maka dari itu orang tua harus menjaga anaknya agar tidak kecanduan gadget yang berefek pada akademik anak antara lain sulit memahami pelajaran dan susah focus, tentu saja interaksi sosial anak ikut terganggu.karna kecendrungan anak menatap gadget terlalu lama. (Depkes RI, 2014) terdapat data 16% anak di Indonesia mengalami kelainan pada perkembangannya yang terdiri dari kemandiriam,kecerdasan menurun dan terhambatnya perkembangan motorik. Dan didapatkan bahwa balita memilki kelainan mental dengan presentase 8,1%.

Menurut penelitian Colorina, Prasetya, 2020 hasil penelitian bahwa Perkembangan anak dipengaruhi secara langsung dan positif oleh ibu berusia 20 tahun ($b= 1,52$; CI 95%= $-0,29$ sampai $3,35$; $p= 0,101$), tinggi badan ibu dan pendidikan ($b=2,53$; 95% CI= $1,23$ sd $3,84$; $p<0,001$), pendapatan keluarga Rp2,288,000 ($b= 1,38$; 95% CI= $0,01$ sd $2,77$; $p= 0,049$), dan tipe keluarga inti ($b= 1,61$; 95% CI= $0,43$ hingga $2,80$; $p= 0,008$). Perkembangan anak secara langsung dan negatif dipengaruhi oleh penggunaan gadget ($b= -2,74$; 95% CI= $-3,99$ hingga $-1,49$; $p<0,001$), ibu bekerja di luar rumah ($b= -1,98$; 95% CI= $-3,06$ hingga $-0,90$; $p<0,001$), dan jumlah anak >2 ($b= -2,48$; 95% CI= $-$

3,67 hingga -1,29; $p < 0,001$). Perkembangan anak secara tidak langsung dipengaruhi oleh pendidikan ibu dan pekerjaan ibu. Aktivitas anak yang aktif menggunakan alat gerak dapat mempengaruhi perkembangan kognitif, sosial dan emosional. Selain itu juga berdampak pada manajemen waktu dan interaksi sosial anak baik di sekolah maupun di rumah (Kabali et al., 2019). Penggunaan perangkat mobile dapat menghambat kesempatan anak untuk berinteraksi sosial dengan keluarga dan teman sehingga dapat mengganggu perkembangan sosial emosional. Menurut penelitian Pendidikan ibu mempengaruhi pengetahuan ibu dalam memberikan stimulasi perkembangan pada anak (Kusumasari et, 2016).

Menurut penelitian Aulya, Suprihatin, Arantika, 2020 sebanyak 55,6% anak memiliki perkembangan yang kurang baik, selama lebih dari satu jam perhari sebanyak 53,7%, dan dengan penggunaan gadget selama lebih dari 3 hari seminggu sebanyak 55,6%. Sehingga diperoleh hasil terdapat hubungan durasi penggunaan gawai dengan perkembangan psikososial anak. Penelitian ini sependapat dengan penelitian Triastutik (2018) yang memiliki 14 anak (51,9%) menyatakan penggunaan gawai yang jarang. 2 anak (7,4%) mengatakan lebih sering yang sangat berisiko pada perkembangannya. Dan 8 anak (26,7%) mengaku sering bermain gawai tetapi perkembangannya normal. Sejalan dengan penelitian Triastutik (2018) terdapat 6 anak

(22,2%) jarang dan tidak tahu apa itu gawai, memiliki perkembangan yang normal dan tidak terlambat, seperti menghabiskan waktu bersama teman temannya dan berinteraksi dengan orang-orang disekitarnya dengan baik. Ardita (2012) menyatakan pendidikan orang tua adalah factor terkuat yang dapat mempengaruhi tumbang anak.yang biasanya menghambat hal tersebut adalah pemberian gawai pada anak prasekolah. Di dukung oleh hasil penelitian Novitasari & Khotimah (2016) factor terhambat komunikasi pada anak adalah membiarkan anak bermain gawai sejak kecil sehingga kepribadian anak dapat berubah seperti memiliki emosi yang tinggi dan tidak menerima nasihat dari orang tuanya.

Menurut penelitian Setiawati, Millah, Dewi, 2019 hasil penelitian bahwa menunjukkan bahwa mayoritas anak menggunakan gadget dengan durasi > 60 menit per hari yaitu sekitar 60,61%, jenis gadget yang digunakan berupa smartphone / handphone 84,85%, dan aplikasi yang sering digunakan, yang digunakan adalah game (66.67%) dan game yang dimainkan dalam bentuk game edukasi (60.61%). Berdasarkan hasil penelitian terdapat 60,61% atau sebanyak 20 anak mempunyai peningkatan emosi yang normal sehingga anak lebih banyak memanfaatkan kecanggihan gadget kearah yang lebih positif seperti mengetahui angka, mengenal binatang, warna, dan berkomunikasi saat berjauhan. Hal ini juga terkait dengan karakteristik

responden yang menyatakan bahwa sekitar 66,67% responden tidak bekerja yang berarti responden memiliki lebih banyak waktu untuk mendampingi dan mengawasi anaknya dalam menggunakan handphone. Hasil uji korelasi Chi-Square antara durasi gadget dengan perkembangan sosial emosional diperoleh adanya perkembangan anak yang dipengaruhi oleh lamanya durasi penggunaan gadget dengan prevelensi 0,011 ($p < 0,05$). Dari penelitian Brauner & Stephens mebjelaskan tentang kesiapan sekolah pada anak usia prasekolah akan terhambat dikarenakan kebiasaan menggunakan gawai sejak kecil sebanyak 9,5% sampai 14,2% antara lain mengalami berperilaku kasar, sulit diatur, sulit pisah dengan orang tua, susah beradaptasi, sulit berinteraksi, hingga mengalami kecemasan.

Menurut penelitian Agustin, Saidah, Anggoro, 2019 hasil penelitian perkembangan emosional sebagian besar berada pada nilai= 0,000 ($p < 0,05$) yaitu hubungan kenaikan emosi pada anak kurang. Sebanyak 50% memiliki peningkatan emosi dan normal sebanyak 42,3%. Dan di dapatkan dari jurnal jenis kelamin ternyata dapat menjadi pengaruh peningkatan emosi. (Zahara & Fadhlia, 2013).. Menurut Indanah & Yulisetyaningrum, (2019), peningkjatab emosi pada anak berbeda menurut jenis kelamin, karena perempuan lebih banyak dihadapi dengan masalah emosi dan sulit mengendalikan emosi yang mereka rasakan. (Mubashiroh, 2013) menyatakan

kecanduan gadget pada anak tanpa batasan dan penjagaan dari orang tua akan menghasilkan hal negative ke anak.

Mutiara, Silviani, 2020 mengatakan emosi dan mental anak yang normal ditemukan sebanyak 59,3%, dan anak yang tidak mau lepas dari gadgetnya selama lebih dari 2 sehari sebanyak 61,1%. Sehingga ada hubungan dalam waktu seberapa lama gadget dipakai dengan mental dan emosi anak. Penelitian ini menyatakan bahwa waktu penggunaan gadget bukanlah faktor utama yang mempengaruhi mental emosional anak. Penelitian ini menunjukkan bahwa pola asuh memiliki peranan yang paling penting dalam pembentukan mental dan emosional anak. Menurut teori beberapa hal yang direkomendasikan IDAI untuk dilaksanakan oleh orang tua yaitu membatasi screen time anak, mengawasi komputer dan gadget yang digunakan anak, menelusuri aktivitas anak di dunia maya, mendiskusikan keamanan internet dan perilaku di dunia maya, serta menambah pengetahuan orang tua tentang perkembangan gadget dan internet (IDAI).

Menurut penelitian wati, Fadillah, 2020 hasil penelitian menunjukkan bahwa di dapatkan dari H_0 dan H_a yang memiliki prevelensi nilai $0.013 < 0.05$. Hal ini sama dengan penelitian Wahyu Novita sari, Nurul Khotimah yaitu H_0 ditolak sehabis pengambilan keputusan dengan poin (sig) $< 0,05$ dan jika diterima poin (sig) $> 0,05$ menjadi (sig) $0,000 < 0,05$ itu ditolak dengan pengertian menggunakan

gadget yang berlebihan akan berdampak kepada anak. Penelitian ini juga berdasarkan teori yaitu Dodge dkk (dalam Indrijati 2016) menyatakan anak akan belajar tingkah laku dalam bersosialisasi yang berpengaruh pada perkembangan fungsi sosial dan emosionalnya. Jika anak terlalu suka dengan dunianya sendiri bersama gadgetnya dia tidak akan peduli pada hal sekitarnya dan cenderung suka menyendiri. (Derry, 2014 : 24)