

**HUBUNGAN LAMA PENGGUNAAN *GADGET* DENGAN
PERKEMBANGAN EMOSIONAL PADA ANAK
USIA PRASEKOLAH DI PAUD AL FATAH
DAN RA DAWAMUL KHOIR**

SKRIPSI

Diajukan Untuk Menempuh Ujian Akhir Pada Program Studi S1 Keperawatan
Sekolah Tinggi Ilmu Kesehatan Karsa Husada Garut

RESTU FAUZIAH

KHGC21119



**SEKOLAH TINGGI ILMU KESEHATAN KARSA HUSADA GARUT
PROGRAM STUDI S1 KEPERAWATAN
2025**

LEMBAR PERSETUJUAN

**JUDUL : HUBUNGAN LAMA PENGGUNAAN *GADGET*
DENGAN PERKEMBANGAN EMOSIONAL PADA
ANAK USIA PRASEKOLAH DI PAUD AL
FATAHDAN RA DAWAMUL KHOIR**

NAMA : RESTU FAUZIAH

NIM : KHGC21119

SKRIPSI

**Diajukan Untuk Menempuh Ujian Pada Program Studi S1 Keperawatan
STIKes Karsa Husada Garut**

Garut, 26 September 2025

Menyetujui,

Pembimbing Utama

Pembimbing Pendamping

(Andri Nugraha, S.Kep., Ners., M.Kep)

(Eldessa Vava Rilla, S.Kep., Ners., M.Kep)

LEMBAR PERSETUJUAN

SIDANG SKRIPSI

Yang bertandatangan di bawah ini, menyatakan bahwa :

Nama : Restu Fauziah

NIM : KHGC21119

Program Studi : S1 Keperawatan STIKes Karsa Husada Garut

Mahasiswa yang bersangkutan telah disetujui untuk melaksanakan seminar sidang penelitian dengan judul :

”HUBUNGAN LAMA PENGGUNAAN *GADGET* DENGAN PERKEMBANGAN EMOSIONAL PADA ANAK USIA PRASEKOLAH DI PAUD AL FATAHDAN RA DAWAMUL KHOIR”.

Demikian persetujuan ini kami buat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Garut, Agustus 2025

Menyetujui,

Pembimbing Utama

Pembimbing Pendamping

(Andri Nugraha, S.Kep., Ns., M.Kep)

(Eldessa Vava Rilla, S.Kep., Ns., M.Kep)

LEMBAR PERSETUJUAN

PERBAIKAN SEMINAR SIDANG PENELITIAN

**JUDUL : HUBUNGAN LAMA PENGGUNAAN *GADGET* DENGAN
PERKEMBANGAN EMOSIONAL PADA ANAK USIA
PRASEKOLAH DI PAUD AL FATAHDAN RA DAWAMUL
KHOIR**

NAMA : RESTU FAUZIAH

NIM : KHGC21119

Menyatakan bahwa mahasiswa diatas telah melaksanakan perbaikan Seminar
Sidang Penelitian

Garut, 26 September 2025

Mengetahui

Pembimbing Utama

Pembimbing Pendamping

(Andri Nugraha, S.Kep., Ners., M.Kep)

(Eldessa Vava Rilla, S.Kep., Ners., M.Kep)

Penelaah 1

Penelaah 2

(Devi Ratnasari, S.Kep., Ners., M.Kep)

(Hasbi Taobah Ramdani, S.Kep., Ners., M.Pd)

LEMBAR PENGESAHAN

**JUDUL : HUBUNGAN LAMA PENGGUNAAN *GADGET* DENGAN
PERKEMBANGAN EMOSIONAL PADA ANAK USIA
PRASEKOLAH DI PAUD AL FATAHDAN RA DAWAMUL
KHOIR**

NAMA : RESTU FAUZIAH

NIM : KHGC21119

Skripsi ini telah disidangkan dihadapan Tim Penguji Program Studi S1

Keperawatan Sekolah Tinggi Ilmu Kesehatan Karsa Husada Garut

Garut, 26 September 2025

Menyetujui,

Pembimbing Utama

Pembimbing Pendamping

(Andri Nugraha, S.Kep., Ns., M.Kep)

(Eldessa Vava Rilla, S.Kep., Ns., M.Kep)

Mengetahui,

Ketua Program Studi S1 Keperawatan

(Sulastini, S.Kep., Ners., M.Kep)

PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa :

1. Karya tulis saya ini adalah asli dan belum pernah diajukan untuk mendapatkan gelar akademik S.Kep, baik dari STIKes Karsa Husada Garut.
2. Karya tulis ini adalah murni gagasan, rumusan dan penelitian saya sendiri, tanpa bantuan pihak lain kecuali arahan Tim Pembimbing.
3. Dalam Karya tulis ini tidak terdapat karya atau pendapat yang telah ditulis atau dipublikasikan orang lain kecuali secara tertulis dengan jelas dicantumkan dalam daftar pustaka.
4. Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan apabila dikemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran dalam pernyataan ini, maka saya bersedia menerima sanksi lainnya sesuai dengan norma yang berlaku di STIKes Karsa Husada Garut.

Garut, 26 September 2025

Yang Membuat Pernyataan

RESTU FAUZIAH

KHGC21119

ABSTRAK
HUBUNGAN LAMA PENGGUNAAN *GADGET* DENGAN
PERKEMBANGAN EMOSIONAL PADA ANAK USIA PRASEKOLAH DI
PAUD AL FATAHDAN RA DAWAMUL KHOIR
RESTU FAUZIAH
Program Studi S1 Keperawatan
STIKes Karsa Husada

XVI + V BAB + 61 HALAMAN + 8 TABEL + 1 BAGAN + 15 LAMPIRAN

Perkembangan teknologi digital meningkatkan penggunaan gadget pada anak usia prasekolah. Meski bermanfaat sebagai stimulasi belajar, penggunaan berlebihan berpotensi mengganggu perkembangan emosional. Penelitian ini bertujuan menganalisis hubungan lama penggunaan gadget dengan perkembangan emosional anak prasekolah di PAUD Al Fatah dan RA Dawamul Khoir. Desain penelitian deskriptif korelasional dengan pendekatan *cross sectional* pada 85 responden menggunakan *total sampling*. Instrumen berupa kuesioner durasi penggunaan gadget dan *Strengths and Difficulties Questionnaire* (SDQ). Analisis menggunakan uji *Rank Spearman*. Hasil menunjukkan anak-anak menggunakan gadget dalam kategori sedang (45,9%) dan tinggi (44,7%). Aspek kesulitan emosional didominasi kategori *borderline* (74,1%), sedangkan aspek kekuatan juga *borderline* (63,5%). Uji statistik menunjukkan hubungan signifikan antara lama penggunaan gadget dengan perkembangan emosional pada aspek kesulitan ($p=0,415$; $p=0,000$) dan aspek kekuatan ($p=0,524$; $p=0,000$). Disimpulkan bahwa semakin lama penggunaan gadget, semakin tinggi risiko gangguan perkembangan emosional. Peran orang tua dan guru diperlukan untuk membatasi serta mengarahkan penggunaan gadget secara positif.

Kata kunci: gadget, perkembangan emosional, prasekolah, SDQ

ABSTRACT
**THE RELATIONSHIP BETWEEN GADGET USAGE DURATION AND
EMOTIONAL DEVELOPMENT IN PRESCHOOL CHILDREN AT PAUD AL
FATAH AND RA DAWAMUL KHOIR**
RESTU FAUZIAH
Bachelor of Nursing Program
STIKes Karsa Husada

**XVI + V CHAPTERS + 61 PAGES + 8 TABLES + 1 CHARTS + 15
APPENDICES**

The development of digital technology has increased gadget use among preschool children. While gadgets can be beneficial as learning tools, excessive use may negatively affect emotional development. This study aimed to analyze the relationship between gadget use duration and emotional development in preschool children at PAUD Al Fatah and RA Dawamul Khoir. A descriptive correlational design with a cross-sectional approach was conducted on 85 respondents selected through total sampling. Instruments included a questionnaire on gadget use duration and the Strengths and Difficulties Questionnaire (SDQ). Data were analyzed using the Spearman Rank test. Results showed children had moderate (45.9%) and high (44.7%) levels of gadget use. Emotional difficulties were mostly in the borderline category (74.1%), while strengths were also dominated by the borderline category (63.5%). Statistical tests indicated a significant relationship between gadget use duration and emotional development, both in difficulties ($p=0.415$; $p=0.000$) and strengths ($p=0.524$; $p=0.000$). In conclusion, longer gadget use increases the risk of emotional developmental problems in preschool children. Active involvement of parents and teachers is essential to limit gadget duration and guide its positive utilization.

Keywords: *gadget, emotional development, preschool, SDQ*

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT, karena berkat rahmat dan karunia-Nyalah penulis dapat menyelesaikan penyusunan skripsi yang berjudul “Hubungan Lama Penggunaan Gadget Dengan Perkembangan Emosional Pada Anak Usia Prasekolah Di PAUD Al Fatah Dan Ra Dawamul Khoir”. Shalawat serta salam semoga selalu tercurah limpahkan kepada suri tauladan kita Baginda Rasulullah SAW beserta keluarga dan umatnya hingga akhir zaman. Karena berkat Rahmat dan Ridho-Nya penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.

Dalam penyusunan skripsi ini, penulis banyak mendapat bimbingan, pengarahan dan bantuan dari semua pihak sehingga skripsi ini bisa diselesaikan tepat pada waktunya. Untuk itu penulis ingin menyampaikan ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Bapak Dr. H. Hadiat, MA., selaku Ketua Pembina Yayasan Dharma Husada Insani Garut.
2. Bapak H. Suryadi, SE., M.Si Ketua umum pengurus yayasan Dharma Husada Insani Garut.
3. Bapak Dr. Iwan Wahyudi, S.Kep., Ners., M.Kep selaku Ketua STIKes Karsa Husada Garut.
4. Ibu Sulastini, M.Kep., selaku Ketua Program Studi S1 Keperawatan Stikes Karsa Husada Garut.
5. Bapak Andri Nugraha, S.Kep., Ners., M.Kep selaku pembimbing utama yang telah banyak meluangkan waktu untuk membimbing, memberi motivasi, arahan, dan membagi ilmu yang sangat luar biasa kepada penulis.

6. Bapak Eldessa Vava Rilla, S.Kep., Ners., M.Kep selaku pembimbing pendamping yang telah banyak meluangkan waktu memberikan bimbingan arahan serta motivasi dan saran kepada penulis yang sangat berharga.
7. Seluruh jajaran Staf dan Dosen dan Karyawan di lingkungan STIKes Karsa Husada Garut yang telah membantu menyelesaikan skripsi ini.
8. Cinta pertama dan panutanku, Ayahanda Ade Muchtar dan pintu surgaku Ibunda Eva Syahidah Maryam. Terima kasih atas segala pengorbanan dan tulus kasih yang diberikan. Yang senan tiasa memberikan yang terbaik, tak kenal lelah mendoakan serta memberikan perhatian dan dukungan hingga penulis mampu menyelesaikan studinya sampai meraih gelar sarjana. Semoga mereka sehat, panjang umur dan bahagia selalu.
9. Untuk 7 sahabat saya Anita, Eilen, Eka, Ressy, Salma, Syifa, Virsa yang sedang sama-sama berjuang, saling memberikan semangat serta motivasi, sehingga penulis sampai pada titik ini. Terima kasih atas canda tawa yang selalu hadir di tengah penatnya proses penyusunan skripsi, yang mampu menghapus lelah dan menghadirkan semangat baru. Semoga penulis bersama sahabat-sahabat tercinta dapat mencapai kesuksesan.
10. Untuk diri saya Restu Fauziah, terimakasih telah berjuang sepenuh hati, terus melangkah meski dihadapkan berbagai tantangan, bertahan dalam segala keterbatasan, serta berusaha menjalani semuanya dengan penuh keikhlasan. Terimakasih telah memilih langkah yang awalnya merasa tidak mungkin, namun berkat takdir yang Allah rancang, doa dan dukungan dari banyak orang disekitar, akhirnya membawa pada titik ini. Tetaplah hidup penuh rasa Syukur,

keikhlasan dan percaya dengan segala rancangan hidup yang sudah Allah takdirkan, tetap yakin bahwa diri ini mampu melangkah lebih jauh lagi, dan jadikan pencapaian ini sebagai awal dari perjalanan hidup yang mungkin akan lebih sulit, namun akan mengajarkan banyak hal berharga.

Penulis menyadari akan berbagai kekurangan atau ketidaksempurnaan dari penelitian ini, yang disebabkan keterbatasan pengetahuan penulis, untuk itu berbagai kritik dan saran yang bersifat membangun demi menyempurnakan skripsi ini akan sangat penulis harapkan. Semoga penelitian ini bisa bermanfaat bagi semua pihak yang berkepentingan.

Garut, 25 September 2025

Restu Fauziah

DAFTAR ISI

LEMBAR PERSETUJUAN.....	i
LEMBAR PERSETUJUAN.....	ii
SIDANG SKRIPSI.....	ii
LEMBAR PERSETUJUAN.....	iii
PERBAIKAN SEMINAR SIDANG PENELITIAN	iii
LEMBAR PENGESAHAN	iv
PERNYATAAN.....	v
ABSTRAK	vi
<i>ABSTRACT</i>	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI	xi
DAFTAR TABEL.....	xv
DAFTAR BAGAN.....	xvi
DAFTAR LAMPIRAN	xvii
BAB I	1
PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Penelitian	1
1.2 Rumusan Masalah	6
1.3 Tujuan Penelitian	6
1.3.1 Tujuan Umum	6
1.3.2 Tujuan Khusus	6
1.4 Kegunaan Penelitian	7
1.4.1 Kegunaan Teoritis	7

1.4.2 Kegunaan praktis	7
BAB II.....	9
KAJIAN PUSTAKA, KERANGKA PEMIKIRAN DAN HIPOTESIS	9
2.1 Kajian Pustaka.....	9
2.1.1 Konsep <i>Gadget</i>	9
2.1.2 Konsep Perkembangan Emosional	18
2.1.3 Konsep Anak Usia Prasekolah	29
2.2 Kerangka Pemikiran.....	35
BAB III	38
METODE PENELITIAN.....	38
3.1 Desain penelitian.....	38
3.2 Variabel Penelitian	38
3.2.1 Variabel Bebas (Independen)	38
3.2.2 Variabel Terikat (Dependen)	39
3.3 Definisi Operasional	39
3.4 Populasi dan sampel.....	40
3.4.1 Populasi.....	40
3.4.2 Sampel.....	40
3.5 Teknik Pengumpulan Data Penelitian	41
3.5.1 Sumber Pengumpulan data	41
3.5.2 Instrumen Penelitian	41
3.6 Uji Validitas dan Reabilitas	43
3.6.1 Uji Validitas	43
3.6.2 Uji Reliabilitas	43
3.7 Rancangan Analisis Hasil Data Penelitian	43

3.7.1 Cara Pengolahan Data.....	43
3.7.2 Analisa Data.....	45
3.8 Langkah-Langkah Penelitian	46
3.8.1 Tahap Persiapan	46
3.8.2 Tahap Pelaksanaan	46
3.8.3 Tahap Akhir.....	47
3.9 Tempat dan Waktu Penelitian.....	47
3.9.1 Tempat Penelitian.....	47
3.9.2 Waktu Penelitian	47
BAB IV	48
HASIL DAN PEMBAHASAN	48
4.1 Hasil Penelitian	48
4.1.1 Analisis Univariat	48
4.1.2 Analisa Bivariat	50
4.2 Pembahasan.....	52
4.2.1. Lama Penggunaan <i>Gadget</i> Pada Anak Usia Pra Sekolah.....	52
4.2.2. Perkembangan Emosional Pada Anak Pra Sekolah.....	53
4.2.3. Hubungan lama penggunaan <i>gadget</i> terhadap perkembangan emosional (aspek kesulitan) anak usia prasekolah di PAUD Al Fatah dan RA Dawamul Khoir56	
4.2.3 Hubungan lama penggunaan <i>gadget</i> terhadap perkembangan emosional (aspek kekuatan) anak usia prasekolah di PAUD Al Fatah dan RA Dawamul Khoir57	
BAB V.....	59
KESIMPULAN DAN SARAN.....	59
5.1 Kesimpulan	59

5.2 Saran.....	60
DAFTAR PUSTAKA.....	62
LAMPIRAN.....	67

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Intensitas Penggunaan Gadget Pada Anak	16
Tabel 2. 2 Skor Strength and Difficulties Questionnaire	28
Tabel 3. 1 Definisi Operasional.....	39
Tabel 4. 1 Lama Penggunaan Gadget anak usia prasekolah di PAUD Al Fatah dan RA Dawamul Khoir.....	48
Tabel 4. 2 Gambaran perkembangan emosional aspek kekuatan pada anak usia prasekolah	49
Tabel 4. 3 Gambaran perkembangan emosional aspek kesulitan pada anak usia prasekolah.	49
Tabel 4. 4 Hubungan lama penggunaan gadget terhadap perkembangan emosional aspek kesulitan pada anak usia prasekolah di PAUD Al Fatah dan RA Dawamul Khoir.....	50
Tabel 4. 5 Hubungan lama penggunaan gadget terhadap perkembangan emosional (aspek kekuatan) anak usia prasekolah di PAUD Al Fatah dan RA Dawamul Khoir	50

DAFTAR BAGAN

Bagan 2. 1 Kerangka Pemikiran.....	36
------------------------------------	----

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 : Pengajuan Judul

Lampiran 2 : Surat Permohonan Studi BAKESBANGPOL

Lampiran 3 : Surat Permohonan Studi Pendahuluan

Lampiran 4 : Surat Permohonan Izin Penelitian BAKESBANGPOL

Lampiran 5 : Surat Izin Penelitian

Lampiran 6 : Surat Balasan Izin Penelitian

Lampiran 7 : Surat Kelayakan Etik

Lampiran 8 : Lembar Bimbingan Skripsi

Lampiran 9 : Lembar Permohonan Menjadi Responden

Lampiran 10 : *Informed Consent*

Lampiran 11 : Kisi-Kisi Kuesioner

Lampiran 12 : Lembar Quesioner

Lampiran 13 : Master Tabel

Lampiran 14 : Hasil Analisis Spss

Lampiran 15 : Dokumentasi

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

Anak-anak prasekolah adalah anak-anak berusia antara tiga hingga enam tahun, yang disebut sebagai usia emas. Selama masa usia emas ini, anak-anak mengembangkan banyak hal, termasuk perkembangan kognitif, keterampilan berbahasa, keterampilan motorik kasar dan halus, interaksi sosial, dan perkembangan emosional (Friska et al., 2024).

Anak-anak usia prasekolah mulai memahami dan mengekspresikan berbagai emosi yang lebih luas, seperti kesedihan, kecemburuan, dan kebanggaan, tetapi mereka masih kesulitan dalam memahami secara mendalam emosi orang lain pada usia ini. Dua skala dapat digunakan untuk mengkategorikan perkembangan emosional anak: skala kesulitan mengukur empat elemen utama: emosi, perilaku mengganggu, hiperaktivitas, dan masalah hubungan dengan teman sebaya. Skala kekuatan mengukur ketidakpedulian (Friska et al., 2024).

Berdasarkan laporan *World Health Organization* (WHO) tahun 2023, bahwa prevalensi tertinggi ketiga di regional Asia Tenggara/*South-East Asia Regional* (SEAR) adalah Indonesia secara global terdapat sekitar 52,9 juta anak di bawah usia lima tahun yang mengalami gangguan perkembangan. (Maula & Rahmayanti, 2024). Berdasarkan data UNICEF di Indonesia tahun 2019, gangguan perkembangan pada anak usia prasekolah masih tergolong

tinggi, mencapai 11,7%. Selain itu, sekitar 5-10% anak prasekolah mengalami gangguan perkembangan secara umum. Disisi lain, sekitar 9,5-14,2% anak prasekolah menghadapi masalah sosial-emosional yang berpotensi memengaruhi perkembangan mereka secara negatif, termasuk kesiapan untuk memasuki dunia sekolah (Hifayatin et al., 2024). Di Provinsi Jawa Barat, sebanyak 34,7% anak menunjukkan perkembangan sosial-emosional yang tidak sesuai (Maula & Rahmayanti, 2024). Adapun data yang diperoleh dari Dinas Kesehatan Garut tahun 2024 terdapat 2,12% anak usia prasekolah mengalami gangguan perkembangan (Dinas Kesehatan Garut, 2024).

Dalam era digital modern, sulit untuk menghindari penggunaan gadget. Waktu yang terus berubah mendorong orang tua untuk mengenalkan teknologi kepada anak-anak mereka sejak usia dini, yang membuat anak-anak merasa bahagia ketika orang tua mereka memberikan gadget. Gadget adalah elektronik yang dibuat dengan elemen inovatif yang terus berkembang yang memberikan kenyamanan dalam kehidupan sehari-hari (Sri Delviana Daud et al., 2023). Laptop, iPad, ponsel, dan tablet adalah beberapa jenis elektronik yang paling umum digunakan (Friska et al., 2024).

Gadget memiliki efek positif dan negatif pada perkembangan anak. Efek positifnya termasuk membantu perkembangan fungsi adaptif anak, meningkatkan pengetahuan anak, memperluas jaringan pertemanan, meningkatkan komunikasi, dan meningkatkan kreativitas anak. Di sisi lain, terdapat efek negatif, seperti mengganggu kesehatan anak, meningkatkan sensitivitas terhadap kejahatan, mempengaruhi perilaku anak, dan

mengganggu perkembangan emosional (Pardede & Watini, 2021). Namun, orang tua sering menyalahgunakan *gadget*. Memberikan anak *gadget* untuk membantu mereka merasa tenang adalah salah satu dari banyak metode yang digunakan orang tua untuk menenangkan tangisan atau ledakan emosi mereka. Selain itu, anak-anak yang sering menggunakan teknologi cenderung menjadi mudah tersinggung, cepat marah, dan kesulitan mengelola emosi mereka (Friska et al., 2024).

Emosi merupakan perasaan yang muncul dari dalam diri seseorang, yang dapat bersifat positif maupun negatif. Lawrence E. Shapiro (Rahmawati & Basri, 2023) Hal ini menegaskan bahwa hanya melalui manifestasi, gejala, dan peristiwa terkaitlah emosi dapat dipahami. Kemarahan, kecemasan, kesedihan, dan kebahagiaan adalah beberapa contoh gejala emosional. Emosi adalah kondisi psikologis yang terkait dengan kesehatan mental, yang menjelaskan alasannya. Sederhananya, perkembangan emosional seorang anak berkaitan dengan cara mereka mengungkapkan emosi dalam situasi sosial.

Ketidakmampuan seorang anak untuk beradaptasi, mengembangkan karakter, memenuhi harapan sosial, menjadi mandiri dalam pemikiran dan perilaku mereka, serta membangun konsep diri dapat disebabkan oleh gangguan perkembangan emosional. Dampak negatif dapat memburuk jika penyebab yang mendasarinya tidak ditangani dengan tepat segera (Agustin et al., 2022).

Menurut Strasburger (2016), anak-anak seharusnya hanya menghabiskan waktu tidak lebih dari 1 jam sehari di depan perangkat. Sigman

mendukung pandangan ini, dengan berargumen bahwa anak-anak usia prasekolah seharusnya menghabiskan antara 30 menit hingga 1 jam sehari di layar. Menurut Asosiasi Pediatri Amerika dan Kanada, anak-anak berusia antara 0 hingga 2 tahun sebaiknya tidak terpapar perangkat sama sekali, dan anak-anak berusia antara 3 hingga 5 tahun sebaiknya hanya menggunakan gadget tidak lebih dari 1 jam setiap hari. Sementara itu, anak-anak berusia antara 6 hingga 18 tahun seharusnya biasanya tidak menggunakan perangkat elektronik lebih dari 2 jam per hari. Namun, pada kenyataannya, banyak anak di Indonesia menggunakan *gadget* selama 4 hingga 5 jam setiap hari, yang jauh lebih banyak dari yang disarankan. (Yasinta & Putri, 2020).

Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh beberapa peneliti terdahulu dengan penelitian yang akan diangkat peneliti. Pertama, penelitian yang disusun oleh (Agustin et al., 2022a) tentang lama penggunaan *gadget* dengan masalah mental emosional pada anak usia pra sekolah di Tk Aba Kecamatan Ciamis Kabupaten Ciamis tahun 2021 menunjukkan sebagian besar anak menggunakan *gadget* dengan rentang waktu tidak normal sebanyak 42 orang (56,0%) dan sebagian besar anak ada masalah mental emosional yaitu sebanyak 40 orang (53,3%).

Sedangkan pada penelitian (Rachmaniah, 2014) tentang *gadget addiction* dengan masalah mental emosional anak usia prasekolah menunjukkan perilaku *gadget addiction* pada anak sebanyak 31% mengalami ketergantungan berat, 37% sedang, 32% ringan, dan 4% tidak ketergantungan. Perkembangan

mental emosional anak sebanyak 45% kemungkinan mengalami masalah mental emosional dan 55% memiliki mental emosional normal.

Berdasarkan studi pendahuluan yang dilakukan peneliti terhadap anak usia prasekolah di PAUD Al Fatah dengan jumlah siswa 50 orang dan RA Dawamul Khoir dengan jumlah siswa 35 orang, Desa Sucikaler, Kecamatan Karangpawitan, Kabupaten Garut, pada 17 Januari 2024. Menunjukkan adanya fenomena penggunaan *gadget* di kalangan anak-anak usia prasekolah. Diperoleh data bahwa 9 dari 10 responden menggunakan *gadget* selama lebih dari 1 jam setiap hari. Dari hasil wawancara dengan orang tua atau keluarga, Diketahui bahwa 8 dari 10 anak tersebut cenderung menangis atau marah ketika *gadget* mereka diambil oleh orang tuanya. Orang tua mengungkapkan anak mereka menjadi lebih sulit diingatkan sejak mulai menggunakan *gadget*. Anak-anak cenderung mengabaikan nasihat atau arahan dari orang tua. Beberapa orang tua dengan sengaja memberikan dan membiarkan anak-anak bermain *gadget* dengan alasan untuk menghindari kerewelan.

Berdasarkan latar belakang diatas, peneliti melakukan penelitian dengan judul ‘‘Hubungan Lama Penggunaan *Gadget* dengan Perkembangan Emosional Pada Anak Usia Prasekolah Di PAUD Al Fatah dan RA Dawamul Khoir’’.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “apa hubungan lama penggunaan *gadget* terhadap perkembangan emosional anak usia prasekolah di PAUD Al Fatah dan RA Dawamul Khoir?”

1.3 Tujuan Penelitian

1.3.1 Tujuan Umum

Untuk mengetahui hubungan lama penggunaan *gadget* dengan perkembangan emosional pada anak usia prasekolah.

1.3.2 Tujuan Khusus

1. Mengetahui gambaran lama penggunaan *gadget* pada anak usia prasekolah.
2. Mengetahui gambaran perkembangan emosional aspek kesulitan pada anak usia prasekolah.
3. Mengetahui gambaran perkembangan emosional aspek kekuatan pada anak usia prasekolah
4. Mengetahui hubungan lama penggunaan *gadget* terhadap perkembangan emosional pada aspek kesulitan anak usia prasekolah.
5. Mengetahui hubungan lama penggunaan *gadget* terhadap perkembangan emosional pada aspek kekuatan anak usia prasekolah.

1.4 Kegunaan Penelitian

1.4.1 Kegunaan Teoritis

Melalui penelitian ini, diharapkan hasil yang diperoleh dapat dijadikan sebagai referensi, khususnya dalam pengembangan ilmu keperawatan anak, serta memberikan wawasan tambahan mengenai faktor-faktor yang memengaruhi perkembangan emosional pada anak usia prasekolah.

1.4.2 Kegunaan praktis

1. Bagi Orang tua

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan pemahaman kepada orang tua mengenai dampak penggunaan *gadget* terhadap perkembangan emosional anak. Dengan demikian, orang tua dapat mengambil langkah untuk membatasi waktu bermain *gadget* dan mengarahkan anak agar dapat tumbuh dan berkembang secara optimal, terutama dalam hal perkembangan emosional.

2. Bagi Profesi Keperawatan

Bagi tenaga kesehatan, terutama perawat, penelitian ini diharapkan dapat menjadi sumber pengetahuan mengenai perkembangan anak, khususnya dalam aspek perkembangan emosional pada anak usia prasekolah.

3. Bagi Lahan Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan masukan bagi pihak sekolah mengenai dampak positif dan negatif dari perilaku anak yang menggunakan *gadget* secara berlebihan terhadap perkembangan emosional di lingkungan sekolah. Dengan demikian, sekolah dapat lebih

memperhatikan interaksi siswa serta meningkatkan pengawasan di lingkungan sekolah.

4. Bagi Peneliti Selanjutnya

Hasil penelitian ini dapat memberikan pengalaman praktis dalam pelaksanaan penelitian ilmiah sebagai upaya pengembangan diri dan peningkatan wawasan dalam menjalankan peran perawat sebagai peneliti. Selain itu, hasil ini juga dapat menjadi referensi bagi penelitian selanjutnya yang berkaitan dengan tema dampak penggunaan *gadget* terhadap perkembangan emosional pada anak usia prasekolah.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA, KERANGKA PEMIKIRAN DAN HIPOTESIS

2.1 Kajian Pustaka

2.1.1 Konsep *Gadget*

2.1.1.1 Pengertian *Gadget*

Gadget adalah Salah satu aspek kemajuan teknologi yang terus menerus memperkenalkan ide-ide terbaru untuk meningkatkan praktik kehidupan manusia. *Gadget* berbeda dari perangkat listrik lainnya karena fitur uniknya. Dengan kata lain, teknologi selalu berkembang, yang membuatnya semakin berguna (Anggraini, 2019).

Gadget memiliki kekuatan untuk mempengaruhi perkembangan anak, terutama dalam bidang psikosial. Baik orang dewasa maupun anak-anak merasa tergoda oleh *gadget* karena banyak fungsi yang berguna dan sederhana (Heryanto et al., 2023).

Berdasarkan pernyataan di atas dapat disimpulkan bahwa *gadget* merupakan komponen dari kemajuan teknologi yang selalu diinnovasikan untuk meningkatkan kegunaan keberadaan manusia. Fitur utama dari *gadget* adalah pembaruan yang terus-menerus, yang menjadikannya lebih berguna dibandingkan perangkat elektronik lainnya. Selain itu, berkat fitur-fitur yang menarik dan ramah pengguna, yang menarik baik bagi orang dewasa maupun anak-anak, *gadget* juga mempengaruhi perkembangan anak, terutama dalam aspek psikologis.

2.1.1.2 Jenis-jenis gadget

Meskipun *smartphone* merupakan salah satu jenis *gadget*, cukup banyak orang yang menganggap *gadget* hanya terbatas pada *smartphone*. Untuk menghindari kekeliruan, berikut adalah beberapa jenis perangkat yang umum digunakan: (Pudyastuti & Kariyadi, 2023)

1. *Handphone*

Masyarakat saat ini menggunakan *handphone* lebih banyak daripada jenis peralatan teknologi lainnya. Selain itu, perkembangan teknologi telepon seluler telah maju dengan pesat. *Smartphone*, yang berjalan di beberapa sistem operasi termasuk *Windows Phone*, *Android*, dan *iOS*, kini merupakan jenis telepon seluler yang paling umum.

2. Laptop atau komputer

Komputer dan laptop adalah alat tambahan yang sering digunakan untuk berbagai fungsi, terutama di kantor. Selain itu, sistem operasi seperti *Windows*, *Mac*, atau *Linux* diperlukan agar perangkat lunak ini berfungsi.

3. Tablet dan *Ipad*

Tablet dan *iPad* lebih besar daripada ponsel, mereka mungkin menunjukkan visual yang lebih tajam dan lebih besar. Akibatnya, menonton film, bermain game, dan terlibat dalam aktivitas lainnya menjadi lebih nyaman.

4. Kamera digital

Salah satu jenis teknologi yang masih termasuk dalam kategori ini adalah kamera digital. Tujuannya adalah untuk mengambil gambar dari benda-benda dan menyimpannya sebagai gambar atau film. *Headset* atau

5. *Headphone*

Alat yang sering digunakan untuk mendengar musik adalah *headset* atau *headphone*. Alat ini memungkinkan pengguna menikmati suara musik atau video dengan lebih jelas tanpa mengganggu orang lain.

2.1.1.3 Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Dalam Penggunaan *Gadget*

Faktor-faktor yang mempengaruhi dalam penggunaan *gadget* meliputi: (Sobihah et al., 2023)

1. Iklan televisi dan iklan di media sosial

Perkembangan modern sangat dipengaruhi oleh iklan televisi dan media sosial yang sering menarik minat pemirsa terhadap produk-produk baru yang ditampilkan.

2. Fitur-fitur *gadget* sangat menarik.

Anak-anak merasa sangat tertarik oleh *gadget* karena fitur-fiturnya, termasuk permainan edukatif, aplikasi, dan film. Anak-anak zaman sekarang menghabiskan lebih banyak waktu bermain dengan teknologi dibandingkan dengan belajar dan berinteraksi dengan lingkungan mereka, yang tidaklah mengejutkan. Hal ini menjadi perhatian karena sifat prasekolah seperti tingkat rasa ingin tahu yang tinggi akan membuat anak-anak semakin bergantung pada teknologi dan menggunakannya lebih sering

serta dalam jangka waktu yang lebih lama. Akibatnya, anak-anak ini akan mengembangkan kecanduan di masa depan.

3. Kecanggihan *gadget*

Berbagi informasi menjadi lebih sederhana berkat kemajuan teknologi *gadget*.

4. Terjangkaunya harga *gadget*

Banyak orang dari kelas menengah atas hingga kelas menengah bawah, kini memiliki *gadget*.

5. Lingkungan

Tekanan teman sebaya, lingkungan, dan masyarakat semua berkontribusi pada peningkatan penggunaan *gadget*. Karena itu, banyak orang menggunakan *gadget* dan ragu untuk menyerahkannya.

6. Aspek budaya

Banyak orang mengikuti pola yang muncul di lingkungan mereka karena budaya memiliki pengaruh besar pada perilaku manusia. Ini sering kali memperkuat kebutuhan masyarakat akan kepemilikan *gadget* elektronik.

7. Faktor sosial

Lingkungan, tekanan teman sebaya dan masyarakat mendorong semakin banyak orang menggunakan *gadget*. Hal ini menjadi banyak orang yang menggunakan *gadget*, sehingga mereka enggan meninggalkan *gadget*.

8. Faktor pribadi

Anak-anak yang ingin tampil lebih baik dari teman-temannya cenderung mengikuti tren yang berkembang seiring dengan kemajuan teknologi.

2.1.1.4 Dampak Penggunaan *Gadget* Pada Anak

Penggunaan *gadget* memiliki efek yang beragam terhadap perkembangan anak. Dalam konteks pendidikan di Indonesia, menurut (Pardede & Watini, 2021) dampak tersebut dikelompokkan menjadi dua kategori, yaitu dampak positif dan dampak negatif.

1. Dampak Positif

a. Menambah pengetahuan dan kreativitas

Anak-anak dapat dengan mudah dan cepat memperoleh informasi mengenai tugas sekolah mereka melalui perangkat teknologi yang canggih. Sebagai contoh, mereka memiliki kemampuan untuk mengakses internet kapan saja dan di mana saja yang mereka inginkan untuk mencari informasi tambahan. Teknologi juga dapat membantu anak-anak menjadi lebih kreatif dan inovatif. Namun, penggunaan gadget oleh anak-anak yang masih muda seharusnya dibatasi karena dapat mengarah pada ketergantungan, yang berisiko menyebabkan ketidakstabilan emosional. Untuk membantu anak-anak mengenal dan berinteraksi dengan orang lain, bermain secara langsung di lingkungan mereka biasanya lebih baik.

b. Jaringan persahabatan dan komunikasi

Seseorang dapat membuat lebih banyak teman dan berkomunikasi dengan mereka secara lebih efektif dengan menggunakan *gadget*. Selain menjadi alat teknologi terdepan, *gadget* memfasilitasi komunikasi di antara individu di seluruh dunia. Namun, pertemanan melalui media sosial tidaklah sesuai untuk anak-anak prasekolah karena mereka membutuhkan lebih banyak interaksi tatap muka dengan teman sekelas. Melalui interaksi langsung dengan orang lain, anak-anak mengembangkan keterampilan sosial dan emosional yang penting untuk kehidupan sehari-hari.

2. Dampak Negatif

a. Mengganggu kesehatan

Karena terpapar radiasi teknis yang berbahaya, penggunaan *gadget* dapat memiliki efek merugikan pada kesehatan seseorang, terutama bagi anak-anak yang berusia di bawah dua belas tahun. Paparan radiasi yang berlebihan dapat meningkatkan risiko masalah kesehatan mental dan penyakit seperti kanker, khususnya pada anak-anak yang terpapar konten yang tidak sesuai.

b. Dapat mengganggu perkembangan emosi anak

Perangkat canggih seperti kamera, kamera video, dan konsol permainan memiliki potensi untuk mengganggu pengajaran di kelas. Misalnya, jika seorang anak terlalu terfokus bermain *gadget* di rumah, mereka mungkin tidak dapat memperhatikan apa yang terjadi di sekitar

mereka atau panggilan orang tua mereka. Perilaku ini dapat berdampak pada perkembangan sosial dan emosional anak, terutama dalam hal interaksi mereka dengan orang tua.

c. Rawan terhadap tidak kejahatan

Beberapa orang sering memperbarui informasi pribadi mereka di berbagai situs. Praktik ini dapat dimanfaatkan oleh penjahat untuk menemukan target mereka, terutama jika data diperbarui terlalu sering. Anak-anak sering menjadi sasaran kejahatan karena orang tua mereka sering memposting rincian kehidupan dan aktivitas mereka di media sosial. Informasi pribadi anak-anak dengan mudah diakses oleh orang lain, memungkinkan mereka untuk melakukan tindakan berbahaya. Karena orang tua mereka terlalu sering membagikan kehidupan mereka di media sosial, banyak anak terkenal yang menjadi sasaran perundungan. Seiring bertambahnya usia anak-anak, hal ini tentunya dapat berdampak pada kesehatan mental mereka.

d. Dapat mempengaruhi perilaku anak

Anak-anak yang menggunakan *gadget* secara konstan dan dalam jangka waktu yang lama dapat mengembangkan sifat antisosial, karena mereka tidak terbiasa dengan interaksi sosial. Selain itu, perilaku ini berisiko mengganggu kemampuan anak untuk membentuk hubungan dasar. Karena lebih banyak waktu dihabiskan untuk kegiatan pribadi, maka waktu yang dihabiskan untuk komunikasi langsung harus dikurangi. (Pardede & Watini, 2021).

Menurut teori Chusna tahun 2017, anak-anak akan kesulitan untuk fokus di dunia nyata. Mereka cepat merasa bosan, gelisah, dan marah tidak terkontrol ketika mereka dijauhkan dari *gadget* mereka. (Chusna P. A, 2017:322 dalam Putri Rahmawati, 2022).

2.1.1.5 Intensitas Penggunaan *Gadget* yang Sesuai

Menurut teori yang dikemukakan oleh (Strasburger et al., 2016) anak-anak di bawah usia 7 tahun seharusnya tidak menghabiskan lebih dari 1 jam sehari di depan layar. Pendapat ini didukung oleh (Sigman, 2016) bahwa anak-anak usia sekolah seharusnya menggunakan *gadget* mereka antara 30 menit hingga 1 jam setiap hari. Anak-anak antara usia 0 hingga 2 tahun sebaiknya tidak diberikan *gadget*.

Asosiasi dokter anak Amerika Serikat dan Kanada (dalam Mimin, 2022) penting untuk menegaskan anak-anak berusia 3 hingga 5 tahun hanya boleh menggunakan *gadget* selama 1 jam sehari, sementara anak-anak berusia 6 hingga 18 tahun seharusnya tidak menggunakannya lebih dari dua jam.

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

Tabel 2. 1 Intensitas Penggunaan *Gadget* Pada Anak

No	Kriteria	Durasi
1.	Rendah	Intensitas penggunaan <i>gadget</i> <1 jam per hari.
2.	Sedang	Intensitas penggunaan <i>gadget</i> 1 – 2 jam per hari.
3.	Tinggi	Intensitas penggunaan <i>gadget</i> >2 jam per hari.

2.1.1.6 Skala Pengukuran Lama Penggunaan Gadget Pada Anak Sekolah.

Kuesioner yang digunakan untuk menentukan durasi penggunaan gadget pada anak sekolah adalah kuesioner yang pernah digunakan oleh peneliti Puspitasari tahun 2019. Instrumen ini mengumpulkan pertanyaan yang ditujukan kepada responden tentang berapa lama anak menggunakan perangkat (seperti laptop, tablet, *iPhone*, atau *handphone*) setiap hari. Kuesioner terdiri dari satu pertanyaan dengan tiga kategori jawaban: rendah (<1 jam per hari), sedang (1–2 jam per hari), dan tinggi (>2 jam per hari). Kategori ini disusun berdasarkan rekomendasi *American Academy of Pediatrics* tentang intensitas penggunaan *gadget*.

2.1.2 Konsep Perkembangan Emosional

2.1.2.1 Pengertian Emosional

Perasaan internal seseorang, yang bisa bersifat menyenangkan atau buruk, disebut emosi. Emosi, termasuk perasaan duka, bahagia, khawatir, marah, dan lainnya, hanya dapat dipahami melalui manifestasi atau gejala mereka, menurut Lawrence E. Shapiro (Rahmawati & Basri, 2023) Emosi adalah fenomena psikologis atau memiliki keterkaitan dengan kesehatan mental, yang menjelaskan hal ini. Sederhananya, bagaimana anak-anak mengkomunikasikan emosi mereka selama interaksi sosial berkaitan dengan perkembangan emosional mereka. Melalui proses yang bertahap, balita belajar untuk mengendalikan emosi mereka dalam situasi yang nyaman maupun stres. Anak-anak mampu memahami dan mengatur emosi mereka semakin baik sebagai hasilnya.

2.1.2.2 Jenis Emosi

Menurut (Rahmawati & Basri, 2023) berbagai jenis emosi dasar yang sering terlihat pada anak prasekolah sebagai berikut:

1. Rasa Takut

Sering kali, kekhawatiran anak berpusat pada bahaya yang tidak nyata, berlebihan, dan sulit dipahami. Anak-anak biasanya takut pada karakter menakutkan dari cerita, film, acara televisi, atau komik, serta monster, kegelapan, petir, dan guntur.

Ciri utama rangsangan yang menimbulkan ketakutan adalah datang secara tiba-tiba dan tak terduga, sehingga anak tidak memiliki waktu yang

cukup untuk mempersiapkan diri. Namun, anak akan semakin mampu beradaptasi dengan lingkungannya seiring dengan pertumbuhan dan kedewasaan mentalnya.

2. Rasa Marah

Dalam kebanyakan kasus, anak menjadi marah ketika menghadapi hambatan terhadap aktivitas yang diinginkannya, apakah itu datang dari orang lain atau karena ketidakmampuannya sendiri, serta hambatan untuk melanjutkan aktivitas sambil mengumpulkan rasa kesal.

Anak memiliki dua jenis respons kemarahan: spontan dan ditekan. Perilaku yang ditunjukkan ke luar, seperti memukul, menggigit, beredar, meninju, dan lainnya, merupakan bagian besar dari respons impulsif.

3. Rasa Cemburu

Kecemburuan adalah reaksi normal terhadap kehilangan cinta nyata, khayalan, atau terancam. Kecemburuan sering kali merupakan hasil dari kombinasi rasa takut dan marah. Orang yang cemburu khawatir akan kehilangan hubungan mereka dan tidak yakin akan hubungan mereka. Kecemburuan disebabkan oleh tiga faktor utama.

a. Hal ini sering terjadi ketika seseorang merasa diabaikan di rumah.

Misalnya, bayi yang baru lahir membutuhkan banyak waktu dan perhatian dari orang tuanya, yang dapat menyebabkan kakaknya merasa ditinggalkan.

b. Situasi di sekolah, khususnya di kalangan anak-anak usia sekolah, mungkin menimbulkan rasa iri. Anak-anak yang menganggap guru

atau teman sebaya sebagai ancaman terhadap keamanan mereka sering kali membawa rasa iri mereka ke sekolah. Anak-anak mungkin bergantung pada guru atau siswa untuk melindungi diri mereka sendiri.

- c. Iri hati adalah perasaan marah dan kecewa yang ditunjukkan kepada mereka yang memiliki apa yang diinginkan orang lain, dan ini dapat bermula dari keinginan untuk memiliki sesuatu yang dimiliki orang lain.

2. Duka cita atau kesedihan

Bagi anak-anak, kesedihan tidak umum terjadi karena ada tiga alasan.

- a. Orang dewasa, seperti orang tua dan guru, berusaha menghindari anak-anak dari pengalaman kesedihan yang dapat merusak kebahagiaan dan mempengaruhi masa dewasa dengan efek negatif.
- b. Anak-anak kecil memiliki ingatan yang sangat singkat, sehingga mereka dapat dengan mudah melupakan kesedihan jika mereka terlibat dalam kegiatan yang menyenangkan.
- c. Sering kali, anak-anak dapat mengatasi kesedihan dan beralih ke kebahagiaan dengan mencari pengganti untuk hal-hal yang telah hilang, seperti kasih sayang orang tua atau mainan favorit mereka. Namun, seiring bertambahnya usia anak, mereka menjadi lebih mampu merasakan kesedihan, dan upaya untuk mengalihkan perasaan mungkin tidak lagi berhasil.

3. Keingintahuan

Anak-anak menunjukkan minat mereka dengan banyak cara. Hal ini mencakup respons yang menyenangkan terhadap benda-benda yang baru, tidak terduga, tidak umum, atau misterius di lingkungannya. Anak-anak akan mendekati benda-benda tersebut dan menunjukkan keinginan untuk mempelajari lebih lanjut tentang mereka sendiri atau lingkungan mereka, mencari pengalaman baru, dan menganalisis rangsangan untuk mempelajari lebih lanjut tentang karakteristiknya.

4. Kegembiraan

Kegembiraan adalah jenis emosi positif yang sering dikaitkan dengan rasa senang atau bahagia. Pada anak-anak, intensitas kegembiraan dan cara mereka mengekspresikannya dapat berbeda.

5. Kasih sayang

Tanggapan emosional terhadap manusia, hewan, atau objek tertentu disebut kasih sayang. Ini menunjukkan perasaan kasih sayang yang tulus dan dapat dinyatakan melalui kontak fisik atau ekspresi verbal.

2.1.2.1 Karakteristik Emosi Anak

Menurut (Riana Mashar, 2015) menyatakan bahwa beberapa ciri utama reaksi emosi pada anak adalah sebagai berikut:

1. Reaksi Emosi Anak Sangat Kuat

Mereka cenderung merespons peristiwa dengan tingkat intensitas emosional yang signifikan. Seiring perkembangan usia, anak-anak akan

dapat menentukan sejauh mana keterlibatan emosional yang ingin mereka miliki.

2. Reaksi Emosi Sering Kali Muncul Dengan Cara Yang Diinginkannya

Anak-anak mampu mengekspresikan emosi mereka kapan saja. Mereka mungkin menangis berlebihan karena kebosanan atau perasaan ketidakpastian. Seiring bertambahnya usia, anak-anak semakin terampil dalam mengatur dan memilih respons emosional yang sesuai dengan lingkungan mereka.

3. Reaksi Anak Mudah Berubah Sesuai Dengan Situasi

Setelah menangis, seorang anak bisa tiba-tiba tertawa. Tanggapan ini menunjukkan impulsivitas pada anak-anak dan merupakan kondisi nyata di mana seorang anak sangat ekspresif terhadap perasaannya.

4. Reaksi Psikologis Individu.

Tanggapan emosional mereka mungkin berbeda meskipun peristiwa yang memicu perasaan mereka adalah sama. Hal ini terjadi karena perkembangan emosional seorang anak dipengaruhi oleh berbagai hal, terutama pengalaman mereka di lingkungan sekitar.

5. Gejala Tingkah Laku Dapat Menunjukkan Keadaan Emosi Anak

Anak-anak sering kali mengalami kesulitan dalam mengungkapkan emosi mereka secara verbal. Tingkah laku mereka mudah menunjukkan emosi yang alami.

2.1.2.3 Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Perkembangan Emosi

Menurut (Daud et al., 2021) terdapat beberapa faktor belajar yang memengaruhi perkembangan emosional diantaranya:

1. Keadaan Anak

Keadaan individu pada anak, seperti cacat fisik atau kekurangan pada dirinya, akan berdampak besar pada perkembangan emosional dan kepribadiannya. Misalnya, merasa rendah diri, mudah tersinggung, atau menghindari orang lain.

2. Faktor Belajar

Pengalaman belajar anak berperan penting dalam menentukan bagaimana mereka mengekspresikan reaksi marah. Beberapa bentuk pengalaman belajar yang mendukung perkembangan emosi antara lain:

- a. Belajar melalui proses coba-coba
- b. Belajar dengan meniru
- c. Belajar dengan mengidentifikasi atau menyamakan diri
- d. Belajar melalui proses pengondisian, serta
- e. Belajar dengan arahan dan pengawasan.

3. Konflik-Konflik dalam Proses Perkembangan

Setiap anak mengalami berbagai konflik selama fase perkembangan mereka, yang sebagian besar dapat diselesaikan dengan sukses. Namun, jika anak tidak melihat konflik tersebut, mereka cenderung mengalami gangguan emosi.

3. Lingkungan Keluarga

Salah satu fungsi keluarga adalah menyebarkan nilai-nilai keluarga tentang bagaimana anak berperilaku dan bersikap. Keluarga adalah tempat pertama dan utama di mana anak berkembang, mengajarkannya bagaimana mengeksplorasi emosinya melalui contoh orang tua. Keluarga juga merupakan lingkungan pertama dan utama di mana anak berkembang, yang berdampak pada bagaimana keluarga mengasuhnya.

2.1.2.4 Gangguan Mental dan Emosional

Kemarahan yang sering muncul pada anak, menghindari interaksi dengan teman sebaya, perilaku merusak dan menantang terhadap lingkungan, ketakutan atau kecemasan yang berlebihan, kesulitan berkonsentrasi, perubahan pola tidur, sakit kepala, keluhan fisik, perubahan nafsu makan, perasaan putus asa, dan perilaku berulang adalah semua indikator umum dari gangguan mental dan emosional. (Depkes RI, 2015).

Setiap penyakit memiliki manifestasi gejala yang berbeda. Misalnya, anak-anak dengan penyakit bipolar menunjukkan perubahan suasana hati yang berat, anak-anak dengan autisme tampak tidak responsif, dan anak-anak dengan masalah *Attention Deficit Hyperactivity Disorder* (ADHD) terkadang kesulitan untuk tetap diam. Kehidupan sosial, perilaku di rumah dan di sekolah, serta kesehatan dan perkembangan anak tersebut hingga dewasa dapat dipengaruhi oleh gejala-gejala ini. (Merikangas et al., 2014). Berdasarkan teori yang dikemukakan Waddell dan Shepherd, gangguan emosional yang paling sering

muncul pada anak meliputi gangguan kecemasan, perilaku, hiperaktivitas, dan depresi (Waddell, Schwartz, & Andres, 2018).

2.1.2.5 Tahapan Perkembangan Emosi Pada Anak Prasekolah

Anak-anak mulai mengenali individualitas mereka pada usia ini. Anak-anak belajar bahwa orang tidak dapat memenuhi semua keinginan mereka karena keinginan tersebut bertentangan dengan keinginan orang lain. Selain itu, muncul perasaan harga diri yang membutuhkan pengakuan dari lingkungan mereka. Anak tersebut akan tumbuh menjadi keras kepala dan menantang jika lingkungan mereka tidak menghargai rasa diri mereka, misalnya, dengan berperilaku kejam atau gagal menunjukkan kasih sayang.

1. Pada fase ini, anak-anak belajar bagaimana mengambil alih kehidupan mereka sendiri, menjalin dan mempertahankan hubungan yang kuat dengan anak-anak lain, bermain dan bercanda, serta mulai memahami bagaimana perasaan orang lain.
2. Pada fase ini, anak mungkin memahami untuk pertama kalinya bahwa individu yang berbeda dapat bereaksi secara emosional dengan cara yang berbeda terhadap peristiwa yang sama. Sebagai contoh, pemenang pertandingan akan merasa senang, sedangkan yang kalah akan merasa sedih.

2.1.2.6 Skrining Perkembangan Emosional Anak

Untuk menyeimbangkan fase perkembangan sesuai dengan usia anak, pemantauan perkembangan dilakukan secara terus-menerus dan berkala. Hal ini dilakukan dengan meminta anak untuk menyelesaikan kuesioner yang sesuai dengan usia yang mengukur perkembangan mereka. Pemantauan perkembangan dilakukan maksimal sekali setiap enam bulan atau dua kali setahun. Identifikasi awal masalah perilaku emosional pada anak berusia antara 36 hingga 72 bulan dilakukan sesuai dengan jadwal layanan SDIDTK. Kuesioner Masalah Perilaku Emosional (KMPE) yang terdiri dari 14 pertanyaan adalah alat yang digunakan untuk menentukan apakah anak-anak dalam rentang usia tersebut memiliki masalah perilaku emosional (Kementerian Kesehatan RI, 2023).

2.1.2.7 Skala Pengukuran Perkembangan Emosional Anak

Menurut Black, Pulford, Christie, & Wheeler dalam Sulastri et al. (2021), *Strengths and Difficulties Questionnaire* (SDQ) adalah instrumen psikologis yang dikembangkan oleh Robert Goodman pada tahun 1997 untuk melakukan deteksi dini kondisi kesehatan mental dan emosional anak usia 3–17 tahun. Alat skrining ini telah diterjemahkan ke berbagai bahasa, termasuk Bahasa Indonesia. Aspek atau kategori dalam skala SDQ antara lain:

1. Perilaku prososial adalah sikap bawaan yang muncul karena manusia tidak dapat hidup sepenuhnya sendiri dan selalu bergantung pada orang lain untuk menjalani aktivitas sehari-hari. Perilaku ini termasuk kemampuan untuk memperhatikan perasaan orang lain, kesediaan untuk berbagi dengan teman sebaya, dan kecenderungan untuk membantu orang lain.

2. *Hiperaktivitas* adalah pola perilaku yang ditandai dengan ketidakmampuan untuk tetap tenang, kurangnya perhatian, serta perilaku impulsif atau bertindak sesuka hati. Anak dengan perilaku ini umumnya sulit untuk diarahkan atau dikendalikan.
3. Masalah perilaku (*Conduct problem*) adalah pola perilaku yang terus-menerus negatif, permusuhan, dan penentangan tanpa melanggar norma sosial atau hak orang lain secara signifikan. Anak-anak sering mengalami masalah ini, yang ditunjukkan melalui tindakan seperti memukul, berkelahi, mengejek, atau menolak memenuhi permintaan orang lain.
4. Gejala emosi (*emotional*). Perasaan unik dalam pikiran serta kondisi biologis dan psikologis yang memengaruhi perilaku disebut gejala emosi. Anak-anak dengan gangguan emosi menunjukkan karakteristik yang kompleks dan beberapa perilakunya mungkin mirip dengan anak-anak sebaya, seperti sering merasa cemas, mengeluh sakit, mudah menangis, atau tampak tidak bahagia.
5. Hubungan dengan teman sebaya (*Peer Problem*). Sulit bagi anak untuk bersosialisasi dengan teman sebaya mereka, baik di rumah maupun di sekolah, dikenal sebagai masalah teman sebaya. Karena masalah ini, anak sering merasa tidak diterima oleh teman sebayanya. Hal ini menyebabkan mereka kurang terlibat dalam interaksi dan kegiatan yang dilakukan oleh teman sebaya mereka.

Berdasarkan teori yang dikemukakan Baron dan Byrne (2015), ketidakpedulian merupakan bentuk adaptasi dari perilaku prososial atau

tindakan menolong yang bermanfaat bagi orang lain tanpa mengharapkan imbalan langsung bagi pelaku, meskipun tindakan tersebut berpotensi menimbulkan risiko bagi orang yang menolong.

SDQ terdiri dari 25 pertanyaan, dengan masing-masing subskala memuat lima item. Subskala mencakup aspek emosional, perilaku mengganggu, hiperaktif, dan masalah hubungan dengan teman sebaya. Untuk pertanyaan positif pada subskala ini, skor diberikan sebagai berikut: Tidak Benar = 2, Agak Benar = 1, Selalu Benar = 0. Sedangkan untuk pertanyaan negatif, skor diberikan: Tidak Benar = 0, Agak Benar = 1, Selalu Benar = 2. Subskala kekuatan, yang meliputi perilaku prososial, menggunakan skor: Tidak Benar = 0, Agak Benar = 1, dan Selalu Benar = 2.

Tabel 2. 2 Skor *Strength and Difficulties Questionnaire*

Skala	Sub-Skala	<i>Normal</i>	<i>Borderline</i>	<i>Abnormal</i>	Total
Kesulitan	Gejala Emosional	0-5	6	7-10	<i>Normal :0-5</i> <i>Borderline :16-19</i> <i>Abnormal: 20-40</i>
	Masalah Perilaku	0-3	4	5-10	
	Hiperaktivitas	0-5	6	7-10	
	Masalah Teman Sebaya	0-3	4-5	6-10	
Kekuatan	Perilaku prososial	6-10	5	0-4	<i>Normal: 6-10</i> <i>Borderline: 5</i> <i>Abnormal: 0-4</i>

Skoring SDQ dapat dilakukan berdasarkan nilai setiap subskala. Skor total kesulitan dihitung dari penjumlahan empat subskala kesulitan, yaitu gejala emosi, masalah perilaku, hiperaktivitas, dan masalah hubungan dengan teman sebaya. Kategori skor total kesulitan adalah: Normal (0–15), Borderline (16–19), dan Abnormal (20–40). Sedangkan untuk subskala kekuatan (perilaku

prososial), kategorinya adalah: Normal (6–10), Borderline (5), dan Abnormal (0–4).

2.1.3 Konsep Anak Usia Prasekolah

2.1.3.1 Pengertian Anak Usia Prasekolah

Anak prasekolah adalah anak yang berusia antara tiga hingga enam tahun, yang merupakan periode emas dalam perkembangan mereka, atau sering disebut sebagai “*The Golden Age*” (Friska et al., 2024). Pada periode “*The Golden Age*” seluruh aspek kecerdasan, termasuk kecerdasan intelektual, emosional, dan spiritual, berkembang dengan pesat. Perkembangan ini memiliki dampak besar dan berperan penting dalam menentukan tahap perkembangan anak di masa depan. (Zahra et al., 2022)

2.1.3.2 Fase-Fase Perkembangan Anak Prasekolah

1) Perkembangan Motorik Kasar

Kemajuan dalam gerakan tubuh yang melibatkan otot-otot besar atau sebagian besar anggota tubuh, yang dipengaruhi oleh tingkat kematangan anak, disebut perkembangan motorik kasar. Kemampuan anak-anak untuk berdiri dengan satu kaki selama 1 hingga 5 detik, melompat dengan satu kaki, berjalan dengan tumit ke ujung jari, bergerak meluncur, menuruni tangga dengan kaki bergantian, dan meningkatkan keterampilan olahraga seperti meluncur dan berenang menunjukkan kemampuan ini.

2) Perkembangan Motorik Halus

Perkembangan motorik halus adalah kemampuan fisik yang melibatkan penggunaan otot-otot kecil dan koordinasi yang tepat antara mata dan tangan. Ketika anak-anak dapat menggerakkan jari-jari kaki mereka, menggambar bentuk sederhana yang terdiri dari dua atau tiga bagian, memilih garis yang lebih panjang, meniru tangan mereka, menjepit benda, mengancingkan pakaian mereka sendiri, dan berbagai aktivitas lainnya, artinya kemampuan ini mulai berkembang.

3) Perkembangan Bahasa

Perkembangan bahasa mengacu pada kemampuan anak untuk berbicara secara spontan, memahami perintah, dan menanggapi suara. Kemampuan anak untuk menyebutkan sekitar empat gambar, mengenali satu hingga dua warna, menyebutkan benda dan fungsinya, menghitung, memahami makna dua kata, meniru berbagai bunyi, memahami arti larangan, dan mengenali panggilan dan mengenali anggota keluarga terdekat adalah tanda tahap awal perkembangan ini.

4) Perkembangan Perilaku Sosial/Adaptasi Sosial

Perkembangan perilaku sosial mencakup kemampuan anak untuk bersosialisasi, bertahan hidup sendiri, dan berinteraksi dengan dunia luar. Ketika anak-anak dapat bermain permainan, menunjukkan reaksi menangis saat dimarahi, mengungkapkan permintaan dengan gerakan tubuh, dan memperkenalkan anggota keluarga mereka, artinya proses ini dimulai (Musabiq, 2019).

2.1.3.3 Tugas Perkembangan Anak Prasekolah

(Musabiq, 2019) menjabarkan secara rinci tentang tanggung jawab perkembangan anak usia prasekolah adalah sebagai berikut.

1. Meningkatkan keterampilan fisik yang diperlukan untuk permainan umum.
2. Menumbuhkan sikap yang sehat dan mengenai diri sendiri sebagai makhluk yang sedang tumbuh.
3. Belajar menyesuaikan diri dengan teman seusianya.
4. Mulai mengembangkan peran sosial pria atau wanita yang tepat.
5. Mendapatkan pemahaman yang diperlukan untuk kehidupan sehari-hari.
6. Meningkatkan tingkatan nilai, hati nurani, dan moral.
7. Mendapatkan kebebasan pribadi.

2.1.3.4 Aspek-Aspek Perkembangan Anak Prasekolah.

1. Aspek emosional

Pada usia 4 tahun, anak mulai mengenali dirinya sebagai individu “aku” dan memahami betapa dia berbeda dari orang lain atau objek di sekitarnya. Fakta bahwa orang lain tidak dapat memenuhi semua keinginannya membuatnya sadar akan hal ini. Perasaan harga diri juga mulai berkembang seiring dengan itu.

Beberapa emosi yang biasa muncul pada masa kanak-kanak adalah ketakutan, yang muncul saat anak merasa terancam; cemas, yang muncul dari ketakutan imajinasi; marah, yang muncul dari perasaan kecewa; kecemburuan, yang muncul ketika merasa tersisihkan oleh orang lain; kegembiraan, ketika kebutuhannya terpenuhi; kasih sayang, yang

ditunjukkan melalui ketertarikan terhadap lingkungan sekitar; dan ingin tahu, yang mendorong anak untuk mengeksplorasi dunia.

2. Aspek Bahasa

Perkembangan bahasa pada seorang anak ditandai dengan beberapa aspek terkait dengan kemampuan berbahasa anak, sebagai berikut.

- a. Anak mulai mampu menyusun kalimat tunggal yang lengkap.
- b. Anak sudah dapat memahami perbandingan antara benda atau orang yang ada di sekitarnya.
- c. Anak sering bertanya tentang tempat dan nama, seperti "apa", "di mana", "dari mana" dan sejenisnya.
- d. Anak mulai menggunakan kata-kata yang memiliki awalan dan akhiran.
- e. Anak mulai menggunakan kalimat majemuk beserta anak kalimatnya.
- f. Kemampuan berpikir anak berkembang lebih lanjut.
- g. Anak banyak bertanya mengenai waktu dan sebab akibat, seperti pertanyaan tentang "kapan", "mengapa", "bagaimana" dan lainnya.

3. Aspek sosial

Pada usia prasekolah, terutama mulai usia 4 tahun, perkembangan sosial anak mulai terlihat jelas karena mereka mulai aktif berinteraksi dengan teman sebaya. Beberapa tanda perkembangan sosial pada tahap ini antara lain:

- a. Anak mulai memahami aturan-aturan dalam lingkungan keluarga atau saat bermain.

- b. Anak mulai menunjukkan kepatuhan terhadap peraturan yang diberikan.
- c. Anak semakin menyadari pentingnya kebutuhan diri sendiri dan orang lain.
- d. Anak sudah bisa bersosialisasi dan bermain dengan teman sebaya (*peer group*).

4. Aspek bermain

Usia prasekolah dapat dianggap sebagai periode bermain, karena hampir seluruh waktu anak diisi dengan kegiatan bermain. Berikut ini adalah beberapa jenis permainan yang sering dilakukan oleh anak-anak pada usia tersebut.

- a. Permainan fungsi, yaitu permainan yang melibatkan penggunaan alat gerak, seperti melompat, berlari, berjalan, memanjat, dan sebagainya.
- b. Permainan fiksi, yaitu permainan yang didasarkan pada imajinasi anak, seperti bermain kuda-kudaan, perang-perangan, guru-guruan, masak-masakan, dan lain-lain.
- c. Permainan reseptif atau apresiatif, yaitu permainan yang mendorong anak untuk menerima informasi atau memperhatikan sesuatu, seperti mendengarkan cerita, dongeng, dan sebagainya.
- d. Permainan konstruksi, yaitu permainan yang melibatkan penyusunan atau pembuatan benda atau bentuk tertentu, seperti membuat kue dari tanah, rumah-rumahan, mainan dari lilin, dan lain-lain.

- e. Permainan prestasi, yaitu permainan yang melibatkan kompetisi atau persaingan yang berakhir dengan penentuan pemenang, seperti sepak bola, basket, bulu tangkis, bola ping-pong, dan sebagainya.

5. Aspek kesadaran beragama

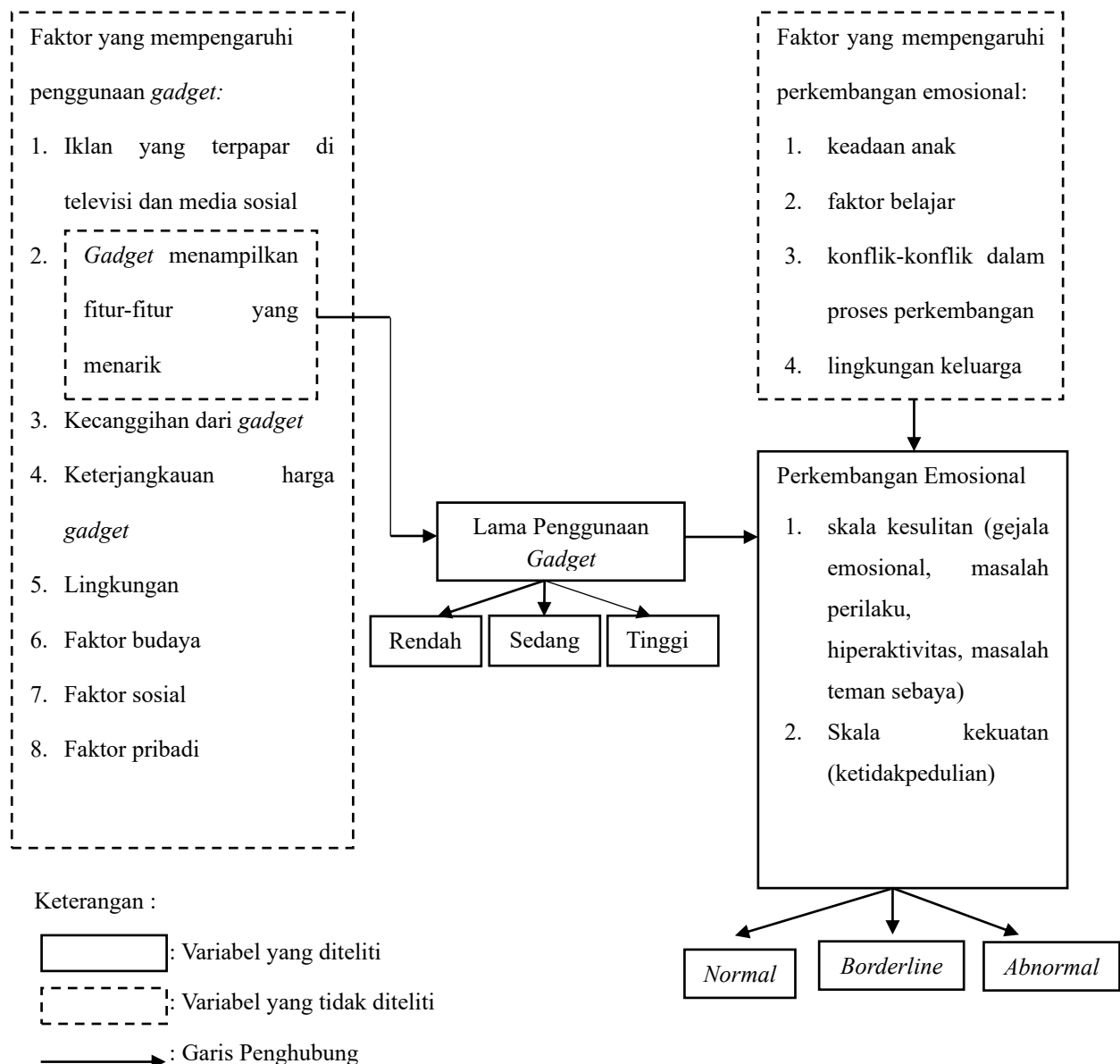
Secara umum kesadaran beragama pada usia prasekolah ditandai dengan ciri-ciri sebagai berikut.

- a. Sikap keagamaan anak cenderung bersifat reseptif (menerima), meskipun sering kali disertai dengan banyak pertanyaan.
- b. Pandangan tentang Tuhan bersifat antropomorfik (didepersonifikasikan).
- c. Pemahaman rohaniah masih bersifat dangkal (belum mendalam), meskipun anak telah mulai berpartisipasi dalam kegiatan ibadah.
- d. Konsep ketuhanan dipahami anak berdasarkan imajinasi sesuai dengan tingkat perkembangan pemikirannya (Musabiq, 2019).

2.2 Kerangka Pemikiran

Penggunaan gadget dipengaruhi oleh faktor-faktor yaitu iklan yang terpapar di televisi dan media sosial, gadget menampilkan fitur-fitur yang menarik, kecanggihan dari *gadget*, keterjangkauan harga *gadget*, lingkungan, faktor budaya, faktor sosial, faktor pribadi. Fitur-fitur yang menarik pada *gadget* menjadi salah satu faktor yang mempengaruhi lama penggunaan *gadget*. Sedangkan perkembangan emosional dipengaruhi oleh keadaan anak, faktor belajar, konflik-konflik dalam proses perkembangan, lingkungan keluarga. Perkembangan emosional dikategorikan menjadi dua skala diantaranya skala kesulitan (gejala emosional, masalah perilaku, hiperaktivitas, masalah teman sebaya) dan skala kekuatan (ketidakpedulian) Penggunaan *gadget* secara terus-menerus dan jangka panjang oleh anak-anak dapat menyebabkan gangguan perkembangan emosional. Dari kerangka pemikiran diatas, peneliti ingin mengetahui hubungan lama penggunaan *gadget* dengan perkembangan emosional pada anak usia prasekolah di PAUD Al Fatah dan RA Dawamul Khoir.

Bagan 2. 1 Kerangka Pemikiran
Hubungan Lama Penggunaan *Gadget* Dengan Perkembangan
Emosional pada Anak Usia Prasekolah Di PAUD Al Fatah Dan RA
Dawamul Khoir



2.2 Hipotesis

Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, di mana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pertanyaan. Dikatakan sementara, karena jawaban yang diberikan baru didasarkan pada teori yang relevan, belum didasarkan pada fakta-fakta yang diperoleh melalui pengumpulan data. Sehingga hipotesis dapat dinyatakan sebagai jawaban teoritis terhadap rumusan masalah penelitian, dan belum menjadi jawaban yang empiris (Sugiyono, 2023). Adapun hipotesis dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

Ha : Terdapat Hubungan Lama Penggunaan *Gadget* Dengan Perkembangan Emosional Aspek Kesulitan Pada Anak Usia Prasekolah Di PAUD Al Fatah Dan RA Dawamul Khoir.

Ho : Tidak Terdapat Hubungan Lama Penggunaan *Gadget* Dengan Perkembangan Emosional Aspek Kesulitan Pada Anak Usia Prasekolah Di PAUD Al Fatah Dan RA Dawamul Khoir.

Ha : Terdapat Hubungan Lama Penggunaan *Gadget* Dengan Perkembangan Emosional Aspek Kekuatan Pada Anak Usia Prasekolah Di PAUD Al Fatah Dan RA Dawamul Khoir.

Ho : Tidak Terdapat Hubungan Lama Penggunaan *Gadget* Dengan Perkembangan Emosional Aspek Kekuatan Pada Anak Usia Prasekolah Di PAUD Al Fatah Dan RA Dawamul Khoir.

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Desain penelitian

Desain penelitian ini menggunakan desain penelitian *deskriptif korelasi*, yaitu penelitian yang dilakukan untuk melihat hubungan antara beberapa variabel. Pendekatan yang digunakan berupa cross sectional yaitu variabel sebab atau risiko dan akibat atau kasus yang terjadi pada objek penelitian diukur atau dikumpulkan secara simultan (dalam waktu yang bersamaan) (Notoatmodjo, 2018).

3.2 Variabel Penelitian

variabel penelitian adalah suatu atribut atau sifat atau nilai dari orang, objek atau kegiatan yang mempunyai variasi tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya (Sugiyono, 2023).

3.2.1 Variabel Bebas (Independen)

Variabel bebas adalah merupakan variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabel dependen (terikat). Dalam penelitian ini sebagai variabel bebasnya adalah lama penggunaan gadget.

3.2.2 Variabel Terikat (Dependen)

Variabel terikat merupakan variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat, karena adanya variabel bebas. Dalam penelitian ini sebagai variabel bebasnya adalah perkembangan emosional pada anak usia prasekolah.

3.3 Definisi Operasional

Definisi operasional variabel merupakan uraian mengenai batasan ruang lingkup variabel atau mengenai apa yang diukur dari variabel yang bersangkutan (Sugiyono, 2023).

Tabel 3. 1 Definisi Operasional

Variabel	Definisi Operasional	Indikator	Instrumen	Skala	Skor
Lama Penggunaan Gadget	Lama aktivitas yang dilakukan oleh anak dalam menggunakan gadget untuk bermain game, mendapatkan informasi, menonton video dan berkomunikasi.	Lama waktu penggunaan <i>gadget</i>	Kuesioner lama penggunaan <i>gadget</i> (Puspitasari, 2019)	Ordinal	Rendah : <1Jam Sedang : 1-2Jam Tinggi : >2Jam
Perkembangan Emosional : Skala Kesulitan	Menggambarkan tingkat masalah perilaku atau emosional pada individu.	Mengukur perkembangan emosional pada anak usia prasekolah: emosi, perilaku, hiperaktif, masalah relasi dengan kelompok teman sebaya.	Kuesioner SDQ (<i>Strengths and Difficultie Questionnaire</i>)	Ordinal	Skala kesulitan Normal : 0-15 Borderline : 16-19 Abnormal : 20-40

Perkembangan Emosional : Skala Kekuatan	Menggambarkan potensi positif, kemampuan adaptasi, dan keterampilan sosial individu.	Mengukur perkembangan emosional pada anak usia anak prasekolah : Ketidakpedulian	Kuesioner SDQ Ordinal (<i>Strengths and Difficultie Questionnaire</i>)	Skala kekuatan Normal : 6-10 Borderline : 5 Abnormal : 0-4
--	--	--	---	--

3.4 Populasi dan sampel

3.4.1 Populasi

Populasi adalah wilayah generalisasi yang mencakup objek atau subjek dengan jumlah dan karakteristik tertentu yang telah dipilih oleh peneliti untuk diteliti, sehingga peneliti dapat membuat kesimpulan tentang hasil penelitian (Sugiyono, 2023).

Dalam statistika populasi dilambangkan dengan N. Populasi dalam penelitian ini adalah keluarga atau orang tua dari anak yang bersekolah di PAUD Al Fatah yang berjumlah 50 orang anak dan RA Dawamul Khoir yang berjumlah 35 orang anak.

3.4.2 Sampel

Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut (Sugiyono, 2023). Teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini adalah teknik adalah *total sampling*. *Total sampling* adalah teknik pengambilan sampel dimana jumlah sampel sama dengan populasi. Alasan mengambil total sampling karena jumlah populasi yang kurang dari 100. Jadi jumlah sampel dalam penelitian ini adalah sebanyak 85 orang anak.

3.5 Teknik Pengumpulan Data Penelitian

Teknik pengumpulan data penting untuk mengetahui persebaran data dan mendapatkan data tersebut dari subjek penelitian.

3.5.1 Sumber Pengumpulan data

Data dikumpulkan melalui data primer dan data sekunder, sebagai berikut :

1. Data Primer

Data primer adalah data yang langsung dikumpulkan oleh peneliti dari sumber pertama. Data primer diperoleh dari responden dengan data hasil wawancara dan membagikan lembar kuesioner.

2. Data Sekunder

Data sekunder yaitu data yang langsung dikumpulkan oleh peneliti sebagai penunjang dari sumber pertama. Dapat juga dikatakan data yang tersusun dalam bentuk dokumen-dokumen. Data sekunder dalam penelitian ini yaitu data dari Dinas Kesehatan Garut.

3.5.2 Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian adalah alat-alat yang akan digunakan untuk pengumpulan data (Notoatmodjo, 2018). Instrumen pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan lembar kuesioner.

1. Kuesioner Lama Penggunaan *Gadget*

Kuesioner dari (Puspitasari. 2019) ini memuat pertanyaan yang ditujukan kepada responden tentang berapa lama mereka menggunakan perangkat (seperti iPad, laptop, handphone, atau komputer) setiap hari.

Kuesioner terdiri dari satu pertanyaan di mana responden diminta untuk memilih salah satu dari tiga jawaban yang tersedia dengan memberi tanda centang (✓). Berikut ini adalah sistem penilaian yang digunakan:

- a. Rendah : < 1 jam sehari
- b. Sedang : 1 - 2 jam sehari
- c. Tinggi : > 2 jam sehari

2. Kuesioner Perkembangan Emosional

Instrumen yang digunakan dalam perkembangan emosional anak adalah SDQ (*Strengths and Difficulties Questionnaire*), digunakan untuk menilai perkembangan emosional anak. SDQ terdiri dari 25 item, yang dibagi menjadi 5 subkategori.

- a. Perilaku pro-sosial: perilaku sosial yang baik yang ditunjukkan oleh anak.
- b. Gejala emosional: menilai tingkat kecemasan, ketakutan, dan ketidakstabilan emosional.
- c. Masalah Perilaku: menilai kecenderungan anak untuk berperilaku agresif atau menentang aturan.
- d. Hiperaktivitas: menilai tingkat konsentrasi dan impulsivitas anak.
- e. Masalah Teman Sebaya: menilai kemampuan anak untuk berinteraksi dengan teman sebayanya.

Metode ini digunakan untuk mendapatkan gambaran menyeluruh tentang perkembangan emosional anak-anak yang berada di usia prasekolah.

3.6 Uji Validitas dan Reabilitas

3.6.1 Uji Validitas

Validitas merupakan indikator yang menunjukkan sejauh mana suatu instrumen mampu mengukur apa yang seharusnya diukur. Sebuah instrumen dikatakan valid apabila pertanyaan-pertanyaan dalam kuesioner dapat merefleksikan konsep yang ingin diukur (Arikunto, 2017).

Uji validitas sdq telah dilakukan sebelumnya oleh agustin (2019), yang memperoleh nilai korelasi sebesar -0,363 menggunakan uji spearman rho dengan nilai $p=0,000$, pada tingkat signifikansi 5%.

3.6.2 Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas merupakan suatu indeks yang digunakan untuk menilai konsistensi suatu instrumen dalam mengumpulkan data. Jika data yang dikumpulkan valid, maka hasil pengukuran akan konsisten dan tidak berubah, sehingga instrumen dianggap baik (Arikunto, 2017).

Untuk variabel perkembangan emosional, peneliti tidak melakukan uji validitas dan reliabilitas karena instrumen yang digunakan merupakan instrumen baku yang sebelumnya telah digunakan oleh Oktavia (2015). Pengujian menggunakan teknik *Cronbach's Alpha* pada penelitian tersebut menghasilkan nilai $\alpha = 0,773$.

3.7 Rancangan Analisis Hasil Data Penelitian

3.7.1 Cara Pengolahan Data

Setelah kuesioner yang diberikan kepada orang tua anak dikumpulkan kembali oleh peneliti, lalu langkah kedepannya adalah melakukan pengolahan

dan analisa data. Terdapat beberapa langkah dalam penelitian menurut (Notoatmodjo, 2018) diantaranya:

1. Memeriksa data (*Editing*)

Hasil kuesioner dari lapangan harus dilakukan penyuntingan (*editing*) terlebih dahulu. Secara umum *editing* adalah merupakan kegiatan untuk pengecekan dan perbaikan isian formulir atau kuesioner tersebut.

2. Memberi kode (*Coding*)

Setelah semua kuesioner diedit atau disunting, selanjutnya dilakukan peng”kodea”an atau “*coding*”. Yaitu mengubah data berbentuk kalimat atau huruf menjadi data angka atau bilangan. *coding* atau pemberian kode ini sangat berguna dalam memasukkan data (*data entry*).

3. Memasukkan data (*data entry*) atau *processing*

Data, yakni jawaban-jawaban dari masing-masing responden yang dalam bentuk kode (angka atau huruf) dimasukkan ke dalam program atau software komputer. Software komputer ini bermacam-macam, masing-masing mempunyai kelebihan dan kekurangannya. Salah satu paket program yang paling sering digunakan untuk entri data penelitian adalah paket program SPSS for Window. Dalam proses ini juga dituntut ketelitian dari orang yang melakukan *data entry* ini. Apabila tidak makan akan terjadi bias, meskipun hanya memasukkan data saja.

4. Membersihkan data (*cleaning*)

Apabila semua data dari setiap sumber data atau responden selesai dimasukkan, perlu dicek kembali untuk melihat kemungkinan-

kemungkinan adanya kesalahan-kesalahan kode, ketidaklengkapan, dan sebagainya, kemudian dilakukan pembetulan atau koreksi.

3.7.2 Analisa Data

1. Analisa Univariat

Analisa univariat bertujuan untuk menjelaskan atau mendeskripsikan karakteristik setiap variabel penelitian. Pada umumnya dalam analisis ini hanya menghasilkan distribusi frekuensi dan presentasi dari tiap variabel (Notoatmodjo, 2018). Berikut adalah parafrase dari paragraf tersebut:

Peneliti melakukan analisa univariat melalui pendekatan deskriptif untuk menggambarkan data demografis secara terpisah, dengan menyusun tabel frekuensi untuk setiap variabel. Dalam penelitian ini, hasil analisa data akan ditampilkan dalam bentuk tabel distribusi frekuensi, yang mencakup variabel independen yaitu lama penggunaan gadget, serta variabel dependen yakni perkembangan emosional anak usia prasekolah.

2. Analisa bivariat

Analisa bivariat merupakan analisa yang dilakukan terhadap dua variabel yang diduga berhubungan atau berkorelasi. 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 lama penggunaan gadget dengan perkembangan emosional pada anak usia preschool dan jika $\rho > 0,05$ maka H1 ditolak yang artinya tidak terdapat

hubungan lama penggunaan gadget dengan perkembangan emosional pada anak usia preschool di PAUD Al fatah dan RA Dawamul Khoir.

3.8 Langkah-Langkah Penelitian

Langkah-langkah yang dilakukan pada penelitian diantaranya adalah :

3.8.1 Tahap Persiapan

1. Mengajukan judul penelitian.
2. Memilih tempat penelitian, dalam hal ini peneliti memilih tempat penelitian di PAUD Al Fatah dan RA Dawamul Khoir.
3. Melakukan permohonan izin studi pendahuluan ke PAUD Al Fatah dan RA Dawamul Khoir untuk mendapatkan bahan penelitian.
4. Melakukan studi pendahuluan untuk menentukan masalah penelitian dan diperoleh tema penelitian yaitu lama penggunaan gadget dan perkembangan emosional.
5. Studi kepustakaan melalui literature buku dan jurnal.
6. Menyusun proposal penelitian
7. Menyusun instrumen dan perbaikan instrumen.
8. Seminar proposal penelitian mengenai hubungan lama penggunaan gadget dengan perkembangan pada anak usia prasekolah

3.8.2 Tahap Pelaksanaan

1. Melakukan persetujuan responden.
2. Melakukan observasi dengan insrumen yang sudah disiapkan.
3. Pengolahan data menggunakan SPSS.
4. Pembahasan hasil penelitian.

3.8.3 Tahap Akhir

1. Penyusunan laporan penelitian.
2. Sidang Skripsi.

3.9 Tempat dan Waktu Penelitian

3.9.1 Tempat Penelitian

Penelitian ini telah dilaksanakan di PAUD Al Fatah dan RA Dawamul Khoir, Desa Sucikaler, Kecamatan Karangpawitan, Kabupaten Garut.

3.9.2 Waktu Penelitian

Penelitian ini dilakukan dengan memulai penyusunan proposal penelitian pada bulan Mei sampai Agustus 2025.

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Hasil Penelitian

Hasil penelitian ini tentang hubungan lama penggunaan *gadget* terhadap perkembangan emosional anak usia prasekolah di PAUD Al Fatah dan RA Dawamul Khoir sebanyak 85 responden

4.1.1 Analisis Univariat

4.1.1.1 Lama Penggunaan Gadget

Tabel 4.1 Lama Penggunaan Gadget anak usia prasekolah di PAUD Al Fatah dan RA Dawamul Khoir

Lama			
No	Penggunaan <i>Gadget</i>	Frekuensi	Persentase (%)
1	Rendah	8	9.4
2	Sedang	39	45.9
3	Tinggi	38	44.7
Jumlah		85	100

Berdasarkan data pada Tabel 4.1 menunjukkan bahwa responden dilihat dari lama penggunaan *gadget* dari responden dalam kategori sedang sebanyak 39 responden atau (45.9%).

4.1.1.2 Perkembangan Emosional

Tabel 4. 2 Gambaran perkembangan emosional aspek kesulitan pada anak usia prasekolah

Perkembangan			
No	Emosional (Kesulitan)	Frekuensi	Persentase (%)
1	Normal	19	22.4
2	Bonderline	63	74.1
3	Abnormal	3	3.5
Jumlah		85	100

Berdasarkan data pada Tabel 4.2 menunjukkan bahwa responden dilihat dari perkembangan emosional (kesulitan) responden berada dalam kategori bonderline sebanyak 63 responden atau (74.1%).

Tabel 4.3 Gambaran perkembangan emosional aspek kesulitan pada anak usia prasekolah.

Perkembangan			
No	Emosional (Kekuatan)	Frekuensi	Persentase (%)
1	Normal	31	36.5
2	Bonderline	54	63.5
3	Abnormal	0	0
Jumlah		85	100

Berdasarkan data pada Tabel 4.3 menunjukkan bahwa karakteristik responden dilihat dari perkembangan emosional (kekuatan) sebagian besar responden berada dalam kategori bonderline sebanyak 54 responden (63.5%).

4.1.2 Analisa Bivariat

Tabel 4.4 Hubungan lama penggunaan gadget terhadap perkembangan emosional aspek kesulitan pada anak usia prasekolah di PAUD Al Fatah dan RA Dawamul Khoir

Lama Penggunaan Gadget	Perkembangan Emosional (Kesulitan)						Total		ρ (rho)	P Value
	Normal		Bondering		Abnormal					
	F	%	F	%	F	%	F	%		
Rendah	6	31.6	1	1.6	1	33.3	8	9.4	0.000	0.415
Sedang	11	57.9	28	44.4	0	0	39	45.9		
Tinggi	2	10.5	34	54	2	66.7	38	44.7		
Total	19	100	63	100	3	100	85	100		

Berdasarkan data pada Tabel 4.4 menunjukkan bahwa sebagian besar dari responden memiliki lama penggunaan gadget tinggi dengan kategori perkembangan emosional dalam aspek kesulitan yang bondering sebanyak 34 responden (54%).

Hasil dari analisis statistic hubungan lama penggunaan gadget terhadap perkembangan emosional anak usia prasekolah di PAUD Al Fatah dan RA Dawamul Khoir berdasarkan uji statistic rank spearman didapatkan hasil $\chi^2=0,000$ artinya $\text{sig} < 0,05$ dari hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa ada hubungan antara lama penggunaan gadget terhadap perkembangan emosional anak usia prasekolah di PAUD Al Fatah dan RA Dawamul Khoir pada aspek kesulitan dengan rho positif.

Tabel 4. 5 Hubungan lama penggunaan gadget terhadap perkembangan emosional (aspek kekuatan) anak usia prasekolah di PAUD Al Fatah dan RA Dawamul Khoir

Lama Penggunaan Gadget	Perkembangan Emosional (Kekuatan)						Total		ρ (rho)	P Value
	Normal		Bondering		Abnormal					
	F	%	F	%	F	%	F	%		
Rendah	1	3.2	7	13	0	0	8	9.4	0.000	0.524
Sedang	5	16.1	34	63	0	0	39	45.9		
Tinggi	25	80.6	13	24.1	0	0	38	44.7		
Total	31	100	54	100	0	0	85	100		

Berdasarkan data pada Tabel 4.5 menunjukkan bahwa sebagian kecil dari responden memiliki lama penggunaan *gadget* sedang dengan kategori perkembangan emosional dalam aspek kesulitan yang borderline sebanyak 34 responden (63%).

Hasil dari analisis statistic hubungan lama penggunaan *gadget* terhadap perkembangan emosional anak usia prasekolah di PAUD Al Fatah dan RA Dawamul Khoir berdasarkan uji statistic rank spearman didapatkan hasil $\chi^2=0,000$ artinya $\text{sig} < 0,05$ dari hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa ada hubungan antara lama penggunaan *gadget* terhadap perkembangan emosional anak usia prasekolah di PAUD Al Fatah dan RA Dawamul Khoir pada aspek kesulitan dengan rho positif artinya hubungan yang searah.

4.2 Pembahasan

4.2.1. Lama Penggunaan *Gadget* Pada Anak Usia Pra Sekolah

Berdasarkan hasil penelitian, karakteristik responden dilihat dari lama penggunaan gadget menunjukkan bahwa sebagian besar responden berada pada kategori sedang, yaitu sebanyak 39 responden (45,9%). Hasil tersebut menunjukkan pada penggunaan gadget dalam kategori sedang anak usia preschool masih menggunakan gadget 1 jam. Peneliti berasumsi bahwa penggunaan *gadget* selama 1-2 jam dianggap sedang. Rasa ingin tahu yang tinggi dan fitur yang menarik dari *gadget* tersebut memengaruhi keinginan anak untuk menggunakannya. Selain itu, *gadget* sering digunakan oleh orang tua sebagai "pengasuh kedua" untuk menjaga anak saat orang tua mereka bekerja. Salah satu penyebab anak menggunakan *gadget* lebih dari 1 hingga 2 jam setiap hari adalah kurangnya pengawasan dari orang tua. Penggunaan gadget yang berlebihan dapat membuat anak sulit untuk menghentikan kebiasaannya, meningkatkan risiko kecanduan, dan berpotensi memengaruhi perkembangan emosionalnya. (Starsburger, 2016).

Hasil ini sejalan dengan temuan Ulfa Mursidah et al. (2024), yang melaporkan bahwa lebih dari separuh responden (68,6%) menggunakan gadget dengan durasi sedang. Gadget didefinisikan sebagai perangkat yang memiliki fungsi tertentu sesuai dengan fitur yang tersedia, seperti laptop, smartphone, dan sejenisnya. Wahyuni (2018) dalam Elza (2020) menyatakan bahwa terdapat korelasi signifikan antara penggunaan gadget dan perkembangan emosional anak. Penggunaan gadget dalam durasi lama dapat memengaruhi tumbuh kembang anak, termasuk berdampak negatif terhadap aspek sosial, seperti munculnya perilaku

antisosial dan kurangnya kepedulian terhadap lingkungan, sehingga kestabilan emosional anak menjadi terganggu.

Hasil Penelitian oleh Starsburger (2016), anak sebaiknya menggunakan gadget kurang dari satu jam setiap hari. Hal ini sejalan dengan penelitian Sigman (2016), yang menyarankan durasi penggunaan gadget antara setengah hingga satu jam per hari untuk anak. Penggunaan gadget pada anak perlu diawasi dengan ketat karena dapat menimbulkan kesulitan bagi anak untuk berhenti menggunakan perangkat tersebut. Asosiasi Dokter Anak Amerika dan Kanada merekomendasikan agar anak usia 0–2 tahun tidak terpapar gadget, anak usia 3–5 tahun dibatasi satu jam per hari, dan anak usia 6–18 tahun dibatasi dua jam per hari. Namun, di Indonesia, banyak anak yang menggunakan gadget empat hingga lima kali lebih lama dibandingkan dengan rekomendasi tersebut.

4.2.2. Perkembangan Emosional Pada Anak Pra Sekolah

a. Perkembangan Emosional Aspek Kesulitan

Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa responden dilihat dari perkembangan emosional (kesulitan) sebagian besar responden berada dalam kategori *borderline* sebanyak 63 responden (74.1%). Hal ini sejalan dengan Annisa et al., (2022) lebih dari separuh responden pada kategori *borderline* sebanyak 24 responden (68,8%). Hasil tersebut menunjukkan anak Sering mengamuk, menghindari berinteraksi dengan teman sebaya, menunjukkan perilaku yang merusak atau menantang lingkungan, mengalami rasa takut atau cemas berlebihan, kesulitan berkonsentrasi, perubahan pola tidur, sakit kepala, keluhan fisik, perubahan nafsu makan, perasaan putus asa,

dan perilaku berulang adalah gejala umum gangguan mental dan emosional pada anak-anak ((Syarif, 2023). Peneliti berasumsi bahwa perkembangan emosional di usia sekolah sangat penting karena emosi memengaruhi kepribadian dan kemampuan sosial anak di masa depan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa anak usia sekolah dengan gangguan emosional cenderung menunjukkan perilaku yang menyeluruh, termasuk perasaan khawatir, cemas, takut, kesulitan konsentrasi, perilaku menyendiri, dan kurangnya percaya diri. Emosi yang paling sering muncul pada anak adalah sering menangis, sifat pemalu, dan kurangnya rasa percaya diri. Hal ini sejalan dengan pendapat Waddell dan Shepherd (2012), yang menyatakan bahwa kecemasan, perilaku, hiperaktivitas, dan depresi adalah gangguan emosional yang paling sering dialami anak.

Sejalan dengan penelitian oleh Dwi Lestari & Hardian Deotama, (2021) aspek perkembangan anak usia pra sekolah meliputi fisik, kognitif (kecerdasan), emosi, bahasa, sosial, kepribadian, moral dan kesadaran beragama. Perkembangan sosial adalah proses untuk melakukan komunikasi dengan orang lain, berupaya diterima lingkungan dan memperoleh kemampuan untuk mengekspresikan pola perilaku yang sesuai dengan tuntutan sosial.

b. Perkembangan Emosional Aspek Kekuatan

Berdasarkan hasil penelitian dilihat dari perkembangan emosional (kekuatan) sebagian besar responden berada dalam kategori borderline sebanyak 54 responden (63.5%). Hasil penelitian menunjukkan sikap kepedulian yang sering dilakukan anak-anak seperti kurang memahami

perasaan orang lain dan tidak mau saling tolong menolong sesama teman. Berdasarkan penelitian ini peneliti berasumsi bahwa perilaku kepedulian merupakan tingkah laku yang wajib dimiliki oleh anak-anak karena jika tingkah laku ini tidak dimiliki oleh anak-anak maka anak-anak dapat menjadi cuek dengan apa yang terjadi di sekelilingnya. Orang tua dan guru mempunyai kewajiban untuk mengajarkan kepada anak-anak tentang sikap kepedulian kepada orang lain.

Hal ini sejalan dengan penelitian Kurniastuti & Rusmariana, (2021) dapat diketahui bahwa perkembangan emosional (skala kekuatan) pada anak dari 35 responden pada kategori borderline yaitu sebanyak 14 responden (40%). Hasil penelitian menunjukkan bahwa anak usia prasekolah dengan gangguan emosional cenderung menunjukkan perilaku yang menyeluruh, termasuk perasaan khawatir, cemas, takut, kesulitan konsentrasi, perilaku menyendiri, dan kurangnya percaya diri. Emosi yang paling sering muncul pada anak adalah sering menangis, sifat pemalu, dan kurangnya rasa percaya diri.

Hasil penelitian yang dilakukan oleh Baron dan Byrne, (2015) tentang perilaku kepedulian yaitu rasa kepedulian atau perilaku membantu yang memberi manfaat kepada orang lain tanpa harus menginginkan hadiah dari orang yang dibantu dari tindakan tersebut dan bisa saja mengakibatkan suatu bahaya bagi orang yang membantu.

4.2.3. Hubungan lama penggunaan *gadget* terhadap perkembangan emosional (aspek kesulitan) anak usia prasekolah di PAUD Al Fatah dan RA Dawamul Khoir

Berdasarkan data pada hasil penelitian menunjukan bahwa sebagian besar dari responden memiliki lama penggunaan *gadget* tinggi dengan kategori perkembangan emosional dalam aspek kesulitan yang bondering sebanyak 34 responden (54%). Hasil dari analisis statistic hubungan lama penggunaan *gadget* terhadap perkembangan emosional anak usia prasekolah di PAUD Al Fatah dan RA Dawamul Khoir berdasarkan uji statistic rank spearman didapatkan hasil $\chi^2=0,000$ artinya $\text{sig} < 0,05$ dari hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa ada hubungan antara lama penggunaan *gadget* terhadap perkembangan emosional anak usia prasekolah di PAUD Al Fatah dan RA Dawamul Khoir pada aspek kesulitan dengan rho positif yang artinya hubungan yang searah.

Hasil penelitian ini sejalan dengan Ulfa Mursidah et al., (2024) durasi penggunaan *gadget* terhadap perkembangan emosional (skala kesulitan) pada anak dihasilkan nilai probabilitas sebesar 0,000 ($p \text{ value} < 0,005$) sehingga H_1 diterima H_0 ditolak. Hal ini menyatakan adanya hubungan antara lama penggunaan *gadget* terhadap perkembangan emosional (skala kesulitan) pada anak usia prasekolah. Konsentrasi anak didunia nyata mengalami kesusahan ketika anak sudah terbiasa dengan *gadget*. Ketika anak dijauhkan dari *gadget* tersebut maka anak akan menjadi mudah bosan, gelisah bahkan amarahnya tidak bisa dikontrol (Agustin et al., 2022).

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian (Syarif, 2023) perilaku anak dalam menggunakan *gadget* memiliki dampak positif maupun negatif. Dampak

positif dari penggunaan *gadget* antara lain untuk memudahkan seorang anak dalam mengasah kreativitas dan kecerdasan anak. Seperti adanya aplikasi mewarnai, belajar membaca, dan menulis huruf tentunya memberikan dampak positif bagi perkembangan otak anak. Namun demikian penggunaan *gadget* juga berdampak negatif yang cukup besar bagi anak dengan adanya kemudahan dalam mengakses berbagai media informasi dan teknologi, menyebabkan anak-anak menjadi malas bergerak dan beraktivitas. Upaya yang dapat dilakukan adalah penggunaan *gadget* yang diawasi oleh orang tua sehingga anak-anak menggunakan *gadget* untuk hal yang positif dengan durasi yang normal. Orang tua dapat mengarahkan apa saja hal positif yang bisa dilihat dan membatasi waktu penggunaan *gadget* sehingga penggunaan *gadget* akan berdampak positif bagi perkembangan emosional anak.

4.2.3 Hubungan lama penggunaan *gadget* terhadap perkembangan emosional (aspek kekuatan) anak usia prasekolah di PAUD Al Fatah dan RA Dawamul Khoir

Berdasarkan data pada hasil penelitian menunjukkan bahwa menunjukkan bahwa sebagian kecil dari responden memiliki lama penggunaan *gadget* sedang dengan kategori perkembangan emosional dalam aspek kesulitan yang borderline sebanyak 34 responden (63%). Hasil dari analisis statistik hubungan lama penggunaan *gadget* terhadap perkembangan emosional anak usia prasekolah di PAUD Al Fatah dan RA Dawamul Khoir berdasarkan uji statistik rank spearman didapatkan hasil $\chi^2=0,000$ artinya $\text{sig} < 0,05$ dari hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa ada hubungan antara lama penggunaan *gadget* terhadap perkembangan

emosional anak usia prasekolah di PAUD Al Fatah dan RA Dawamul Khoir pada aspek kesulitan dengan rho positif artinya hubungan yang searah.

Hasil penelitian ini sejalan dengan Ulfa Mursidah et al. (2024), yang menemukan hubungan signifikan antara penggunaan perangkat dan perkembangan emosional anak ($p = 0,003 < 0,05$). Rowan (2017) menyatakan bahwa kesehatan anak dapat terpengaruh oleh penggunaan gadget yang berlebihan, terutama radiasi yang dihasilkan oleh perangkat tersebut. Jika orang tua tidak membatasi dan mengawasi penggunaan gadget anak secara disiplin, anak berisiko menjadi kurang peka terhadap lingkungan dan mengabaikan interaksi dengan orang lain. Kecanduan gadget juga dapat menyebabkan anak cenderung malas bergerak, lebih memilih duduk atau berbaring saat menikmati camilan, dan mengurangi interaksi sosial.

Peneliti berasumsi bahwa *gadget* sebenarnya dapat membantu anak belajar lebih banyak dan menjadi lebih kreatif. Namun, jika orang tua menggunakannya terlalu banyak atau tidak mengontrolnya dengan ketat, hal ini dapat memengaruhi kepedulian anak terhadap dunia luar. Anak-anak yang terlalu sering menggunakan *gadget* tanpa batasan waktu cenderung kesulitan berinteraksi dengan lingkungan, lebih suka menyendiri, dan kurang memperhatikan perasaan orang lain.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

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

5.1 Kesimpulan

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

1. Lama penggunaan gadget pada anak usia prasekolah di PAUD Al-Fatah dan RA Dawamul Khoir sebagian besar dalam kategori sedang.
2. Perkembangan emosional pada aspek kesulitan anak usia prasekolah di PAUD Al-Fatah dan RA Dawamul Khoir sebagian besar dalam kategori borderline.
3. Perkembangan emosional pada aspek kekuatan anak usia prasekolah di PAUD Al-Fatah dan RA Dawamul Khoir sebagian besar dalam kategori borderline.
4. Adanya hubungan antara lama penggunaan gadget terhadap perkembangan emosional aspek kesulitan pada anak usia sekolah di di PAUD Al-Fatah dan RA Dawamul Khoir.
5. Adanya hubungan antara lama penggunaan gadget terhadap perkembangan emosional aspek kekuatan pada anak usia sekolah di di PAUD Al-Fahtah dan RA Dawamul Khoir.

5.2 Saran

1. Bagi Orang Tua

Penelitian ini memberikan informasi kepada orang tua mengenai dampak penggunaan gadget terhadap perkembangan emosional anak, sehingga diharapkan ke depannya orang tua dapat mengambil langkah untuk membatasi durasi anak bermain gadget.

2. Bagi Profesi Keperawatan

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat dalam memperluas wawasan serta memberikan kontribusi ilmiah di bidang keperawatan, khususnya terkait lama penggunaan gadget dan perkembangan emosional pada anak usia prasekolah.

3. Bagi Lahan Penelitian

Pihak instansi disarankan untuk memberikan masukan kepada sekolah terkait dampak positif dan negatif perilaku anak yang mengalami kecanduan gadget terhadap perkembangan emosional di lingkungan sekolah, sehingga sekolah dapat lebih memperhatikan pergaulan siswa serta meningkatkan pengawasan di lingkungan sekolah.

4. Bagi Peneliti Selanjutnya

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

DAFTAR PUSTAKA

- Agustin, K., Zen, D. N., & Wibowo, D. A. (2022a). Hubungan Lama Penggunaan Gadget dengan Masalah Mental Emosional pada Anak Usia Pra Sekolah di TK Aba Kecamatan Ciamis Kabupaten Ciamis Tahun 2021. *Jurnal Keperawatan Galuh*, 4(2), 53. <https://doi.org/10.25157/jkg.v4i2.8369>
- Agustin, K., Zen, D. N., & Wibowo, D. A. (2022b). The Relationship Between Gadget Usage Duration and Emotional Mental Problems in Preschool Children at TK Aba, Ciamis District, Ciamis Regency, in 2021. *Jurnal Keperawatan Galuh*, 4(2), 53.
- Anggraini, E. (2019). *Mengatasi Kecanduan Gadget Pada Anak*. Serayu Publishing.
- Arikunto. (2017). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Rineka Cipta.
- Daud, Novita, D., & Maulidya, N. (2021). *Buku Ajar Psikolog Perkembangan Anak*. Kencana.
- Friska, A., Nelson, C., Keperawatan, F., Klabat, U., & Utara, S. (2024). GADGET DAN PERKEMBANGAN EMOSIONAL ANAK USIA PRA SEKOLAH 3-6 TAHUN. *Nutrix Journal*, 8(2), 221–229. <https://doi.org/https://doi.org/10.37771/nj.v8i2.1166>
- Heryanto, M. L., Saprudin, A., Yanti, S. D., & Moonti, M. A. (2023). LAMA PENGGUNAAN GADGET DENGAN PERKEMBANGAN PADA ANAK

PRASEKOLAH. *JOURNAL OF MIDWIFERY CARE*, 3(02), 136–144.

<https://doi.org/https://doi.org/10.34305/jmc.v3i02.740>

Hifayatin, N., Muji Astuti, N., & Tinggi Ilmu Kesehatan Hang Tuah Surabaya, S. (2024). HUBUNGAN PENGGUNAAN GADGET DAN PENDAMPINGAN ORANG TUA DENGAN PERKEMBANGAN SOSIAL EMOSIONAL PADA ANAK PRASEKOLAH. *Keperawatan dan Kesehatan Masyarakat*, 13 No 2, 139–149.

Kementerian Kesehatan RI. (2023). *Stimulasi, Deteksi, Intervensi Dini Tumbuh Kembang (SDIDTK) dan Pemberian Makan pada Balita dan Anak Prasekolah*. Kementerian Kesehatan RI.

Kurniastuti, Y., & Rusmariana, A. (2021). Hubungan Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Sosial Emosional Anak Prasekolah 3-6 Tahun : Literature Review. *Prosiding Seminar Nasional Kesehatan*, 1, 1217–1223. <https://doi.org/10.48144/prosiding.v1i.816>

Maula, I., & Rahmayanti, S. D. (2024). HUBUNGAN DURASI PENGGUNAAN GADGET DENGAN PERKEMBANGAN SOSIAL EMOSIONAL ANAK PRASEKOLAH DI TK MURAI SEJAHTERA KABUPATEN SUMEDANG. *Jurnal Kesehatan Kartika*, 19, 91–98. <https://doi.org/10.26874/v15.i3>

Mimin, E. (2022). *Analisis Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Aspek-Aspek Perkembangan Anak Usia Dini*. 6(02), 558–568.

Musabiq, S. (2019). *TUMBUH KEMBANG ANAK USIA PRASEKOLAH*. RAJAGRAFINDO PERSADA.

- Notoatmodjo. (2018). *Metodologi Penelitian Kesehatan*. Rineka Cipta.
- Pardede, R., & Watini, S. (2021). Dampak Penggunaan Gadget pada Perkembangan Emosional Anak Usia Dini di TK Adifa Karang Mulya Kota Tangerang. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(2), 4728–4735.
- Pudyastuti, R. R., & Kariyadi. (2023). *Penggunaan Gadget Bagi Anak*. Pusat Pengembangan Pendidikan dan Penelitian Indonesi.
- Puspitasari, Inaha. (2019). Hubungan Durasi Penggunaan Gadget Dengan Kecerdasan Emosional Anak Usia 8-10 Tahun Di Mi Nurul Islam Tanjung Bendo Kabupaten Magetan. Stikes Bhakti Husada Mulia. Madiun.
- Rachmaniah, R. A. (2014). HUBUNGAN GADGET ADDICTION DENGAN MENTAL EMOSIONAL ANAK USIA PRASEKOLAH SELAMA MASA PANDEMI COVID-19 DI WILAYAH KERJA PUSKESMAS PERUMNAS II PONTIANAK. *MALAHAYATI HEALTH STUDENT*, 3, 662–678.
- Rahmawati, R. K. N., & Basri, N. A. (2023). *Psikologi Perkembangan Anak Usia Dini*. PT Literasi Nusantara Abadi Group.
- Riana Mashar, M. S. P. (2015). *Emosi Anak Usia Dini dan Strategi Pengembangannya*. Kencana.
- Sigman, A. (2016). The Impact Of Screen Media On Children: A Eurovision For Parliament. *Psychiatric Times*, 88–121.
- Sobihah, H., Eviyanti, L., Syarifudin, E., & ... (2023). Pendekatan Filsafat ilmu Pada Anak Usia Dini Dalam Penggunaan Gadget. *Innovative: Journal Of ...*,

3(3), 4728–4739. <http://j-innovative.org/index.php/Innovative/article/view/7086>

Sri Delviana Daud, Sri Wahyuni, & Nelfa F. Takahepis. (2023). Hubungan Penggunaan Gadget Dengan Perkembangan Emosional Pada Anak Usia Prasekolah di RA Karakter Assalam Manado. *Corona: Jurnal Ilmu Kesehatan Umum, Psikolog, Keperawatan dan Kebidanan*, 1(4), 103–114. <https://doi.org/10.61132/corona.v1i4.89>

Strasburger, V. C., Mulligan, D. A., Altmann, T. R., Brown, A., Christakis, D. A., Clarke-Pearson, K., Falik, H. L., Hill, D. L., Hogan, M. J., Levine, A. E., Nelson, K. G., O’Keeffe, G. S., Fuld, G. L., Dreyer, B. P., Milteer, R. M., Shifrin, D. L., Jordan, A., Brody, M., Wilcox, B., ... Noland, V. L. (2016). Children, adolescents, obesity, and the media. *Pediatrics*, 128(1), 201–208. <https://doi.org/10.1542/peds.2011-1066>

Sugiyono. (2023). Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D. In *Sustainability (Switzerland)* (Vol. 11, Nomor 1). ALFABETA. http://scioteca.caf.com/bitstream/handle/123456789/1091/RED2017-Eng-8ene.pdf?sequence=12&isAllowed=y%0Ahttp://dx.doi.org/10.1016/j.regsciurbeco.2008.06.005%0Ahttps://www.researchgate.net/publication/305320484_SISTEM_PEMBETUNGAN_TERPUSAT_STRATEGI_MELESTARI

Syarif, M. (2023). Muhammad Syarif: [Perkembangan Kecerdasan Intelektual, Emosional Dan Spiritual Anak] 31. *Jurnal Pendidikan dan Pengajaran*, 2(1), 31–42.

- Ulfa Mursidah, Yuli Permata Sari, & Yasherly Bachri. (2024). Hubungan Durasi Penggunaan Gadget Terhadap Emosional Anak Usia Sekolah Di Tk Harapan Bundo. *Jurnal Keperawatan Suaka Insan (Jksi)*, 9(2), 179–187. <https://doi.org/10.51143/jksi.v9i2.729>
- Yasinta, Y., & Putri, A. (2020). Hubungan Durasi Penggunaan Gadget Dengan Perkembangan Sosial Emosional Pada Anak Usia Pra- Sekolah Di Tk Negeri Pembina 02 Batam Center Tahun 2020. *Ejurnal.Univbatam.Ac.Id*, 11(1), 1–15. <http://ejurnal.univbatam.ac.id/index.php/Keperawatan/article/view/727>
- Zahra, Z. A., Widiastuti, S., & Argarini, D. (2022). Hubungan Durasi Dan Intensitas Penggunaan Gadget Dengan Perkembangan Anak Usia Prasekolah Di Wilayah RW 14. *MAHESA : Malahayati Health Student Journal*, 2(3), 453–461. <https://doi.org/10.33024/mahesa.v2i3.6003>

LAMPIRAN

Lampiran 1 : Surat Pengajuan Judul



YAYASAN DHARMA HUSADA INSANI GARUT Sekolah Tinggi Ilmu Kesehatan Karsa Husada Garut

SK Mendiknas RI No. : 129 / D / 0 / 2007

Kampus I : Jl. Subyadinata No. 07 Garut - Jawa Barat Kampus II : Jl. Nusa Indah No. 24 Garut - Jawa Barat

Web : <https://stikeskhg.ac.id> E-mail : Stikeskarsahusada@yahoo.com

FORMULIR USULAN TOPIK PENELITIAN

NAMA MAHASISWA : RESTY FAUZIAH
 NIM : K116C21112
 PROGRAM STUDY : SI Keperawatan
 TAHUN AKADEMIK : 2024 - 2025

NO	PENELITIAN	KETERANGAN
1	Tema Penelitian	: Penggunaan Gadget dan Perkembangan Emosional
2	Judul Penelitian	: Hubungan Penggunaan Gadget dengan Perkembangan Emosional Pada Anak Usia Prasekolah
3	Variabel Penelitian	: 1. Penggunaan Gadget 2. Perkembangan Emosional Pada Anak Usia Prasekolah
4	Tempat Penelitian	: PAUD AL FATAH dan RA DANAMUL KHOIR
5	Metode Penelitian	: Kuantitatif

Garut, 30 Januari2025

Pembimbing Utama

(Andri Nugraha, S.Kep., Ners., M.Kep)

Pembimbing Pendamping

(Hessa Vika Rilla, S.Kep., Ners., M.Kep)



Menyetujui,
K. LP4M

(Andhika Lungguh P., S. Kom. M. Si)

Lampiran 2 : Surat Permohonan Studi Pendahuluan Bakesbangpol



YAYASAN DHARMA HUSADA INSANI GARUT Sekolah Tinggi Ilmu Kesehatan Karsa Husada Garut

SK Mendiknas RI No. : 129 / D / 0 / 2007

Kampus I : Jl. Subyadinata No. 07 Garut - Jawa Barat Kampus II : Jl. Nusa Indah No. 24 Garut - Jawa Barat

Web : <https://stikeskhg.ac.id> E-mail : Stikeskarsahusada@yahoo.com

Nomor : ~~0071~~STIKes-KHG/AK/I/2025
Lampiran : -
Perihal : Permohonan Rekomendasi Ijin studi penduluan

Kepada Yth.
Kepala BAKESBANGPOL
Kabupaten Garut
Di

Tempat

Assalamualikum Wr. Wb

Sehubungan dengan akan dilaksanakannya Tugas Akhir/Skripsi mahasiswa Program Studi S1 Keperawatan STIKes Karsa Husada Garut, maka dengan ini kami bermaksud mengajukan permohonan ijin studi pendahuluan dan pengumpulan data di Dinas Kesehatan Kabupaten Garut. Adapun mahasiswa yang akan melaksanakan studi pendahuluan dan pengumpulan data adalah sebagai berikut:

1. Nama Mahasiswa : Restu Fauziah
2. NIM : KHGC21119
3. Topik/Judul : Hubungan Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Emosional Pada Anak Usia Prasekolah
4. Data yang dibutuhkan : Prevalensi Perkembangan Emosional Pada Anak (3-6) Tahun

Demikianlah permohonan ini kami sampaikan. Atas perhatian dan Kerjasama yang baik kami ucapkan terima kasih.

Garut, 07 Januari 2025

Hormat kami,
Ketua
STIKes Karsa Husada Garut



H. Engkus Kusnadi, S. Kep., M. Kes
NIP. 043298.1196.014

Lampiran 3 : Surat Permohonan izin studi pendahuluan Ke Sekolah



YAYASAN DHARMA HUSADA INSANI GARUT
Sekolah Tinggi Ilmu Kesehatan Karsa Husada Garut
 SK Mendiknas RI No. : 129/ D / 0 / 2007
 Kampus I : Jl. Subyadinata No. 07 Garut – Jawa Barat Kampus II : Jl. Nusa Indah No. 24 Garut – Jawa Barat
 Web : <https://stikeskhg.ac.id> E-mail: Stikeskarsahusada@yahoo.com

Nomor : 0207/STIKes/ KHG/LP4M/I/2025
 Lampiran : 1 Berkas
 Perihal : Permohonan Izin Studi Pendahuluan

Kepada Yth
Kepala PAUD Al Fatah
 Di
 Tempat

Dengan Hormat,

Sehubungan dengan akan dilaksanakannya penyusunan Skripsi mahasiswa Program Studi S1 Keperawatan STIKes Karsa Husada Garut, maka dengan ini kami memohon izin melakukan Studi Pendahuluan di Institusi yang Ibu / Bapak pimpin. Adapun nama mahasiswa yang akan melaksanakan penelitian tersebut adalah:

Nama : Restu Fauziah
 NIM : KHGC.21119
 Topik penelitian : Hubungan Penggunaan Gadget Dengan Perkembangan Emosional Pada Anak Usia Prasekolah
 Data yang dibutuhkan : Data Perkembangan Emosional Anak Prasekolah

Demikian surat permohonan ini kami sampaikan. Atas perhatian dan kerjasama Bapak/Ibu kami ucapkan Terima Kasih.

Garut, 16 Januari 2025
 Hormat kami,
 Ketua STIKes Karsa Husada Garut


H. Engkus Kusnadi, S.Kep., M.Kes
 NIK. 043298.1196.014



YAYASAN DHARMA HUSADA INSANI GARUT
Sekolah Tinggi Ilmu Kesehatan Karsa Husada Garut

SK Mendiknas RI No. : 129/ D / 0 / 2007

Kampus I : Jl. Subyadinata No. 07 Garut – Jawa Barat Kampus II : Jl. Nusa Indah No. 24 Garut – Jawa Barat
 Web : <https://stikeskhg.ac.id> E-mail: Stikeskarsahusada@yahoo.com

Nomor : 0298 /STIKes/ KHG/LP4M/I/2025
 Lampiran : 1 Berkas
 Perihal : Permohonan Izin Studi Pendahuluan

Kepada Yth
Kepala Sekolah RA Dawamul Khoir
 Di
 Tempat

Dengan Hormat,

Sehubungan dengan akan dilaksanakannya penyusunan Skripsi mahasiswa Program Studi S1 Keperawatan STIKes Karsa Husada Garut, maka dengan ini kami memohon izin melakukan Studi Pendahuluan di Institusi yang Ibu / Bapak pimpin. Adapun nama mahasiswa yang akan melaksanakan penelitian tersebut adalah:

Nama	: Restu Fauziah
NIM	: KHGC.21119
Topik penelitian	: Hubungan Penggunaan Gadget Dengan Perkembangan Emosional Pada Anak Usia Prasekolah
Data yang dibutuhkan	: Data Perkembangan Emosional Anak Prasekolah

Demikian surat permohonan ini kami sampaikan. Atas perhatian dan kerjasama Bapak/Ibu kami ucapkan Terima Kasih.

Garut, 16 Januari 2025

Hormat kami,

Ketua STIKes Karsa Husada Garut



H. Engkus Kusnadi, S.Kep., M.Kes
 NIK. 043298.1196.014

Lampiran 4 : Surat permohonan izin Penelitian BAKESBANGPOL



PEMERINTAH KABUPATEN GARUT
BADAN KESATUAN BANGSA DAN POLITIK
 Jl. Patriot No.10A, Telp. (0262) 2247473 Garut, Jawa Barat 44151

SURAT KETERANGAN PENELITIAN
 Nomor : 072/1118-Bakesbangpol/VII/2025

a. Dasar : 1. Peraturan Menteri Dalam Negeri Nomor 41 Tahun 2010 tentang Organisasi dan Tata Kerja Kementerian Dalam Negeri (Berita Negara Republik Indonesia Tahun 2010 Nomor 316), sebagaimana telah diubah dengan Peraturan Menteri Dalam Negeri Nomor 14 Tahun 2011 tentang Perubahan Atas Peraturan Menteri Dalam Negeri Nomor 41 Tahun 2010 tentang Organisasi dan Tata Kerja Kementerian Dalam Negeri (Berita Negara Republik Indonesia Tahun 2011 Nomor 168)
 2. Peraturan Menteri Dalam Negeri Nomor 3 Tahun 2018 tentang Penerbitan Surat Keterangan Penelitian.

b. Memperhatikan : Surat dari STIKes Karsa Husada Garut, Nomor 0951/STIKes/KHG/LP4M/VI/2025 Tanggal 30 Juni 2025

KEPALA BADAN KESATUAN BANGSA DAN POLITIK, memberikan Surat Keterangan Penelitian kepada:

1. Nama / NPM /NIM/ NIDN :	RESTU FAUZIAH/ KHGC21119
2. Alamat :	Kp. Muara RT/RW 001/009, Kel/Ds. Muara Sanding, Kec. Garut Kota, Kab. Garut
3. Tujuan :	Penelitian
4. Lokasi/ Tempat :	PAUD Al Fatah Garut, RA Dawamul Khoir Garut
5. Tanggal Penelitian/ Lama Penelitian :	14 Juli 2025 s/d 15 September 2025
6. Bidang/ Status/ Judul Penelitian :	Hubungan Lama Penggunaan Gadget dengan Perkembangan Emosional pada Anak Usia Prasekolah di PAUD Al Fatah dan RA Dawamul Khoir
7. Penanggung Jawab :	H. Engkus Kusnadi, S.Kep., M.Kes
8. Anggota :	-

Yang bersangkutan berkewajiban melaporkan hasil Penelitian ke Badan Kesatuan Bangsa dan Politik Kabupaten Garut. Menjaga dan menjunjung tinggi norma atau adat istiadat dan Kebersihan, Ketertiban, Keindahan (K3) masyarakat setempat dilokasi Penelitian. Serta Tidak melakukan hal-hal yang bertentangan dengan hukum.

Kepala Badan Kesatuan Bangsa dan Politik

Tembusan, disampaikan kepada:

1. Yth. Kepala Bappeda Kabupaten Garut;
2. Yth. Kepala Dinas Pendidikan Kabupaten Garut;
3. Yth. Ketua STIKes Karsa Husada Garut;
4. Arsip.



Drs. H. NURRODHIN, M.Si.
 Pembina Utama Muda, IV/c
 NIP. 19661019 199203 1 005



PEMERINTAH KABUPATEN GARUT
BADAN KESATUAN BANGSA DAN POLITIK
 Jl. Patriot No.10A, Telp. (0262) 2247473 Garut, Jawa Barat 44151

Nomor : 072/1118-Bakesbangpol/VII/2025
 Lampiran : 1 Lembar
 Perihal : Penelitian

Garut, 01 Juli 2025

Kepada :

Yth.

1. Kepala Sekolah PAUD Al Fatah Garut
2. Kepala Sekolah RA Dawamul Khoir Garut

Dalam rangka membantu Mahasiswa/i STIKes Karsa Husada Garut bersama ini terlampir Keterangan Penelitian Nomor : **072/1118-Bakesbangpol/VII/2025** Tanggal 01 Juli 2025, Atas Nama **RESTU FAUZIAH / KHGC21119** yang akan melaksanakan Penelitian dengan mengambil lokasi di PAUD Al Fatah Garut, RA Dawamul Khoir Garut. Demi kelancaran Penelitian dimaksud, mohon bantuan dan kerjasamanya untuk membantu Kegiatan tersebut.

Demikian atas perhatiannya, kami ucapkan terima kasih.

Kepala Badan Kesatuan Bangsa dan Politik



Drs. H. NURRODHIN, M.Si.
 Pembina Utama Muda, IV/c
 NIP. 19661019 199203 1 005

Tembusan, disampaikan kepada:

1. Yth. Kepala Bappeda Kabupaten Garut;
2. Yth. Kepala Dinas Pendidikan Kabupaten Garut;
3. Yth. Ketua STIKes Karsa Husada Garut;
4. Arsip.

Lampiran 5 : Surat Permohonan Izin Penelitian



YAYASAN DHARMA HUSADA INSANI GARUT
Sekolah Tinggi Ilmu Kesehatan Karsa Husada Garut
 SK Mendiknas RI No. : 129/ D / 0 / 2007
 Kampus I : Jl. Subyadinata No. 07 Garut – Jawa Barat Kampus II : Jl. Nusa Indah No. 24 Garut – Jawa Barat
 Web : <https://stikeskhg.ac.id> E-mail Stikeskarsahusada@yahoo.com

Nomor : 0951 /STIKes/ KHG/LP4M/VI/2025
 Lampiran : -
 Perihal : Permohonan Izin Penelitian

Kepada Yth
 Kepala Sekolah PAUD Al Fatah
 Di
 Tempat

Dengan Hormat,

Sehubungan dengan akan dilaksanakannya penyusunan Skripsi mahasiswa Program Studi S1 Keperawatan STIKes Karsa Husada Garut, maka dengan ini kami memohon izin melakukan penelitian di Puskesmas Pasundan. Adapun nama mahasiswa yang akan melaksanakan penelitian tersebut adalah:

Nama	: Restu Fauziah
NIM	: KHGC21119
Topik penelitian	: Hubungan Lama Penggunaan Gadget Dengan Perkembangan Emosional Pada Anak Usia Prasekolah di PAUD Al Fatah dan RA Dawamul Khoir. Data Yang Dibutuhkan : Data Penelitian

Demikian surat permohonan ini kami sampaikan. Atas perhatian dan kerjasama Bapak/Ibu kami ucapkan Terima Kasih.

Garut, 30 Juni 2025
 Hormat kami,
 Ketua STIKes Karsa Husada Garut



H. Engkus Kusnadi, S.Kep., M.Kes
 NIK. 043298.1196.014



YAYASAN DHARMA HUSADA INSANI GARUT
Sekolah Tinggi Ilmu Kesehatan Karsa Husada Garut

SK Mendiknas RI No. : 129/ D / 0 / 2007

Kampus I : Jl. Subyadinata No. 07 Garut – Jawa Barat Kampus II : Jl. Nusa Indah No. 24 Garut – Jawa Barat
 Web : <https://stikeskhg.ac.id> E-mail Stikeskarsahusada@yahoo.com

Nomor : 051 /STIKes/ KHG/LP4M/VI/2025
 Lampiran : -
 Perihal : Permohonan Izin Penelitian

Kepada Yth
 Kepala Sekolah RA Dawamul Khoir
 Di
 Tempat

Dengan Hormat,

Sehubungan dengan akan dilaksanakannya penyusunan Skripsi mahasiswa Program Studi S1 Keperawatan STIKes Karsa Husada Garut, maka dengan ini kami memohon izin melakukan penelitian di Puskesmas Pasundan. Adapun nama mahasiswa yang akan melaksanakan penelitian tersebut adalah:

Nama	: Restu Fauziah
NIM	: KHGC21119
Topik penelitian	: Hubungan Lama Penggunaan Gadget Dengan Perkembangan Emosional Pada Anak Usia Prasekolah di PAUD Al Fatah dan RA Dawamul Khoir. Data Yang Dibutuhkan : Data Penelitian

Demikian surat permohonan ini kami sampaikan. Atas perhatian dan kerjasama Bapak/Ibu kami ucapkan Terima Kasih.

Garut, 30 Juni 2025

Hormat kami,

Kema STIKes Karsa Husada Garut



H. Engkus Kusnadi, S.Kep., M.Kes
 NIK. 043298.1196.014

Lampiran 6 : Surat Balasan Izin Penelitian



PEMERINTAH KABUPATEN GARUT
DINAS PENDIDIKAN
PENDIDIKAN ANAK USIA DINI AL-FATAH
Terakreditasi B

Alamat : Kp. Babakan Abid Rt 02 Rw 09 Kel. Suci Kaler Kec. Karangpawitan
Kab. Garut - Jawa Barat

Email : paudalfatah22@gmail.com

Nomor : 002./PAUD-AF/VII/2025
Lampiran : 1 berkas
Perihal : Balasan Izin Penelitian

Kepada Yth.
Dekan STIKES Karsa Husada Garut
di
Tempat

Dengan hormat,

Menindaklanjuti surat permohonan izin penelitian dari mahasiswa STIKES Karsa Husada Garut atas nama **Restu Fauziah**, dengan judul skripsi "*Hubungan Penggunaan Gadget Dengan Perkembangan Emosional Pada Anak Usia Prasekolah*", maka bersama ini kami sampaikan bahwa:

1. PAUD AL-FATAH memberikan izin kepada mahasiswa yang bersangkutan untuk melaksanakan **pendahuluan penelitian skripsi** di PAUD AL-FATAH.
2. Penelitian yang dilakukan berupa **survei kepada orang tua siswa**.
3. Peneliti wajib menjaga kerahasiaan data responden, serta menggunakan data hanya untuk kepentingan akademik.
4. Pelaksanaan survei harus berkoordinasi dengan guru/kepala PAUD agar tidak mengganggu proses kegiatan belajar anak di kelas.

Demikian surat balasan ini kami buat, atas perhatian dan kerja samanya kami ucapkan terima kasih.

Garut, 16 Juli 2025
Kepala PAUD AL-FATAH


Gina Purnama, S.Pd.AUD



RAUDHATUL ATHFAL

DAWAMUL KHOIR

Jl. Jendl Sudirman kp.Babakan Abid Rt.06/Rw 02 Karangpawitan Garut Jawa Barat 44182

Nomor : 20/RA-DWH/VIII/2025
 Lampiran : 1 Berkas
 Hal : Balasan Permohonan Izin Studi Pendahuluan

Kepada Yth.
Dekan STIKes Karsa Husada Garut
 di Tempat

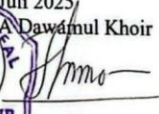
Dengan hormat,

Sehubungan dengan surat Saudari yang kami terima pada tanggal 20 Januari 2025 perihal permohonan izin studi pendahuluan dalam rangka penyusunan Skripsi mahasiswa atas nama Restu Fauziah dengan topik penelitian "Hubungan Penggunaan Gadget Dengan Perkembangan Emosional Pada Anak Usia Prasekolah"

Perlu kami sampaikan beberapa hal sebagai berikut:

1. Pada dasarnya kami tidak keberatan, maka kami dapat mengizinkan pelaksanaan penelitian tersebut di tempat kami.
2. Izin melakukan penelitian diberikan untuk keperluan akademik.
3. Waktu pengambilan data harus dilakukan di waktu hari kerja.

Demikian surat jawaban izin penelitian ini dibuat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya. Atas perhatian dan kerja sama Saudari, kami ucapkan terima kasih

Garut, 15 Juli 2025,
 Kepala RA Dawamul Khoir

 Del Hamawan S.Pd



Dipindai dengan CamScanner



Lampiran 7 : Surat Kelayakan Etik



Komite Etik Penelitian Research Ethics Committee

Surat Layak Etik Research Ethics Approval



No:004343/KEP STIKes Karsa Husada Garut/2025

Peneliti Utama <i>Principal Investigator</i>	: Restu Fauziah
Peneliti Anggota <i>Member Investigator</i>	: Restu Fauziah
Nama Lembaga <i>Name of The Institution</i>	: STIKes Karsa Husada Garut
Judul <i>Title</i>	: HUBUNGAN LAMA PENGGUNAAN GADGET DENGAN PERKEMBANGAN EMOSIONAL PADA ANAK USIA PRASEKOLAH DI PAUD AL FATAH DAN RA DAWAMUL KHOIR <i>THE RELATIONSHIP BETWEEN THE DURATION OF GADGET USE AND EMOTIONAL DEVELOPMENT IN PRESCHOOL CHILDREN AT AL FATAH PAUD AND RA DAWAMUL KHOIR</i>

Atas nama Komite Etik Penelitian (KEP), dengan ini diberikan surat layak etik terhadap usulan protokol penelitian, yang didasarkan pada 7 (tujuh) Standar dan Pedoman WHO 2011, dengan mengacu pada pemenuhan Pedoman CIOMS 2016 (lihat lampiran). *On behalf of the Research Ethics Committee (REC), I hereby give ethical approval in respect of the undertakings contained in the above mention research protocol. The approval is based on 7 (seven) WHO 2011 Standard and Guidance part III, namely Ethical Basis for Decision-making with reference to the fulfilment of 2016 CIOMS Guideline (see enclosed).*

Kelayakan etik ini berlaku satu tahun efektif sejak tanggal penerbitan, dan usulan perpanjangan diajukan kembali jika penelitian tidak dapat diselesaikan sesuai masa berlaku surat kelayakan etik. Perkembangan kemajuan dan selesainya penelitian, agar dilaporkan. *The validity of this ethical clearance is one year effective from the approval date. You will be required to apply for renewal of ethical clearance on a yearly basis if the study is not completed at the end of this clearance. You will be expected to provide mid progress and final reports upon completion of your study. It is your responsibility to ensure that all researchers associated with this project are aware of the conditions of approval and which documents have been approved.*

Setiap perubahan dan alasannya, termasuk indikasi implikasi etis (jika ada), kejadian tidak diinginkan serius (KTD/KTDS) pada partisipan dan tindakan yang diambil untuk mengatasi efek tersebut; kejadian tak terduga lainnya atau perkembangan tak terduga yang perlu diberitahukan; ketidakmampuan untuk perubahan lain dalam personel penelitian yang terlibat dalam proyek, wajib dilaporkan. *You require to notify of any significant change and the reason for that change, including an indication of ethical implications (if any); serious adverse effects on participants and the action taken to address those effects; any other unforeseen events or unexpected developments that merit notification; the inability to any other change in research personnel involved in the project.*

11 August 2025
Chair Person



Andhika Lungguh Perceka

Masa berlaku:
11 August 2025 - 11 August 2026

generated by digTEPP id 2025-08-11

Lampiran 8 : Lembar Bimbingan Skripsi

LEMBAR BIMBINGAN

Nama : Restu Fauziah

Nim : KHEC21119

Pembimbing : Andri Nugraha, S.Kep., Ners., M.Kep

Judul : Hubungan Penggunaan Gadget dengan Perkembangan Emosional pada Anak Usia Prasekolah

No	Tanggal		Materi yang dikonsulkan	Saran Pembimbing	Paraf
	Masuk	Keluar			
1.	6/1/25		Pengajuan Judul	- Cari-Cari Referensi - Harus jelas sumber teorinya - Jurnal yang jelas	
2	21/1/25		BAB 1	- Harus mengerucut - Pembahasan tentang SDIDTK	
3	12/2/25		BAB 1	- Prevalensi dalam bentuk Persen - Singgung Intrumen yg digunakan	

1	1/3/25		BAB 2	- Revisi - Penulisan - Tahun update	
2	14/3/25		BAB 2	Kerangka Pemikiran	
6	21/05/25		BAB 3	- Revisi Data operasional - Penulisan	
7	20/05/25		BAB 3	ACC Sidang	

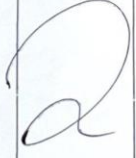
LEMBAR BIMBINGAN

Nama : Restu Fauziah

Nim : KHGC21119

Pembimbing : Andri Nugraha, S.Kep., Ns., M.Kep

Judul : Hubungan Lama Penggunaan Gadget Dengan Perkembangan Emosional
Pada Anak Usia Prasekolah Di Paud Al Fatah Dan Ra Dawamul Khoir

No	Tanggal	Materi yang Dikonsulkan	Saran Pembimbing	Paraf	
				Mahasiswa	Dosen
		Bab 1			
		Revisi Bab 1			
		Bab 1			

		Revis Bab 5				R
		Abstract				R
		Draft Script	Acc	Sidans		R

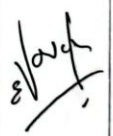
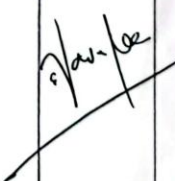
LEMBAR BIMBINGAN

Nama : Restu Fauziah

Nim : KHGC21119

Pembimbing : Eldessa Vava Rilla, S.Kep., Ners., M.Kep

Judul : Hubungan Penggunaan Gadget dengan Perkembangan Emosional Pada Anak Usia Prasekolah

No	Tanggal	Materi yang Dikonsultasikan	Saran Pembimbing	Paraf	
				Mahasiswa	Dosen
	7/1/25	Judul	Acc Judul		
	21/2/25	BAB 1	- perbaiki Penulisan - cari penelitian sbmnya		
	12/2/25	BAB 2	- Penulisan - kerangka pemikiran		

15/01/23	BAB 2	kerangka Pemikiran Revisi	<u>elavita</u>
21/01/23	BAB 3	Penulisan Revisi	<u>elavita</u>
25/01/23	BAB 3	Acc Sidang Proposal.	<u>elavita</u>

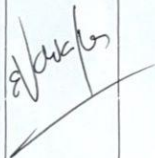
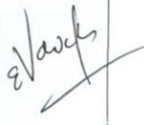
LEMBAR BIMBINGAN

Nama : Restu Fauziah

Nim : KHGC21119

Pembimbing : Eldessa Vava Rilla, S.Kep., Ns., M.Kep

Judul : Hubungan Lama Penggunaan Gadget Dengan Perkembangan Emosional
Pada Anak Usia Prasekolah Di Paud Al Fatah Dan Ra Dawamul Khoir

No	Tanggal	Materi yang Dikonsulkan	Saran Pembimbing	Paraf	
				Mahasiswa	Dosen
	2/	Bab 1			
		Revisi Bab 1			
		Bab 5			



		Revisi Bab 5			<u>elaps</u>
		Bikin Abstrak			<u>elaps</u>
		Draft Skripsi	ACC Sidang		<u>elaps</u>

Lampiran 9 : Lembar permohonan menjadi responden

LEMBAR PERMOHONAN MENJADI RESPONDEN

Kepada Yth.

Calon Responden Penelitian

Di tempat

Dengan Hormat,

Yang bertanda tangan dibawah ini, saya mahasiswa program studi S1 Ilmu Keperawatan Sekolah Tinggi Ilmu Kesehatan Karsa Husada Garut:

Nama : Restu Fauziah

NIM : KHGC21119

Akan melakukan penelitian di bidang keperawatan mengenai “Hubungan Lama Penggunaan Gadget Dengan Perkembangan Emosional Anak usia sekolah di PAUD Al Fatah dan RA Dawamul Khoir”. Sehubungan dengan penelitian tersebut. Saya memohon kesediaan keluarga atau orang tua anak yang bersekolah di PAUD Al Fatah dan RA Dawamul Khoir untuk mengisi kuesioner tentang lama penggunaan gadget dengan perkembangan emosional pada anak prasekolah. Semua data dan informasi yang bapak atau ibu berikan akan tetap terjaga kerahasiaannya, hanya digunakan untuk kepentingan penelitian dan tidak akan menimbulkan akibat yang merugikan.

Penelitian ini akan bermanfaat jika keluarga dan orang tua anak berpartisipasi. Apabila keluarga dan orang tua anak mengizinkan menjadi responden dalam penelitian ini, mohon menandatangani lembar persetujuan (inform consent) yang telah saya sediakan.

Garut, Mei 2023

Peneliti

Lampiran 10 : *Informed consent***LEMBAR RESPONDEN*****(Informed Consent)***

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama :

Umur :

Jenis Kelamin :

Dengan ini saya menyatakan bersedia dan setuju menjadi responden dalam pelaksanaan penelitian mahasiswa Program Studi S1 Keperawatan STIKes Karsa Husada Garut, atas Restu Fauziah NIM: KHGC21119 dengan judul "**Hubungan Lama Penggunaan Gadget Dengan Perkembangan Emosional Pada Anak Usia Prasekolah Di PAUD Al Fatah Dan Ra Dawamul Khoir**".

Demikian persetujuan ini saya buat dengan sebenar-benarnya dan tidak ada unsur paksaan dari pihak manapun. Atas perhatian dan kepercayaannya saya ucapkan terima kasih.

Garut,

(.....)

Lampiran 11 : kisi- kisi kuesioner

KISI-KISI KUESIONER

No	Variabel	Sub-variabel	Nomor soal	Jumlah Soal
1	Lama Penggunaan gadget	Lama penggunaan gadget	1	1
2	Perkembangan Emosional : Skala Kesulitan	Gejala Emosional	3, 8, 13, 16, 24	5
		Masalah Perilaku	5, 7, 12, 18, 22	5
		Hiperaktivitas	2, 10, 15, 21, 25	5
		Masalah Teman Sebaya	6, 11, 14, 19, 23	5
3	Perkembangan Emosional : Skala Kekuatan	Perilaku Pro-sosial	1, 4, 9, 17, 20	5
Jumlah Soal				26

Lampiran 12 : lembar kuesioner

LEMBAR KUESIONER

HUBUNGAN LAMA PENGGUNAAN GADGET DENGAN PERKEMBANGAN EMOSIONAL PADA ANAK USIA PRASEKOLAH DI PAUD AL FATAH DAN RA DAWAMUL KHOIR

A. Data Demografi

1. Nama Anak :
2. Usia :
3. Jenis Kelamin : L/P *) lingkari salah satu
4. Sejak usia berapa anak bapak/ibu menggunakan gadget : tahun

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.

B. Kuesioner Lama Penggunaan *Gadget*

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

C. Kuesioner Perkembangan Emosional

No	Pertanyaan	Kode*	Skor		
			Tidak Benar	Agak benar	Benar
1	Dapat memperdulikan perasaan orang lain	Pr 1			
2	Gelisah, terlalu aktif, tidak dapat diam untuk waktu lama	H 1			
3	Sering mengeluh sakit kepala, sakit perut atau sakit-sakit lainnya	E 1			
4	Kalau mempunyai mainan, kesenangan, atau pensil, anak bersedia berbagi dengan anak-anak lain	Pr 2			
5	Sering sulit mengendalikan kemarahan	C 1			
6	Cenderung menyendiri, lebih suka bermain seorang diri	P 1			
7	Umumnya bertingkah laku baik, biasanya melakukan apa yang disuruh oleh orang dewasa	C 2			
8	Banyak kekhawatiran atau sering tampak khawatir	E 2			
9	Suka menolong jika seseorang terluka, kecewa atau merasa sakit	Pr 3			
10	Terus menerus bergerak dengan resah atau menggeliat-geliat	H 2			
11	Mempunyai satu atau lebih teman baik	P 2			
12	Sering berkelahi dengan anak-anak lain atau mengintimidasi mereka	C 3			
13	Sering merasa tidak bahagia, sedih atau menangis	E 3			
14	Pada umumnya disukai oleh anak-anak lain	P 3			
15	Mudah teralih perhatiannya, tidak dapat berkonsentrasi	H 3			
16	Gugup atau sulit berpisah dengan orangtua/pengasuhnya pada situasi baru, mudah kehilangan rasa percaya diri	E 4			
17	Bersikap baik terhadap anak-anak yang lebih muda	Pr 4			
18	Sering berbohong atau berbuat curang	C 4			

No	Pertanyaan	Kode*	Skor		
			Tidak Benar	Agak benar	Benar
19	Diganggu, di dimainkan, di intimidasi atau di ancam oleh anak-anak lain	P 4			
20	Sering menawarkan diri untuk membantu orang lain (orang tua, guru, anak-anak lain)	Pr 5			
21	Sebelum melakukan sesuatu ia berpikir dahulu tentang akibatnya	H 4			
22	Mencuri dari rumah, sekolah atau tempat lain	C 5			
23	Lebih mudah berteman dengan orang dewasa daripada dengan anak-anak lain	P 5			
24	Banyak yang ditakuti, mudah menjadi takut	E 5			
25	Memiliki perhatian yang baik terhadap apapun, mampu menyelesaikan tugas atau pekerjaan rumah sampai selesai	H 5			

Lampiran 13 : Master Tabel

No. Resp	DATA UMUM					Usia menggunakan Gadget	Durasi	PERTANYAAN SDQ																									TOTAL KESULTAN	KATEGORI KESULTAN	TOTAL KEKUATAN	KATEGORI KESULTAN	
	Usia Ortu	Pend Ortu	Pekerjaan Ortu	JK Anak	Usia Anak			P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	P11	P12	P13	P14	P15	P16	P17	P18	P19	P20	P21	P22	P23	P24	P25					
1	45 tahun	SMP	IRT	L	3 tahun	3 tahun	>2jam	0	1	1	0	2	2	0	2	0	0	1	1	1	1	1	2	2	1	0	0	1	0	1	2	2	18	Borderline	6	Normal	
2	30 tahun	SMA	IRT	P	5 tahun	4 tahun	1-2 jam	1	1	0	1	2	1	0	0	1	0	1	0	1	1	1	0	1	0	0	0	1	0	0	2	1	12	Normal	4	Borderline	
3	32 tahun	SMP	BURUH	P	4 tahun	3 tahun	>2jam	0	1	1	0	2	0	1	1	0	1	1	1	1	1	2	1	2	1	0	0	2	0	1	2	2	17	Borderline	7	Normal	
4	40 tahun	SMA	WIRASWASTA	L	4 tahun	3 tahun	<1jam	2	1	0	2	0	1	0	1	2	0	0	0	0	0	1	0	2	0	0	1	1	0	1	0	1	13	Normal	3	Borderline	
5	33 tahun	SMP	IRT	P	5 tahun	3 tahun	1-2jam	1	1	0	0	2	1	1	1	2	0	1	2	0	0	1	2	2	0	0	1	1	0	1	1	2	18	Borderline	5	Borderline	
6	27 tahun	SMK	IRT	P	5 tahun	2 tahun	>2jam	0	1	1	0	2	2	0	2	0	0	1	1	1	1	1	2	2	1	0	0	1	0	1	2	2	18	Borderline	6	Normal	
7	39 tahun	SMK	IRT	P	5 tahun	4 tahun	1-2jam	2	2	1	2	1	1	0	0	2	0	1	0	1	0	1	1	2	0	0	2	1	0	1	1	1	19	Borderline	4	Borderline	
8	24 tahun	SMP	IRT	L	5 tahun	2 tahun	>2jam	1	1	0	0	2	1	1	1	0	0	1	1	0	0	1	2	2	0	0	1	1	0	1	1	2	15	Normal	5	Borderline	
9	28 tahun	SMA	IRT	P	6 tahun	3 tahun	<1jam	1	0	0	1	1	0	1	0	1	0	2	1	1	0	0	0	1	1	0	1	1	0	0	1	1	12	Normal	3	Borderline	
10	38 tahun	SD	IRT	P	4 tahun	4 tahun	1-2jam	1	1	0	0	2	1	1	1	2	0	1	2	0	0	1	2	2	0	0	1	1	0	1	1	2	18	Borderline	5	Borderline	
11	46 tahun	SMP	IRT	P	5 tahun	4 tahun	>2jam	0	2	1	0	2	2	0	2	0	0	1	1	0	1	1	2	2	1	0	0	1	0	1	2	0	18	Borderline	4	Borderline	
12	40 tahun	SMA	IRT	P	4 tahun	3 tahun	>2jam	0	1	1	0	2	2	0	2	0	0	1	1	1	1	1	2	2	1	0	0	1	0	1	2	2	18	Borderline	6	Normal	
13	35 tahun	SMK	IRT	L	5 tahun	4 tahun	1-2jam	0	1	1	0	2	2	0	2	0	0	1	1	1	1	1	2	2	1	0	0	1	0	1	1	2	2	18	Borderline	6	Normal
14	28 tahun	SMP	BURUH	L	4 tahun	4 tahun	1-2jam	2	2	0	2	1	0	1	0	1	0	2	0	0	1	1	1	2	1	0	1	1	0	2	1	1	18	Borderline	5	Borderline	
15	44 tahun	SD	BURUH	L	5 tahun	3 tahun	>2jam	0	1	1	0	2	2	0	2	0	0	1	1	1	1	1	2	2	1	0	0	1	0	1	2	2	18	Borderline	6	Normal	
16	38 tahun	SD	IRT	P	5 tahun	4 tahun	1-2jam	1	1	0	0	2	1	1	1	2	0	1	2	0	0	1	2	2	0	0	1	1	0	1	1	2	18	Borderline	5	Borderline	
17	28 tahun	SMK	IRT	L	5 tahun	4 tahun	1-2jam	2	1	0	2	1	2	0	0	2	0	0	1	1	0	1	0	2	0	1	2	1	0	1	1	0	18	Borderline	3	Borderline	
18	25 tahun	SMP	IRT	L	5 tahun	4 tahun	>2jam	0	1	1	0	2	2	0	2	0	0	1	1	1	1	1	2	2	1	0	0	1	0	1	2	2	18	Borderline	6	Normal	
19	41 tahun	SMA	IRT	P	4 tahun	3 tahun	1-2jam	1	1	0	0	2	1	1	1	2	0	1	2	0	0	1	2	2	0	0	1	1	0	1	1	2	18	Borderline	5	Borderline	
20	45 tahun	SD	IRT	L	5thn	3 tahun	1-2jam	1	1	0	0	2	1	1	1	2	0	1	2	0	0	1	2	2	0	0	1	1	0	1	1	2	18	Borderline	5	Borderline	
21	28 tahun	SMA	IRT	P	5 tahun	4 tahun	1-2jam	1	2	0	1	2	1	0	1	0	0	0	1	0	2	1	1	1	0	1	2	1	0	1	1	1	17	Borderline	4	Borderline	
22	27 tahun	SMP	IRT	P	6 tahun	2 tahun	>2jam	0	1	0	0	2	2	0	2	0	0	2	1	0	1	1	2	2	1	0	1	1	0	1	2	0	18	Borderline	4	Borderline	
23	28 tahun	SD	BURUH	P	5 tahun	3 tahun	>2jam	0	1	1	0	2	2	0	2	0	0	1	1	1	1	1	2	2	1	0	0	1	0	1	1	2	2	18	Borderline	6	Normal
24	28 tahun	SD	BURUH	P	6 tahun	4 tahun	1-2jam	0	1	1	0	2	2	0	2	0	0	1	1	1	1	1	1	2	2	1	0	0	1	0	1	2	2	18	Borderline	6	Normal
25	24 tahun	SD	IRT	L	5 tahun	3 tahun	>2jam	0	1	1	2	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	2	1	2	1	0	0	2	0	1	2	2	18	Borderline	7	Normal
26	38 tahun	SMA	IRT	P	5 tahun	4 tahun	1-2jam	1	1	0	1	2	0	0	0	2	0	0	0	0	2	1	0	2	0	0	2	1	0	1	0	1	14	Normal	3	Borderline	
27	46 tahun	SMA	IRT	L	5 tahun	4 tahun	1-2jam	1	1	0	0	2	1	1	1	2	0	1	2	0	0	1	2	2	0	0	1	1	0	1	1	2	18	Borderline	5	Borderline	
28	34 tahun	SMP	IRT	P	5 tahun	3 tahun	1-2jam	1	1	0	0	2	1	1	1	2	0	1	2	0	0	1	2	2	0	0	1	1	0	1	1	2	18	Borderline	5	Borderline	
29	45 tahun	SMP	IRT	L	5 tahun	3 tahun	>2jam	0	1	1	0	1	2	1	2	0	0	1	1	1	1	1	2	2	1	0	0	1	0	1	2	2	18	Borderline	6	Normal	
30	30 tahun	SMA	BURUH	L	5 tahun	3 tahun	>2jam	0	1	1	0	2	2	0	2	0	0	1	1	1	1	1	2	2	1	0	0	1	0	1	1	2	2	18	Borderline	6	Normal
31	30 tahun	SMK	IRT	L	4 tahun	3 tahun	>2jam	0	1	1	0	2	2	1	2	0	0	1	1	1	1	1	1	2	2	1	0	1	1	0	1	2	2	20	Abnormal	6	Normal
32	47 tahun	SD	IRT	P	6 tahun	3 tahun	>2jam	2	1	1	2	2	2	0	0	1	1	0	1	1	0	1	0	1	0	1	2	1	0	0	1	2	19	Borderline	4	Borderline	
33	28 tahun	SMP	IRT	L	5 tahun	3 tahun	1-2jam	0	1	0	0	2	2	1	2	0	0	1	1	0	1	1	2	2	1	0	0	1	0	1	2	2	17	Borderline	6	Normal	
34	26 tahun	SMK	IRT	L	5 tahun	3 tahun	<1jam	2	2	0	1	1	0	0	0	2	0	0	1	1	0	1	1	2	1	0	2	1	0	1	2	2	17	Borderline	6	Normal	
35	33 tahun	SMP	IRT	P	5 tahun	4 tahun	1-2jam	2	1	0	2	1	0	1	0	2	2	0	1	0	0	1	0	0	1	0	0	1	2	0	0	2	15	Normal	4	Borderline	
36	34 tahun	SD	BURUH	L	4 tahun	4 tahun	1-2jam	1	1	0	2	1	1	0	0	1	0	2	0	1	1	1	1	2	1	0	0	1	1	0	0	2	1	16	Borderline	4	Borderline
37	33 tahun	SMK	KARYAWAN SWASTA	L	4 tahun	2 tahun	1-2jam	2	1	1	1	1	0	1	0	0	0	0	0	1	0	1	0	1	2	2	0	0	2	1	0	0	1	15	Normal	3	Borderline
38	26 tahun	SMK	IRT	L	5 tahun	3 tahun	<1jam	2	2	0	2	1	1	0	0	1	0	2	1	0	0	1	2	2	0	1	2	1	0	1	1	1	20	Abnormal	4	Borderline	
39	35 tahun	SMP	IRT	L	5 tahun	3 tahun	>2jam	0	1	0	0	2	2	0	2	0	0	1	1	0	1	1	1	2	2	1	0	1	1	0	1	2	0	17	Borderline	4	Borderline
40	23 tahun	SMA	IRT	L	4 tahun	4 tahun	1-2jam	2	2	1	2	1	1	0	0	2	0	0	1	0	1	1	1	1	2	0	0	2	1	1	1	1	1	19	Borderline	5	Borderline

41	25 tahun	SMK	IRT	P	4 tahun	2 tahun	>2jam	0	1	0	0	2	2	0	2	0	0	1	1	0	1	1	2	2	1	0	0	1	0	1	2	0	16	Borderline	4	Borderline		
42	38 tahun	S1	KARYAWAN SWASTA	P	5 tahun	3 tahun	>2jam	0	1	1	2	1	0	1	1	0	1	1	1	1	2	1	2	1	0	0	2	0	1	0	1	2	1	18	Borderline	6	Normal	
43	36 tahun	SMA	IRT	P	6 tahun	2 tahun	>2jam	0	1	1	0	2	2	1	2	0	0	1	1	1	1	1	2	2	1	0	0	1	0	1	0	1	2	2	19	Borderline	6	Normal
44	25 tahun	SMP	BURUH	L	6 tahun	4 tahun	1-2 jam	1	1	0	2	2	1	0	0	1	0	1	1	1	1	1	0	1	0	0	1	0	0	2	2	13	Normal	5	Borderline			
45	27 tahun	D3	IRT	L	5 tahun	3 tahun	>2jam	0	1	1	0	2	2	1	2	0	0	1	1	1	1	1	2	2	1	0	0	1	0	1	0	2	2	19	Borderline	6	Normal	
46	47 tahun	SMA	WIRASWASTA	L	4 tahun	3 tahun	<1jam	2	1	0	2	1	0	0	1	2	0	2	0	0	0	1	0	2	0	0	1	1	0	1	0	1	15	Normal	3	Borderline		
47	25 tahun	SMP	IRT	P	4 tahun	3 tahun	1-2jam	2	0	1	2	1	1	0	0	1	1	0	1	1	0	1	1	2	0	0	1	0	0	1	1	2	16	Borderline	4	Borderline		
48	38 tahun	SMA	IRT	P	6 tahun	4 tahun	>2jam	0	1	0	0	2	2	0	2	0	0	1	1	0	1	1	2	2	1	0	1	1	0	1	2	0	17	Borderline	4	Borderline		
49	53 tahun	SD	IRT	L	6 tahun	3 tahun	1-2jam	2	0	0	2	0	0	0	0	2	1	2	1	0	0	0	1	2	0	2	2	2	0	1	0	2	17	Borderline	5	Borderline		
50	28 tahun	SMA	BURUH	L	5 tahun	3 tahun	>2jam	0	1	1	2	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	2	1	2	1	0	0	2	0	1	2	1	18	Borderline	6	Normal		
51	45 tahun	SMP	IRT	L	3 tahun	3 tahun	>2jam	0	1	1	0	2	2	0	2	0	0	1	1	1	1	1	2	2	1	0	0	1	0	1	2	2	18	Borderline	6	Normal		
52	30 tahun	SMA	IRT	P	5 tahun	4 tahun	1-2 jam	1	1	0	2	2	1	0	0	1	0	1	0	1	1	1	0	1	0	0	0	1	0	0	2	2	13	Normal	5	Borderline		
53	32 tahun	SMP	BURUH	p	4 tahun	3 tahun	>2jam	0	1	1	0	2	2	0	2	0	0	1	1	1	1	1	2	2	1	0	0	1	0	1	2	2	18	Borderline	6	Normal		
54	40 tahun	SMA	WIRASWASTA	L	4 tahun	3 tahun	<1jam	2	1	0	2	1	0	0	1	2	0	2	0	0	0	1	0	2	0	0	1	1	0	1	0	1	15	Normal	3	Borderline		
55	33 tahun	SMP	IRT	P	5 tahun	3 tahun	1-2jam	2	0	1	2	1	1	0	0	1	1	0	1	1	0	1	1	2	0	0	1	0	0	1	1	2	16	Borderline	4	Borderline		
56	27 tahun	SMK	IRT	P	5 tahun	2 tahun	>2jam	0	1	0	0	2	2	0	2	0	0	1	1	0	1	1	2	2	1	0	0	1	0	1	2	0	16	Borderline	4	Borderline		
57	39 tahun	SMK	IRT	P	5 tahun	4 tahun	1-2jam	0	1	1	2	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	2	1	2	1	0	0	2	0	1	2	1	18	Borderline	6	Normal		
58	24 tahun	SMP	IRT	L	5 tahun	2 tahun	>2jam	0	1	1	0	2	2	1	2	0	0	1	1	1	1	1	2	2	1	0	0	1	0	1	2	2	19	Borderline	6	Normal		
59	28 tahun	SMA	IRT	P	6 tahun	3 tahun	<1jam	1	0	0	1	1	0	1	0	1	0	2	1	1	0	0	2	1	1	0	1	1	0	0	1	1	14	Normal	3	Borderline		
60	38 tahun	SD	IRT	P	4 tahun	4 tahun	1-2jam	2	1	0	2	1	1	0	0	2	0	0	1	1	0	1	2	2	0	0	2	1	0	1	0	0	18	Borderline	2	Borderline		
61	46 tahun	SMP	IRT	P	5 tahun	4 tahun	>2jam	0	2	0	0	2	2	0	2	0	0	1	1	0	1	1	2	2	1	0	0	1	0	1	2	0	17	Borderline	4	Borderline		
62	40 tahun	SMA	IRT	P	4 tahun	3 tahun	>2jam	0	1	1	0	2	2	1	2	1	1	1	1	1	1	1	2	2	1	0	0	1	0	1	2	2	21	Abnormal	6	Normal		
63	27 tahun	SMK	IRT	P	5 tahun	2 tahun	>2jam	0	1	1	0	2	2	0	2	0	0	1	1	1	1	1	2	2	1	0	0	1	0	1	2	2	18	Borderline	6	Normal		
64	39 tahun	SMK	IRT	P	5 tahun	4 tahun	1-2jam	1	1	0	0	2	1	1	1	2	0	1	2	0	0	1	2	2	0	0	1	1	0	1	1	2	18	Borderline	5	Borderline		
65	24 tahun	SMP	IRT	L	5 tahun	2 tahun	>2jam	0	2	0	1	2	1	0	0	0	2	0	1	1	1	0	2	0	1	1	0	0	0	1	2	15	Normal	3	Borderline			
66	28 tahun	SMA	IRT	P	6 tahun	3 tahun	<1jam	1	0	0	1	1	0	1	0	1	0	2	1	1	0	0	2	1	1	0	1	1	0	0	1	1	14	Normal	3	Borderline		
67	38 tahun	SD	IRT	P	4 tahun	4 tahun	1-2jam	0	1	1	0	2	2	0	2	0	0	1	1	1	1	1	2	2	1	0	0	1	0	1	2	2	18	Borderline	6	Normal		
68	46 tahun	SMP	IRT	P	5 tahun	4 tahun	>2jam	0	1	1	0	2	2	0	2	0	0	0	1	1	1	1	1	2	2	1	0	1	1	0	1	2	2	19	Borderline	6	Normal	
69	40 tahun	SMA	IRT	P	4 tahun	3 tahun	>2jam	0	1	1	0	2	2	0	2	0	0	1	1	1	1	1	2	2	1	0	0	1	0	1	2	2	18	Borderline	6	Normal		
70	35 tahun	SMK	IRT	L	5 tahun	4 tahun	1-2jam	2	1	0	2	1	0	0	1	1	0	0	0	1	0	0	2	0	0	1	1	0	1	0	1	13	Normal	3	Borderline			
71	28 tahun	SMP	BURUH	L	4 tahun	4 tahun	1-2jam	2	2	0	2	1	0	1	0	1	0	2	0	0	1	1	1	2	1	0	1	1	0	2	1	1	18	Borderline	5	Borderline		
72	44 tahun	SD	BURUH	L	5 tahun	3 tahun	>2jam	0	1	0	0	2	2	0	2	0	0	1	1	0	1	1	2	2	1	0	0	1	0	1	2	0	16	Borderline	4	Borderline		
73	38 tahun	SD	IRT	P	5 tahun	4 tahun	1-2jam	1	1	0	0	2	1	1	1	2	0	1	2	0	0	1	2	2	0	0	1	1	0	1	1	2	18	Borderline	5	Borderline		
74	28 tahun	SMK	IRT	L	5 tahun	4 tahun	1-2jam	1	1	0	0	2	1	1	1	2	0	1	2	0	0	1	2	2	0	0	1	1	0	1	1	2	18	Borderline	5	Borderline		
75	25 tahun	SMP	IRT	L	5 tahun	4 tahun	>2jam	1	1	0	0	2	1	1	1	2	0	1	1	0	0	1	2	2	2	0	1	1	0	1	1	1	19	Borderline	4	Borderline		
76	38 tahun	SD	IRT	P	5 tahun	4 tahun	1-2jam	2	0	0	2	1	2	0	0	1	0	0	0	1	0	0	2	0	0	1	1	0	0	0	1	1	13	Normal	2	Borderline		
77	28 tahun	SMK	IRT	L	5 tahun	4 tahun	1-2jam	1	1	0	2	1	2	0	0	2	0	1	1	0	1	0	2	0	0	1	2	1	0	1	1	0	18	Borderline	3	Borderline		
78	38 tahun	SMA	IRT	P	5 tahun	4 tahun	1-2jam	1	1	0	0	2	1	1	1	2	0	1	2	0	0	1	2	2	0	0	1	1	0	1	1	2	18	Borderline	5	Borderline		
79	46 tahun	SMA	IRT	L	5 tahun	4 tahun	1-2jam	2	1	0	2	1	0	0	1	1	0	1	0	0	0	1	0	2	0	0	1	1	0	1	0	1	13	Normal	3	Borderline		
80	34 tahun	SMP	IRT	P	5 tahun	3 tahun	1-2jam	2	1	0	2	1	0	0	1	1	0	1	0	0	0	1	0	2	0	0	1	1	0	1	0	1	13	Normal	3	Borderline		
81	45 tahun	SMP	BURUH	L	5 tahun	3 tahun	>2jam	1	1	0	0	2	1	1	1	2	0	1	1	0	0	1	2	2	0	0	1	1	0	1	1	2	17	Borderline	5	Borderline		
82	28 tahun	SMA	BURUH	L	5 tahun	3 tahun	>2jam	0	1	1	0	2	2	0	2	0	0	0	1	1	1	1	1	2	2	1	0	0	1	0	1	2	2	18	Borderline	6	Normal	
83	45 tahun	SMP	IRT	L	3 tahun	3 tahun	>2jam	0	1	1	0	2	2	0	2	0	0	1	1	1	1	1	1	2	2	1	0	0	1	0	1	2	2	18	Borderline	6	Normal	
84	30 tahun	SMA	IRT	P	5 tahun	4 tahun	1-2 jam	1	1	0	1	2	1	0	0	1	0	1	0	1	1	1	0	1	2	0	1	1	0	0	2	2	15	Normal	5	Borderline		
85	32 tahun	SMP	BURUH	p	4 tahun	3 tahun	>2jam	0	1	1	0	2	2	0	2	0	0	1	1	1	1	1	1	2	2	1	0	1	1	0	1	2	2	19	Borderline	6	Normal	

Lampiran 14 : Hasil Analisis

klasifikasi.kesulitan

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Normal	19	22.4	22.4	22.4
	Borderline	63	74.1	74.1	96.5
	Abnormal	3	3.5	3.5	100.0
	Total	85	100.0	100.0	

klasifikasi.kekuatan

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Normal	31	36.5	36.5	36.5
	Borderline	54	63.5	63.5	100.0
	Total	85	100.0	100.0	

klasifikasi.lama

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Rendah	8	9.4	9.4	9.4
	Sedang	39	45.9	45.9	55.3
	Tinggi	38	44.7	44.7	100.0
	Total	85	100.0	100.0	

Correlations

			klasifikasi.lama	klasifikasi.kesulitan
Spearman's rho	klasifikasi.lama	Correlation Coefficient	1.000	.415**
		Sig. (2-tailed)	.	.000
		N	85	85
	klasifikasi.kesulitan	Correlation Coefficient	.415**	1.000
		Sig. (2-tailed)	.000	.
		N	85	85

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

Correlations

			klasifikasi.lama	klasifikasi.kekuatan
Spearman's rho	klasifikasi.lama	Correlation Coefficient	1.000	.524**
		Sig. (2-tailed)	.	.000
		N	85	85
	klasifikasi.kekuatan	Correlation Coefficient	.524**	1.000
		Sig. (2-tailed)	.000	.
		N	85	85

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

Lampiran 15 : Dokumentasi

