

SKRIPSI

**HUBUNGAN DURASI PENGGUNAAN *GADGET* DAN PENDAMPINGAN
ORANG TUA DENGAN MASALAH MENTAL EMOSIONAL
ANAK USIA 36-60 BULAN**

(Studi di PAUD ANNA Husada Kecamatan Bangkalan, Kabupaten Bangkalan)

NASKAH PUBLIKASI

**Diajukan Dalam Rangka Untuk Melengkapi Sebagian Persyaratan
Menjadi Sarjana Kebidanan**



Oleh :

AINIATUS SOFIA

NIM. 20153020063

**PROGRAM STUDI DIPLOMA IV KEBIDANAN
STIKES NGUDIA HUSADA MADURA
2021**

HALAMAN PENGESAHAN

**HUBUNGAN DURASI PENGGUNAAN *GADGET* DAN PENDAMPINGAN
ORANG TUA DENGAN MASALAH MENTAL EMOSIONAL
ANAK USIA 36-60 BULAN**

(Studi di PAUD ANNA Husada Kecamatan Bangkalan, Kabupaten Bangkalan)

NASKAH PUBLIKASI

Di Susun Oleh :

AINIATUS SOFIA
NIM. 20153020063

Bangkalan, 14 Juli 2021

Pembimbing



Selvia Nurul Qomari, S.ST., M.Kes
NIDN. 071509890

HUBUNGAN DURASI PENGGUNAAN *GADGET* DAN PENDAMPINGAN ORANG TUA DENGAN MASALAH MENTAL EMOSIONAL ANAK USIA 36-60 BULAN

(Studi di PAUD ANNA Husada Kecamatan Bangkalan, Kabupaten Bangkalan)

Ainiatus Sofia. Selvia Nurul Qomari, S.ST., M.Kes

*email: ainiatus69mz@gmail.com

ABSTRAK

Gangguan mental emosional merupakan suatu kondisi dimana perilaku dan emosional anak berbeda jauh dengan perilaku dan emosional anak-anak lainnya. Dari 10 murid yang berusia 36-60 bulan, di dapatkan anak yang tidak mengalami masalah mental emosional sebanyak 6 anak (60%) dan sebanyak 4 anak (40%) mengalami masalah mental emosional. Tujuan penelitian ini untuk menganalisis hubungan durasi penggunaan *gadget* dan pendampingan orang tua dengan masalah mental emosional anak usia 36-60 bulan di Paud Anna Husada, Bangkalan.

Metode penelitian yang digunakan adalah analitik, dengan pendekatan *cross sectional*. Variabel independent adalah durasi penggunaan *gadget* dan pendampingan orang tua, dan variabel dependent adalah masalah mental emosional anak usia 36-60 bulan. Populasi sebanyak 57 anak dengan sampel 50 responden menggunakan teknik sampling *Stratified Random Sampling*, uji statistik menggunakan Lambda, instrument penelitian menggunakan data primer responden. Penelitian ini sudah di uji etik oleh tim KEPK STIKes Ngudia Husada Madura.

Hasil penelitian menunjukkan durasi penggunaan *gadget* dengan kategori rendah sebanyak 0(0%), kategori sedang sebanyak 12(24%), dan kategori tinggi sebanyak 20(40%) diperoleh $P\text{-value} (0,000) < \alpha (0,05)$, sehingga H_0 di tolak yang berarti ada hubungan antara durasi penggunaan *gadget* dengan masalah mental emosional pada anak. Hasil penelitian menunjukkan pendampingan orang tua yang baik sebanyak 0(0%), cukup baik sebanyak 23(46%), kurang baik sebanyak 9 (18%) diperoleh $P\text{-value} (0,001) < \alpha (0,05)$ sehingga H_0 ditolak yang berarti ada hubungan antara pendampingan orang tua dengan masalah mental emosional pada anak.

Orang tua perlu memberikan batasan dalam penggunaan *gadget* pada anak dan perlu adanya pendampingan orang tua secara terus-menerus agar mencegah anak kecanduan *gadget*.

Kata Kunci: Durasi Penggunaan *Gadget*, Pendampingan Orang Tua, Masalah Mental Emosional

**THE RELATIONSHIP OF THE DURATION OF GADGET USE AND
PARENTAL ASSISTANCE WITH MENTAL-EMOTIONAL PROBLEMS
CHILDREN AGES 36-60 MONTHS**

(Study at PAUD ANNA Husada, Bangkalan District, Bangkalan Regency)

Ainiatus Sofia. Selvia Nurul Qomari, S.ST., M.Kes

*email: ainiatus69mz@gmail.com

ABSTRACT

The mental-emotional disorder is a condition in which the behavior and emotions of children differ greatly from the behavior and emotions of other children. From 10 students aged 36-60 months, 6 children (60%) did not experience mental emotional problems and 4 children (40%) had emotional mental problems. The purpose of this study is to analyze the relationship between the duration of the use of gadgets and parental assistance with mental-emotional problems for 36-60 month-old children at Paud Anna Husada, Bangkalan.

The method used was analytic, with a cross-sectional approach. The independent variable in this study was duration of gadget use and parental assistance, and the dependent variable was mental-emotional problems for children aged 36-60 months. The population was 57 children with a sample of 50 respondents using the Stratified Random Sampling technique, statistical tests using Lambda, the research instrument using respondents' primary data. This research has been carried out ethical clearance tested by the KEPK STIKes, Ngudia Husada Madura team.

The results showed that the duration of using gadgets with low category was 0(0%), the medium category was 12(24%), and high category was 20(40%) obtained P-value $(0.000) < (0.05)$, so H_0 was rejected, which means that there was a relationship between the duration of gadget use and mental-emotional problems in children. The results showed good parental assistance as much as 0 (0%), quite good as much as 23 (46%), not good as much as 9 (18%) obtained P-value $(0.001) < (0.05)$ so that H_0 was rejected This means that there was a relationship between parental assistance and mental-emotional problems in children.

Parents need to provide limits on the use of gadgets for children and there is a need for continuous parental assistance to prevent children from being addicted to gadgets.

Keywords: Duration of Gadget Use, Parental Assistance, Mental Emotional Problems

PENDAHULUAN

Setiap organisme pasti mengalami peristiwa perkembangan selama hidupnya. Perkembangan ini meliputi seluruh bagian dengan keadaan yang dimiliki oleh organisme ini, baik yang bersifat konkret maupun yang bersifat abstrak (Susanto, 2011).

Pertumbuhan dan perkembangan fisik seseorang anak sudah terbentuk sejak periode prenatal atau di dalam kandungan. Perkembangan fisiknya meliputi berbagai aspek yang dipengaruhi oleh sistem dan fungsi organ tubuh. Sedangkan, perkembangan kecerdasan dan emosi dipengaruhi oleh sistem saraf, adapun sistem tulang dan otot-otot mempengaruhi perkembangan kekuatan dan kemampuan motorik. Sementara itu, sistem hormonal atau endokrin menyebabkan munculnya pola-pola tingkah laku, kepribadian dan emosi (Fida dan Maya, 2012).

Menurut Baiti (2018) dalam penelitiannya, perkembangan mental emosional mencakup kemampuan anak untuk mengerti dan mengendalikan emosi. Perkembangan emosional anak usia 3-5 tahun, anak mulai belajar dan menjalin hubungan pertemanan yang baik dengan yang lain, mampu berimajinasi, dapat bekerja sama dengan teman, dan memiliki kemampuan menjadi pemimpin (dalam permainan). Apabila anak tidak memiliki keseimbangan mental emosional maka anak sulit berinteraksi secara sosial yang berdampak di masa depannya. Gangguan mental emosional merupakan suatu keadaan yang mengindikasikan individu mengalami perubahan emosional yang dapat berkembang menjadi keadaan patologis terus berlanjut

sehingga perlu diantisipasi agar kesehatan jiwa masyarakat tetap terjaga.

Menurut Oktavian Vivi, dkk dalam penelitiannya (2018), hasil survei di Australia oleh Report On The Second Australian Child And Adolescent Survey Of mental health and wellbeing tahun 2015 menyatakan bahwa hampir 1 dari 7 anak-anak (13,9%) yang berusia 4-17 tahun mengalami masalah pada kesehatan mental. Masalah yang banyak terjadi seperti Deficit Hyperactive Disorders (ADHD) dengan prevalensi 7,4%, gangguan kecemasan 6,9% serta gangguan emosional dan perilaku 2,1% (Lawrence et al, 2015).

Menurut Rohani dan Wahyuni (2020), dari hasil penelitiannya dengan judul Gambaran Deteksi Dini Masalah Mental Emosional Anak Taman Kanak-kanak, responden yang mengalami masalah mental emosional sebanyak 14 responden (17,5%) dan responden yang tidak mengalami masalah mental emosional sebanyak 66 responden (82,5%).

Hasil studi pendahuluan yang dilakukan di Paud ANNA Husada Bangkalan, diperoleh dari 10 murid yang berusia 36-60 bulan. Dilakukan tes KMME dengan guru pengajar Paud ANNA Husada bahwa, hasil yang di dapatkan anak yang tidak mengalami masalah mental emosional sebanyak 6 anak (60%) dan sebanyak 4 anak (40%) dari 10 murid mengalami masalah mental emosional.

Menurut Agustin (2019) dalam penelitiannya, faktor Penyebab anak mengalami masalah mental emosional yaitu keadaan anak, faktor belajar, konflik-konflik dalam proses perkembangan, lingkungan

keluarga serta majunya ilmu teknologi di Indonesia, berbagai macam penemuan dimulai dari munculnya telepon genggam atau orang-orang lebih mengenalnya dengan sebutan gadget. Tidak hanya orang dewasa yang menggunakannya bahkan anak-anak pun telah mahir mengoperasikan perangkat elektronik tersebut. Seharusnya, anak-anak tidak layak menggunakan gadget.

Menurut Agustin (2019), dampak penggunaan gadget terhadap masalah mental emosional terdapat 2 macam yaitu dampak positif : mengembangkan imajinasi, melatih kecerdasan, meningkatkan kepercayaan diri, kreatif dan inovator. Sedangkan, dampak negatif berpengaruh terhadap perkembangan emosionalnya, dimana kondisi anak dalam penggunaan gadget yang berlebihan akan mengakibatkan ketidakmampuan anak dalam mengolah emosinya karena tidak terbiasa berinteraksi dengan lingkungan sekitar. Anak akan meluapkan amarahnya ketika keinginannya tidak terpenuhi.

Kecenderungan penggunaan gadget yang berlebihan akan menimbulkan ketergantungan yang efeknya dapat mengganggu interaksi dengan lingkungan, rasa empati dan simpati berkurang, dan waktu bersama keluarga menjadi berkurang. Sehingga perhatian pada anak yang kecanduan gadget akan tertuju pada dunia maya dan ketika permintaan anak bermain gadget tidak terpenuhi ataupun jika dipisahkan dengangadget, maka anak akan muncul emosi seperti perasaan gelisah, sedih, kecewa, marah dan cemas.

Sering kali, orang tua tanpa menyadari bahwa emosi yang

dirasakan oleh anak karena orang tua dengan berbagai cara berusaha menghibur, mengalihkan perhatian atau memarahi anak untuk menghentikan tangisnya. Namun, hal ini sebenarnya membuat emosi anak tidak tersalurkan dengan lepas. Jika hal ini berlangsung terus menerus akan mengakibatkan tumpukan emosi. Tumpukan emosi ini yang akan mengakibatkan munculnya anak sebagai temper tantrum. Jadi, salah satu bentuk pengaruh negatif gadget pada anak adalah emosional yang tidak terkontrol dan masalah mental emosional yang tidak diselesaikan akan memberikan dampak negatif terhadap perkembangan anak, terutama terhadap pematangan karakternya, hal ini mengakibatkan terjadinya gangguan mental emosional yang dapat berupa perilaku berisiko tinggi.

Penanganan dan menganalisis kebutuhan emosi anak diperlukan deteksi dini tumbuh kembang. Melalui deteksi dini dapat diketahui penyimpangan tumbuh kembang anak secara dini, sehingga upaya pencegahan, stimulasi, penyembuhan serta pemulihan dapat diberikan dengan indikasi yang jelas pada masa-masa kritis proses tumbuh kembang. Deteksi dini penyimpangan mental emosional merupakan pemeriksaan untuk menemukan secara dini adanya masalah mental emosional, autisme dan gangguan pemusatan perhatian dan hiperaktivitas pada anak. Salah satu alat yang digunakan dalam mendeteksi masalah mental emosional adalah salah satunya Kuesioner Masalah Mental Emosional (KMME) yang terdiri dari 14 pertanyaan untuk mengenali masalah mental emosional pada anak

usia 36 bulan sampai 72 bulan (KemenKes RI, 2016). Cara mengisi terdapat 2 kolom pernyataan “Ya” dan “Tidak” kemudian mencatat jawaban “Ya” lalu menghitung jumlah jawaban “Ya”, jika terdapat jawaban “Ya” maka kemungkinan anak mengalami masalah mental emosional (Yuniarti, 2015).

Menurut Agustin (2019) dalam penelitiannya, oleh karena itu anak sangat tidak disarankan dalam menggunakan gadget. Sebaiknya orang tua setelah bermain gadget usahakan selalu menaruh dengan tidak sembarang diletakkan karena hal ini akan memungkinkan anak bermain gadget tanpa sepengetahuan orang tua. Orang tua dapat mengalihkan perhatian untuk bermain gadget dengan mengajaknya bermain bersama teman-temannya, mengenalkan permainan tradisional dapat menstimulasi untuk mengembangkan kerjasama, bersosialisasi secara positif, mempunyai rasa empati terhadap temannya, ketika permainan tradisional hanya diperkenalkan dalam lingkungan sekolah sangat tidak efektif.

Dengan bermain anak bisa mengekspresikan perasaan dan ide-ide dalam menghadapi kehidupan nyata dan dapat mengatur emosi perasaannya pada saat bermain. Hal ini akan mendorong anak lebih memahami diri sendiri. Kemungkinan bahwa permainan tradisional lebih memberikan dampak positif bagi keterampilan emosi terhadap anak.

METODE PENELITIAN

Pada penelitian ini desain penelitian yang digunakan adalah penelitian analitik dengan pendekatan korelasional (*cross*

sectional) dengan menggunakan teknik sampling *Stratified Randon Sampling*. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh murid usia 36-60 bulan yang sekolah di Paud ANNA Husada Bangkalan pada tahun ajaran 2020-2021, kelas Zamzam berjumlah 2 anak dan kelas Kurma 55 berjumlah anak dan jumlah sampel yang digunakan dalam penelitian ini sebanyak 50 anak.

Pengumpulan data dalam penelitian memanfaatkan data primer yaitu mendata langsung dengan memberikan kuesioner durasi penggunaan gadget dengan jumlah 8 pertanyaan, kuesioner pendampingan orang tua dalam penggunaan gadget dengan jumlah 10 pertanyaan, dan kuesioner masalah mental emosional anak dengan jumlah 14 pertanyaan kepada orang tua/pengasuh siswa taman kanak-kanak Paud ANNA Husada Bangkalan di kelas Zamzam dan Kurma pada tahun ajaran 2020-2021

HASIL PENELITIAN

Data Umum

a. *Distribusi frekuensi berdasarkan usia anak di Paud Anna Husada Bangkalan pada bulan Maret – April tahun 2021*

Usia	Frekuensi	Persentase %
36 – 40 Bulan	6	12
41 – 50 Bulan	18	36
51 – 60 Bulan	26	52
Jumlah	50	100

Sumber : data primer, Maret – April tahun 2021

b. *Distribusi frekuensi berdasarkan usia anak dalam pemberian gadget di Paud Anna Husada Bangkalan pada bulan Maret – April tahun 2021.*

Usia	Frekuensi	Persentase %
1 Tahun	2	4
2 Tahun	5	10
3 Tahun	15	30
4 Tahun	19	38
5 Tahun	9	18
Jumlah	50	100

Sumber : data primer, Maret – April tahun 2021

c. Distribusi frekuensi berdasarkan pekerjaan orang tua di Paud Anna Husada Bangkalan pada bulan Maret – April tahun 2021

Pekerjaan Orang Tua	Frekuensi		Persentase %	
	Ayah	Ibu	Ayah	Ibu
IRT	0	25	0	50
PNS	20	10	40	20
Wiraswasta	30	15	60	30
Jumlah	50	50	100	100

Sumber : data primer, Maret – April tahun 2021

Data Khusus

a. Tabulasi silang antara durasi penggunaan gadget dengan masalah mental emosional anak di Paud Anna Husada Bangkalan pada bulan Maret – April tahun 2021

Durasi Penggunaan Gadget	Masalah Mental Emosional					
	Normal		Kemungkinan Mengalami Masalah Mental Emsional		Total	
	Σ	%	Σ	%	Σ	%
Rendah	14	100	0	0	14	100
Sedang	4	25	12	24	75	100
Tinggi	0	0	20	100	20	100
Jumlah	18	36	32	64	50	100
Uji Statistik	Lambda $\rho = 0,000 < \alpha = 0,05$					

Sumber : SPSS 20 for windows

Berdasarkan tabel 4.7 diatas didapatkan bahwa anak dengan kemungkinan mengalami masalah mental emosional dengan durasi penggunaan gadget intensitas rendah sebanyak 0 (0%), intensitas

sedang sebanyak 12 (24%), dan intensitas tinggi 20 (40%), dan diketahui bahwa dari hasil uji statistik lambda menunjukkan bahwa $P\text{-value}(0,000) < \alpha (0,05)$ sehingga HO di tolak dan H1 diterima yang berarti ada hubungan antara durasi penggunaan gadget dengan masalah mental emosional pada anak di Paud Anna Husada, Bangkalan.

b. Tabulasi silang antara pendampingan orang tua dengan masalah mental emosional anak di Paud Anna Husada Bangkalan pada bulan Maret – April tahun 2021

Pendampingan Orang tua	Masalah Mental Emosional					
	Normal		Kemungkinan Mengalami Masalah Mental Emsional		Total	
	Σ	%	Σ	%	Σ	%
Baik	14	100	0	0	14	100
Cukup Baik	4	14,8	23	85,2	27	100
Kurang Baik	0	0	9	100	9	100
Jumlah	18	36	32	64	50	100
Uji Statistik	Lambda $\rho = 0,001 < \alpha = 0,05$					

Sumber : SPSS 20 for windows

Berdasarkan tabel 4.8 diatas didapatkan bahwa anak dengan kemungkinan mengalami masalah mental emosional dengan pendampingan orang tua yang baik sebanyak 0 (0%), cukup baik 23 (46%), kurang baik 9 (18%) responden. Hasil uji statistik lambda menunjukkan bahwa $P\text{-value} (0,001) < \alpha (0,05)$ sehingga HO ditolak dan H1 diterima yang berarti ada hubungan antara pendampingan orang tua dengan masalah mental emosional pada anak di Paud Anna Husada, Bangkalan.

PEMBAHASAN

5.1 Hubungan Antara Durasi Penggunaan *Gadget* dengan Masalah Mental Emosional Anak Usia 36-60 Bulan di Paud ANNA Husada Bangkalan

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa, terdapat hubungan antara durasi penggunaan *gadget* dengan kejadian masalah mental emosional anak usia 36-60 bulan di Paud Anna Husada Bangkalan, dengan intensitas durasi penggunaan *gadget* >60 menit perhari beresiko kemungkinan mengalami masalah mental emosional sebesar 20 (40%) responden. Diketahui bahwa, dari hasil uji statistik lambda menunjukkan bahwa $P\text{-value}$ (0,000) < α (0,05) sehingga H_0 di tolak dan H_1 diterima yang berarti ada hubungan antara durasi penggunaan *gadget* dengan masalah mental emosional pada anak di Paud Anna Husada, Bangkalan.

Dari hasil analisis kuesioner penelitian sebanyak 12 siswa (24%), anak yang menggunakan *gadget* dengan durasi sedang (31-60 menit) mengalami masalah mental emosional.

Hal tersebut, bisa terjadi akibat anak setiap hari menghabiskan waktu dengan bermain *gadget*. Sehingga, lama-kelamaan anak mulai mencoba lebih aktif untuk mencoba fitur serta aplikasi lain yang lebih menarik, dan menantang sesuai dengan keinginan mereka masing-masing. Hal ini akan membuat anak akan lebih terfokus pada

gadgetnya dan mulai meninggalkan dunia bermain mereka, dan merasa lebih nyaman dengan beberapa fitur yang ditawarkan di *gadget*. Anak akan lebih individual dan kurang peka terhadap lingkungan sekitarnya.

Penggunaan *gadget* yang berlebihan akan berdampak buruk pada emosional anak.

Hal ini sejalan dengan hasil penelitian Chikmah (2018) yang berjudul pengaruh durasi penggunaan *gadget* terhadap masalah mental emosional anak pra sekolah di TK Pembina kota Tegal, dimana diperoleh nilai α hitung 0,002, ini artinya bahwa α hitung lebih kecil dari α tabel (0,002 < 0,005) yang berarti H_0 ditolak dan H_a diterima artinya ada hubungan antara durasi penggunaan *gadget* dengan masalah mental emosional pada anak pra sekolah di TK Negeri Pembina kota Tegal.

Menurut hasil penelitian Mulyantari (2019) yang berjudul hubungan kebiasaan penggunaan *gadget* dengan status mental emosional pada anak usia prasekolah, didapatkan nilai ($p = 0,001$). Dari analisis yang diperoleh nilai OR : 10,8 (3,32 – 35,12) artinya responden dengan durasi penggunaan *gadget* ≥ 1 jam/hari mempunyai resiko 10,8 kali mengalami kejadian masalah mental emosional dibandingkan dengan responden menggunakan *gadget* dengan durasi <1jam/hari.

Hasil penelitian ini sejalan dengan hasil penelitian Vitrianingsih, dkk (2018) yang

berjudul hubungan peran orang tua dan durasi penggunaan *gadget* dengan perkembangan anak pra sekolah di TK Gugus IX kecamatan Depok Sleman Yogyakarta, diketahui nilai *p value* 0,005 yang berarti $p < 0,05$. Sehingga dapat disimpulkan ada hubungan durasi pemakaian *gadget* dengan perkembangan anak.

Menurut Jonathan (2015) beberapa anak yang menghabiskan waktu dengan bermain *gadget* akan lebih emosional, pemberontak jika diganggu saat asyik bermain *game*, selain itu anak mengeluarkan emosional yang arogan, bahkan memukul, menangis kencang, sampai pada tahap keputusasaan jika *gadget* tidak dikembalikan dengan segera. Hal ini akan membuat anak mengalami gangguan mental dan emosional, sehingga akan berdampak negatif jika tidak dilakukan terapi dengan segera, selain itu anak juga menunjukkan sikap malas dalam mengerjakan rutinitas sehari-hari, respon yang kurang jika dipanggil, sampai dengan lupa waktu dan kegiatan lainnya.

Bahkan anakpun lupa untuk makan, karena sedang asyik menggunakan *gadget*nya. Yang lebih mengkhawatirkan lagi, jika mereka sudah tidak tengok kanan kiri atau mempedulikan orang disekitarnya, bahkan menyapa kepada orang yang lebih tuapun mereka menolak, sehingga akan mengganggu interaksi sosial anak dirumah, bahkan diluar rumah.

Orang tua harus mengetahui bahwa periode perkembangan

atau masa keemasan pada anak saat berusia 1-5 tahun, masa dimana anak banyak belajar dan mengetahui hal baru, yang penting untuk pertumbuhan anak. Pada rentang usia anak 1-5 tahun disebut *the golden age*, pada periode ini seluruh aspek perkembangan pada kecerdasan anak, seperti kecerdasan intelektual anak, perkembangan emosi anak, dan daya tangkap perkembangan spiritual mengalami perkembangan yang sangat pesat dan luar biasa, sehingga perkembangan pada tahap ini akan menjadi tolak ukur dalam menentukan perkembangan selanjutnya.

Menurut Wulandari (2019) pada dasarnya penggunaan teknologi *gadget* pada saat ini memiliki dampak positif dan negatif bagi anak, diantaranya dalam pembentukan pola pikir anak yaitu mampu membantu anak dalam mengatur kecepatan bermainnya, mengolah strategi dan analisa dalam permainan, dan membantu anak dalam meningkatkan kemampuan otak kanan selama dalam pengawasan yang baik oleh orang tua. Akan tetapi dari beberapa dampak positif tadi, jika di tinjau dan diteliti lebih lanjut maka faktor dominan lebih ke arah dampak negatif yang berpengaruh terhadap perkembangan anak.

Beberapa efek negatif yang dapat terjadi seperti radiasi dalam *gadget* dapat berdampak merusak jaringan syaraf dan perkembangan otak pada anak bila anak sering menggunakan *gadget*, dapat menurunkan daya aktif anak dalam beraktifitas

karna hanya dalam posisi monoton, tanpa ada aktifitas fisik seperti anak pada umumnya, selain itu mengurangi kemampuan anak untuk berinteraksi dengan orang lain, sehingga anak menjadi lebih individual dengan zona nyamannya bersama gadget sehingga kurang memiliki sikap peduli terhadap teman bahkan orang lain, bahkan anak memiliki dunianya sendiri.

Menurut Asosiasi Dokter Anak Amerika dan Canada, anak usia 0-2 tahun alangkah lebih baik apabila tidak terpapar oleh *gadget*, sedangkan anak usia 3-5 tahun diberikan batasan durasi bermain *gadget* sekitar 1 jam per hari, dan 2 jam per hari untuk anak usia 6-18 tahun. Pemakaian *gadget* yang terlalu lama dapat berdampak bagi kesehatan anak, selain radiasinya yang berbahaya, penggunaan *gadget* yang terlalu lama dapat mempengaruhi tingkat agresif pada anak. Anak akan cenderung malas bergerak dan lebih memilih duduk atau terbaring sambil menikmati camilan yang nantinya dapat menyebabkan anak kegemukan atau berat badan bertambah secara berlebihan. Selain itu, anak menjadi tidak peka terhadap lingkungan di sekelilingnya. Anak yang terlalu asyik dengan *gadget*nya berakibat lupa untuk berinteraksi ataupun berkomunikasi dengan orang sekitar maupun keluarga dan itu akan berdampak sangat buruk apabila dibiarkan secara terus menerus.

Penggunaan *gadget* yang

terlalu lama dapat berdampak pada interaksi sosial anak terhadap lingkungan maupun keluarga yang membuat perilaku anak menjadi pasif dan ketergantungan dengan *gadget*, tidak jarang di lingkungan masyarakat ditemukan orang tua yang sengaja memberikan *gadget* pada anaknya untuk membuat anak diam, juga keluhan orang tua yang mengatakan anaknya menjadi ketergantungan dengan *gadget* yang penggunaannya tidak mengenal waktu, dan anak menjadi emosi apabila tidak diberikan (Putri, 2019).

5.2 Hubungan Antara Pendampingan Orang Tua dengan Masalah Mental Emosional Anak Usia 36-60 Bulan di Paud ANNA Husada Bangkalan

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa, terdapat hubungan antara pendampingan orang tua dengan kejadian masalah mental emosional anak usia 36-60 bulan di Paud Anna Husada Bangkalan, dengan kategori pendampingan orang tua cukup baik. sebesar 27 (54%) responden. Diketahui bahwa, dari hasil uji statistik lambda menunjukkan bahwa $P\text{-value}$ $(0,001) < \alpha$ $(0,05)$ sehingga H_0 ditolak dan H_1 diterima yang berarti ada hubungan antara pendampingan orang tua dengan masalah mental emosional pada anak di Paud Anna Husada, Bangkalan.

Dari hasil penelitian yang dilakukan sebanyak 23 siswa (46%), orang tua yang

mendampingi anaknya dalam menggunakan gadget cukup baik, tetapi anak kemungkinan mengalami masalah mental emosional.

Hal ini bisa terjadi, akibat orang tua pada saat mendampingi anak dalam menggunakan gadget hanya sekedar mengawasi tanpa adanya edukasi dalam konten yang di tonton oleh anak.

Hasil penelitian ini sejalan dengan hasil penelitian Farida dan Naviati (2018) yang berjudul hubungan pola asuh otoritatif dengan perkembangan mental emosional pada anak usia prasekolah di TK Melati Putih Banyumanik, diketahui nilai p value 0,003 dengan nilai alfa 0,05 yaitu p value < 0,05. sehingga Ha diterima artinya ada hubungan antara pola asuh otoritatif dengan perkembangan mental emosional anak usia prasekolah di TK Melati Putih Banyumanik. Nilai korelasi spearman sebesar 0,452 menunjukkan arah korelasi positif dengan kekuatan korelasi sedang. Sehingga semakin tinggi pola asuh orang otoritatif semakin tinggi perkembangan mental emosional anak usia prasekolah.

Hasil penelitian ini sejalan dengan hasil penelitian Vitraningsih, dkk (2018) yang berjudul hubungan peran orang tua dan durasi penggunaan gadget dengan perkembangan anak pra sekolah di TK Gugus IX kecamatan Depok Sleman Yogyakarta, hasil penelitiannya menunjukkan ada hubungan yang signifikan antara peran orang tua dengan perkembangan

anak ditunjukkan dengan nilai p value 0,008. Peran orang tua merupakan hal yang penting dan sangat strategis dalam optimalisasi pendidikan anak usia dini.

Pertumbuhan sel jaringan otak pada anak 0-4 tahun mencapai 50%, sehingga apabila usia emas ini anak tidak mendapatkan rangsangan yang maksimal maka tumbuh kembang anak baik sikap maupun mental tidak akan optimal. Peran orang tua yang baik dalam keluarga seperti kegiatan mendampingi, mengarahkan, mengawasi, menjalin komunikasi yang baik, memberikan kesempatan, mendorong dan memberikan motivasi pada anak dapat menjadikan anak belajar sebaik-baiknya sehingga perkembangannya menjadi baik dan optimal.

Hal ini juga diperkuat dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Hati (2016) yang menunjukkan ada hubungan positif antara stimulasi tumbuh kembang oleh ibu dengan perkembangan, pada batita usia 1-3 tahun. Stimulasi yang diberikan orang tua akan memiliki peluang 3,37 kali untuk meningkatkan perkembangan anak usia 1-3 tahun.

Beberapa bukti menunjukkan anak-anak yang berkembang secara normal merupakan anak-anak yang memiliki peran yang baik dengan orang tua, baik secara afektif, emosional, kognitif serta perhatian yang diberikan lebih dini sehingga menunjukkan

hasil perkembangan yang lebih baik.

Peran orang tua cukup signifikan sebagai benteng pengatur apa yang diizinkan mempengaruhi perkembangan anak dan apa yang tidak. Komunikasi yang berkualitas pada anak usia dini akan membuat mereka mampu mengenal dan membedakan benar salah, memudahkan dalam mengetahui akar persoalan, serta memberikan kepentingan yang terbaik untuk anak. Menimbang untung ruginya mengenalkan teknologi digital pada anak, pada akhirnya memang amat tergantung pada kesiapan orang tua dalam mengenalkan dan mengawasi anak saat menggunakan gadget (Alia,2018).

Hal ini sejalan dengan teori Wulandari (2019) orang tua harus memiliki peran yang lebih aktif, dalam menemani anak dalam proses pertumbuhannya, Jangan sampai orangtua mengandalkan gadget untuk menemani anak agar tidak beraktifitas diluar rumah dan lebih memudahkan orang tua dalam mengontrol anak. Sebagai orang tua hendaknya mengontrol setiap konten, program, game, tayangan yang ada di gadget, yang merupakan salah satu cara yang paling efektif dalam mengontrol setiap aktifitas anak dalam penggunaan gadget. Selama usia 3-5 tahun hendaknya orang tua lebih banyak mengajak anak untuk berdiskusi, tanya jawab dalam waktu luang, dan berdiskusi tentang aktifitas yang anak sukai. Orang tua harus

meluangkan waktu bermain bersama atau hanya sekedar bercanda kepada anak disela-sela aktifitas yang padat, sehingga dapat dinilai seberapa perkembangan pada anak dalam mengembangkan daya imajinasi dan kreatifitasnya.

Kesiapan orang tua diperlukan dalam melakukan pengawasan dan pendampingan saat anak bermain gadget. Oleh karena itu, orangtua harus menyadari perannya dalam pemanfaatan gadget pada anak, sehingga penggunaan gadget digunakan secara tepat. Orang tua perlu menerapkan sejumlah aturan kepada anak-anaknya dalam menggunakan gadget. Pemanfaatan gadget secara efektif penting dilakukan dengan pendampingan orang tua dalam menjelaskan pada anak mengenai konten yang digunakan, dan keterbatasan dalam akses data.

Hal yang harus dilakukan orang tua dalam memperkenalkan teknologi tepat guna pada anak Pertama, orang tua memberikan kesempatan pada anak untuk belajar menggunakan gadget untuk belajar dan berinteraksi sejak dini, dalam penggunaan teknologi secara tepat. Penggunaan gadget saat ini tidak dapat dihindari pada saat ini dan masa yang akan datang. Gadget mempunyai efek-efek tertentu terhadap penggunanya, termasuk efek fisik pada seseorang. Kemudian sudah jelas manfaat dan tujuan dalam penggunaan gadget yaitu memberikan arahan kepada anak bagaimana menggunakan gadget

dengan benar, serta manfaat positif gadget dapat meningkatkan kemampuan intelektual anak, tergantung dari konten yang diperlihatkan.

PENUTUP

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan melalui analisis hubungan durasi penggunaan *gadget* dan pendampingan orang tua dengan masalah mental emosional anak usia 36-60 bulan di Paud Anna Husada Bangkalan, dapat disimpulkan sebagai berikut :

- a. Gambaran durasi penggunaan *gadget* pada anak usia 36-60 bulan di Paud Anna Husada Bangkalan.
- b. Gambaran pendampingan orang tua dalam penggunaan *gadget* pada anak usia 36-60 bulan di Paud Anna Husada Bangkalan.
- c. Gambaran masalah mental emosional anak usia 36-60 bulan di Paud Anna Husada Bangkalan.
- d. Ada hubungan antara durasi penggunaan *gadget* dengan kejadian masalah mental emosional anak usia 36-60 bulan di Paud Anna Husada Bangkalan.
- e. Ada hubungan antara pendampingan orang tua dengan masalah mental emosional anak usia 36-60 bulan di Paud Anna Husada Bangkalan.

Saran

- a. Teoritis
Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan tambahan referensi bagi perkembangan ilmu kesehatan, terutama ilmu kebidanan mengenai hubungan durasi penggunaan *gadget* dan pendampingan orang tua dengan

masalah mental emosional anak usia 36-60 bulan di Paud Anna Husada Bangkalan. Dianjurkan peneliti selanjutnya bisa menambahkan variabel independen yang berhubungan dengan kejadian masalah mental emosional anak seperti: pekerjaan orang tua, pendidikan orang tua, jenis kelamin anak.

b. Praktis

Banyak faktor penyebab terjadinya masalah mental emosional pada anak, antara lain yaitu faktor individu, lingkungan, keluarga dan faktor lainnya. Peran orang tua merupakan hal yang penting dan sangat strategis dalam optimalisasi pendidikan anak usia dini. Sebaiknya kepada orang tua memberitahukan informasi tentang penggunaan *gadget* yang dapat digunakan sebagai memberikan kontribusi positif terhadap perkembangan emosional pada anak, sehingga orang tua perlu memberikan batasan dalam penggunaan *gadget* pada anak dan perlu adanya pendampingan orang tua secara terus-menerus agar mencegah anak kecanduan *gadget*.

DAFTAR PUSTAKA

- Ali, N dan Yeni, R. (2014). *Metode Pengembangan Sosial Emosional*. Universitas Terbuka.
- Alia, Tesa dan Irwansyah. (2018). *Pendampingan Orang Tua pada Anak Usia Dini dalam Penggunaan Teknologi Digital. A Journal of Language, Literature, Culture, and Education POLYGLOT* Vol.14 No.1 Januari 2018.

- Arikunto. (2011). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta : Rineka Cipta Medika.
- Armini, Ni Wayan, Sriasih, Ni Gusti Kompiang, dkk. (2017). *Asuhan Kebidanan Neonatus, Bayi, Balita, dan Anak Prasekolah*. Yogyakarta : Penerbit Andi.
- Agustin, Ririn Prastia. (2019). *Hubungan Penggunaan Gadget dengan Perkembangan Emosional Pada Anak Usia Prasekolah*. Surabaya : Sekolah Tinggi Ilmu Kesehatan Hang Tuah.
- Baiti, Miladiani Anita Nur. (2018). *Deteksi Dini Perkembangan Mental Emosional Pada Anak Usia 3-6 Tahun Di Tk Aba Ketanggungan Wirobrajan*. Yogyakarta : Program Studi Kebidanan Program Sarjana Terapan Universitas 'Aisyiyah.
- Budi, Mayrina Eka Prasetyo. (2020). *Pelaksanaan Kelas Digital Parenting Bertema Cara Mencegah Kecanduan Gadget Di Masa Golden Age*. Rosyada: *Islamic Guidance and Counseling*. Vol 1. No. 1 2020.
- Chikmah, Adevia Maulidya, dkk. (2018). *Pengaruh Durasi Penggunaan Gadget Terhadap Masalah Mental Emosional Anak Pra Sekolah di TK Pembina Kota Tegal*. Jurnal SIKLUS Volume 07 Nomor 02 Juni 2018.
- Chusna, Puji Asmaul. (2017). *Pengaruh Media Gadget Pada Perkembangan Karakter Anak*. STIT Al-Muslihun. Vol. 17, No. 2, November 2017.
- Darmawan, Anggia Chrisanti. (2019). *Pedoman Praktis Tumbuh Kembang Anak (usia 0-72 bulan)*. Bandung : IPB Press.
- Darmiah. (2020). *Perkembangan Dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Emosi Anak Usia Mi*. Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-raniry Banda Aceh. Hal 96-98.
- Duli Nokolous. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif*. Yogyakarta : CV Budi Utama.
- Ebi, S. (2017). *Golden age parenting*. Yogyakarta: Psikologi Corner.
- Edy, A. (2015). *Ayah Edy Menjawab Problematika Orangtua ABG dan Remaja*. Jakarta: Noura Book Publisng.
- Farida, Nur Luthfia dan Naviati. (2018). *Hubungan Pola Asuh Otoritatif Dengan Perkembangan Mental Emosional Pada Anak Usia Prasekolah Di Tk Melati Putih Banyumanik*. Jurusan Keperawatan Fakultas Kedokteran Universitas Diponegoro.
- Fida dan Maya. (2012). *Pengantar Ilmu Kesehatan Anak*. Yogyakarta : D Medika.
- Jahja, Yudrik. (2011). *Psikologi Perkembangan*. Jakarta : Prenadamedia Group.
- Jonathan. (2015). *Perancangan Board Game Mengenai Bahaya Radiasi Gadget terhadap Anak*.

- Surabaya: Universitas Kristen Pertra Surabaya.
- Harfiyanto, D., Utomo, C.B., Budi, T. (2015). *Pola Interaksi Siswa Pengguna Gadget Di SMA N 1 Semarang. Journal of Education Social Studies*, 4(1), 1-5.
- Hati, Febrina Suci dan Prasetya Lestari. (2016). *Pengaruh Pemberian Stimulasi pada Perkembangan Anak Usia 12-36 Bulan di Kecamatan Sedayu, Bantul. Jurnal Ners dan Kebidanan Indonesia*. I, Vol. 4, No. 1, Tahun 2016, 44-48.
- Hidayat. A. Aziz Alimul. (2010). *Etika Penelitian Keperawatan*. Jakarta : Salemba Medika.
- _____ (2014). *Etika Penelitian Keperawatan*. Jakarta : Salemba Medika.
- KemenKes RI. (2016). *Pedoman Pelaksanaan Stimulasi, Deteksi dan Intervensi Dini Tumbuh Kembang Anak*. Bakti Husada.
- KemenKes RI. (2016). *Profil Kesehatan Indonesia*. Jakarta: Kementerian Kesehatan Republik Indonesia.
- Lubis, R., & Khadijah. (2018). *Permainan Tradisional sebagai Pengembangan Kecerdasan Emosi Anak*. At- Athfal Jurnal Pendidikan Anak, 4(2), 177–186.
- Maternity, Dainty, Anjani, Atum Dwi, dkk. (2018). *Asuhan Kebidanan Neonatus, Bayi, Balita, dan Anak Prasekolah*. Yogyakarta : Penerbit Andi.
- Mulyantari, Ayu Insafi, dkk (2019). *Hubungan Kebiasaan Penggunaan Gadget Dengan Status Mental Emosional Pada Anak Usia Prasekolah*. *Jurnal Integrasi Kesehatan & Sains*, Vol.1 No.1 Tahun 2019.
- Nurmalitasari, Femmi. (2015). *Perkembangan Sosial Emosi pada Anak Usia Prasekolah*. Program Magister Psikologi Fakultas Psikologi Universitas Gadjah Mada. Hal 110.
- Nursalam. (2011). *Konsep Dan Penerapan Metodologi Penelitian Ilmu Keperawatan Pedoman Skripsi, Tesis Dan Instrumen Penelitian Keperawatan*. Jakarta: Salemba
- _____ (2013). *Konsep Penerapan Metode Penelitian Ilmu Keperawatan*. Jakarta : Salemba Medika.
- _____ (2014). *Metode Penelitian Ilmu Keperawatan*. Jakarta : Salemba Medika.
- Noordiati. (2018). *Asuhan Kebidanan Neonatus, Bayi, Balita, dan Anak Prasekolah*. Malang : Wineka Media.
- Notoadmojo S. (2010). *Metodologi penelitian kesehatan*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Oktaviani, Vivi, Jumaini, dan Erwin. (2018). *Hubungan Dukungan Sosial Di Lingkungan Sekolah Dengan Masalah Mental Emosional Pada Anak Usia Sekolah*. Fakultas Keperawatan Universitas Riau. Jom Fkp,

- Vol. 5 No. 2 (Juli-Desember) 2018. hal 308.
- Putri, Dhea Amanda. (2019). *Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Pencapaian Perkembangan Sosial Anak Prasekolah di TK dan Paud Jogodayuh Kecamatan Geger Kabupaten Madiun*. Madiun : STIKes Bhakti Husada Mulia.
- Ruhaena, L. & Ambarwati, J. (2015). *Pengembangan minat dan kemampuan literasi awal anak prasekolah di rumah*. *The 2nd University Research Coloquium*, 172-179.
- Rohani, Siti dan Wahyuni, Rini. (2020). *Gambaran deteksi dini masalah mental emosional anak taman kanak*. Akademi Medica Bakti Nusantara Pringsewu.
- Sani, K. Fathur. (2018). *Metodologi Penelitian Farmasi Komunitas dan Eksperimental*. Yogyakarta : CV Budi Utama.
- Sapardi, Vivi Syofia. (2018). *Hubungan Penggunaan Gadget Dengan Perkembangan Anak Usia Prasekolah Di Paud/Tk Islam Budi Mulia*. Vol. XII Jilid II No.80 Februari 2018.
- Sit, D. M. (2012). *Perkembangan Peserta Didik*. Medan : Perdana Publishing.
- Sugiyono. (2010). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif*. Bandung: Alfabeta.
- Suryameng. (2019). *Pendampingan Dialogis Orang Tua Dalam Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Dini*. Dunia Anak : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 2 (2), November 2019
- Setyaningrum. E. (2017). *Buku Ajar Tumbuh Kembang Anak Usia 0-12 Tahun*. Sidoarjo : Indomedia Pustaka.
- Subekti, Nani dan Nurrahima, Artika. (2019). *Gambaran Keadaan Mental Emosional Anak Usia Prasekolah Di Daerah Pesisir*. Departemen Ilmu Keperawatan, FK Universitas Diponegoro
- Susanto, Ahmad. (2011). *Perkembangan Anak Usia Dini*. Jakarta : Prenadamedia.
- Sutrisno, J. (2012). *Sikap Konsumenter terhadap Produk Counterfeit (Studi pada Perilaku Pembelian Gadget Mahasiswa)*. Tesis. Universitas Atma Jaya, Yogyakarta.
- Soetjningsih. (2015). *Tumbuh Kembang Anak*, Ed.2. Jakarta: EGC.
- Swarjana Ketut. (2015). *Metodologi Penelitian Kesehatan*. Yogyakarta: CV. Andi.
- Trinika, Y. (2015). *Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Psikososial Anak Usia Prasekolah (3-6 tahun) di TK Swasta Kristen Immanuel Tahun Ajaran 2014-2015*. Program Studi Keperawatan. Universitas Tanjungpura.
- Yuniarti, Sri. (2015). *Asuhan Tumbuh Kembang Neonatus Bayi-Balita dan Anak Pra*

- Sekolah*. Bandung : Refika Aditama.
- Yusuf, Syamsu, L Sugandhi, N. (2011). *Perkembangan Peserta Didik*. Jakarta: PT Raragrafindo Persada.
- Vitrianingsih, Sitti Khadijah, Inayati Ceria. (2018). *Hubungan Peran Orang Tua Dan Durasi Penggunaan Gadget Dengan Perkembangan Anak Pra Sekolah Di Tk Gugus Ix Kecamatan Depok Sleman Yogyakarta*. Jurnal Formil (Forum Ilmiah) KesMas Respati, Volume 3, Nomor 2, Oktober 2018 (hal 106-107).
- Warisyah, Y. (2015). *Pentingnya pendampingan dialogis orangtua dalam penggunaan gadget pada anak usia dini*. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Inovasi Pembelajaran untuk Pendidikan Berkemajuan*, 130-138
- Wulandari, Dwi dan Dilfera Hermiati. (2019). *Deteksi Dini Gangguan Mental Dan Emosional Pada Anak Yang Mengalami Kecanduan Gadget*. *Jurnal Keperawatan Silampari* Volume 3, Nomor 1, Desember 2019.
- Wong, L., & Donna. (2012). *Buku Ajar Keperawatan Pediatrik (6 ed.)*. Jakarta: EGC.