

Hubungan Durasi Penggunaan *Gadget* dengan Perkembangan Emosional pada Anak Usia Prasekolah di TKIT Tahfizh Arroyan Pekanbaru

Nadila Azalia Putri^{*1}, Fitra Mayenti², Mersi Ekaputri³, Destria Efliani⁴
^{1,2,3,4} Fakultas Kesehatan, Institut Kesehatan dan Teknologi Al Insyirah Pekanbaru

^{*1}e-mail: nadilaazaliaput@gmail.com

ABSTRAK

Perkembangan anak usia prasekolah merupakan fase penting yang mencakup aspek emosional, sosial, dan perilaku sebagai dasar pembentukan kepribadian di masa selanjutnya. Pada tahap ini, anak mulai belajar mengenali, mengekspresikan, dan mengendalikan emosi serta membangun kemampuan berinteraksi sosial dengan lingkungan sekitar. Seiring dengan pesatnya perkembangan teknologi digital, *gadget* menjadi bagian yang tidak terpisahkan dari kehidupan anak usia prasekolah. Meskipun *gadget* dapat memberikan manfaat edukatif, penggunaan dengan durasi yang berlebihan dan tanpa pendampingan berpotensi menghambat perkembangan emosional anak, seperti munculnya kesulitan regulasi emosi, penurunan perilaku prososial, serta meningkatnya masalah emosional. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hubungan antara durasi penggunaan *gadget* dengan perkembangan emosional anak usia prasekolah di TKIT Tahfizh Ar Royyan Pekanbaru. Penelitian menggunakan desain kuantitatif dengan metode deskriptif korelasi dan pendekatan *cross sectional*. Teknik pengambilan sampel menggunakan *total sampling* dengan jumlah responden sebanyak 64 anak. Instrumen penelitian yang digunakan adalah kuesioner durasi penggunaan *gadget* dan *Strengths and Difficulties Questionnaire* (SDQ) untuk menilai perkembangan emosional anak pada skala kesulitan dan skala kekuatan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa mayoritas anak memiliki durasi penggunaan *gadget* kategori sedang (1–2 jam/hari) sebesar 51,6%. Perkembangan emosional anak pada skala kesulitan mayoritas berada pada kategori *borderline* sebesar 62,5%, dan pada skala kekuatan juga mayoritas berada pada kategori *borderline* sebesar 62,5%. Uji korelasi Spearman Rho menunjukkan adanya hubungan yang signifikan antara durasi penggunaan *gadget* dengan perkembangan emosional anak pada skala kesulitan ($r = 0,659$; $p < 0,001$) dan skala kekuatan ($r = 0,258$; $p = 0,039$). Oleh karena itu, orang tua dan pendidik diharapkan dapat mengatur durasi penggunaan *gadget* secara bijaksana, meningkatkan pendampingan, serta memperbanyak stimulasi interaksi langsung guna mendukung perkembangan emosional anak usia prasekolah secara optimal.

Kata kunci : *Gadget; Perkembangan Emosional; Anak Prasekolah; SDQ*

ABSTRACT

Preschool child development is a crucial phase that includes emotional, social, and behavioral aspects as the foundation for personality formation in later life. At this stage, children begin to learn how to recognize, express, and regulate emotions, as well as develop social interaction skills with their surrounding environment. Along with the rapid development of digital technology, *gadgets* have become an integral part of preschool children's daily lives. Although *gadgets* may provide educational benefits, excessive use without proper supervision can potentially disrupt children's emotional development, such as difficulties in emotional regulation, decreased prosocial behavior, and an increased risk of emotional problems. This study aimed to determine the relationship between the duration of *gadget* use and emotional development among preschool children at TKIT Tahfizh Ar Royyan Pekanbaru. This research used a quantitative design with a descriptive correlational method and a cross-sectional approach. The sampling technique applied was total sampling, involving 64 respondents. Data were collected using a *gadget* usage duration questionnaire and the *Strengths and Difficulties Questionnaire* (SDQ) to assess emotional development on the difficulty scale and the strength (prosocial) scale. The results showed that the majority of children were in the moderate *gadget* use duration category (1–2 hours/day), accounting for 51.6%. Emotional development on the difficulty scale was mostly in the borderline category (62.5%), while emotional development on the strength scale was also predominantly in the borderline category (62.5%). Spearman Rho analysis indicated a significant relationship between the duration of *gadget* use and emotional development on the difficulty scale ($r = 0.659$; $p < 0.001$) and the strength scale ($r = 0.258$; $p = 0.039$). It is expected that parents will be more prudent in regulating *gadget* use in preschool children to support optimal emotional development.

Keywords : *Gadget; Emotional Development; Preschool Children; SDQ*

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah mengubah berbagai aspek kehidupan manusia secara fundamental, termasuk dalam pola asuh, pembelajaran, dan hiburan bagi anak-anak. *Gadget* seperti *smartphone*, *tablet*, dan *laptop* telah menjadi bagian tidak terpisahkan dari kehidupan sehari-hari, bahkan bagi anak usia prasekolah. Dalam konteks ini, *gadget* didefinisikan sebagai perangkat elektronik portabel yang memiliki fitur digital interaktif dan dapat digunakan untuk berbagai keperluan seperti bermain, menonton video, belajar, dan berkomunikasi (Bangsawan et al., 2022).

Secara global, penggunaan *gadget* terus meningkat, berdasarkan survei yang dilakukan oleh *The Asian Parent Insight* di lima negara Asia Tenggara yakni Singapura, Thailand, Filipina, Malaysia, dan Indonesia mengambil sampel 3.917 anak berusia 3-8 tahun dari sampel sebanyak 2.417 orang tua merupakan pengguna *gadget*. Hasil penelitian tersebut mengungkapkan bahwa 98% anak-anak berusia 3 hingga 8 tahun telah terbiasa menggunakan perangkat digital, dari persentase tersebut, sekitar 67% anak memanfaatkan *gadget* milik orang tuanya, 18% menggunakan perangkat milik anggota keluarga lainnya, seperti kakak atau kerabat dekat, dan 14% yang memiliki *gadget* pribadi (Astuti Destiani, 2023).

Fenomena serupa juga terjadi di Indonesia. Berdasarkan laporan dari Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) tahun 2024, lebih dari 60% anak usia 3–6 tahun di Indonesia telah menggunakan *gadget* secara aktif, baik untuk hiburan maupun pembelajaran. Penelitian yang dilakukan (Elka Fitri et al., 2022) di Desa Kubang Jaya, Kecamatan Siak Hulu, Kabupaten Kampar, Provinsi Riau, menemukan bahwa dari 148 anak prasekolah yang diteliti, 100% merupakan pengguna *gadget*. Dari jumlah tersebut 53,38% anak memiliki intensitas penggunaan *gadget* yang tinggi. Penggunaan *gadget* yang semakin dini ini menimbulkan dampak terhadap aspek-aspek perkembangan anak, aspek fisik-motorik berkaitan dengan pertumbuhan tubuh serta kemampuan motorik kasar dan halus. Aspek kognitif meliputi kemampuan berpikir, memahami, dan memecahkan masalah. Aspek bahasa mencakup kemampuan dalam berbicara, mendengar, dan memahami komunikasi. Aspek moral dan spiritual mencakup pembentukan nilai, norma, dan sikap terhadap lingkungan sekitar. Terutama perkembangan emosional yang sangat penting di usia prasekolah mengacu pada kemampuan anak dalam berinteraksi, mengelola emosi, dan menjalin hubungan dengan orang lain (Mauluddia & Yulindrasari, 2024).

Dalam kehidupan sehari-hari, banyak anak dikenalkan pada *gadget* oleh orang tua sebagai alat bantu praktis untuk menenangkan mereka ketika rewel atau menangis. Banyak orang tua yang beralasan karena kelelahan, keterbatasan waktu, atau multitasking pekerjaan rumah tangga, lalu memberikan *gadget* agar anak tenang dan tidak mengganggu aktivitas (Rifa & Rani, 2023). Penelitian yang dilakukan oleh (Herlianti et al., 2023) menemukan bahwa 72% orang tua di kota-kota besar di Indonesia mengakui memberikan *gadget* kepada anak usia dini sebagai bentuk distraksi atau pengalihan perhatian agar anak tidak rewel.

Perkembangan emosional anak usia prasekolah merujuk pada proses di mana anak mulai belajar mengenali, mengekspresikan, serta mengendalikan emosinya secara mandiri sesuai dengan norma sosial. Pada usia 3–6 tahun, anak-anak sedang berada pada tahap penting dalam perkembangan emosi, di mana pengalaman dan lingkungan sangat menentukan arah perkembangan tersebut (Nuraeny et al., 2023). Keterampilan mengelola emosi yang baik pada tahap ini akan mempengaruhi kemampuan sosial anak dan kesiapannya menghadapi pendidikan formal.

Menurut *American Academy of Pediatrics* (2021), interaksi sosial dan pengembangan emosi yang sehat pada anak-anak dapat dipengaruhi oleh berbagai faktor seperti pola asuh, kualitas hubungan dengan orang tua dan teman sebaya, kondisi lingkungan keluarga, ketersediaan aktivitas fisik dan waktu bermain bebas serta penggunaan media digital juga sangat menentukan perkembangan emosional anak. Ketidakseimbangan antara interaksi digital dan stimulasi sosial yang nyata dapat memperburuk perkembangan emosional, khususnya pada masa kanak-kanak awal yang merupakan fase krusial dalam pembentukan identitas emosional. Namun, penggunaan *gadget* yang berlebihan dapat mengakibatkan masalah seperti kecemasan, depresi, dan kesulitan dalam berinteraksi sosial. Meskipun *gadget* dapat memberikan manfaat edukatif jika digunakan secara bijak, durasi penggunaan yang berlebihan telah menjadi perhatian serius (Sofiyah et al., 2024). Anak-anak usia prasekolah yang menghabiskan waktu lama menggunakan *gadget* cenderung menunjukkan kesulitan dalam mengelola emosi, seperti mudah marah, gelisah, dan kurang mampu berinteraksi sosial secara sehat (Hanifah et al., 2024). Hal ini sejalan dengan penelitian (Nuraini & Wardhani, 2023) yang menunjukkan bahwa durasi penggunaan *gadget* yang tinggi berkorelasi negatif dengan perkembangan sosial emosional anak prasekolah, dimana anak menjadi lebih tertutup dan sulit mengendalikan perasaan.

Berdasarkan data dari Badan Pusat Statistik (BPS, 2023), menunjukkan adanya peningkatan signifikan dalam penggunaan *gadget* di kalangan anak-anak, dengan rata-rata waktu penggunaan mencapai 3-4 jam per hari. Berdasarkan laporan Dinas Kesehatan Provinsi Riau tahun 2023, ditemukan bahwa sekitar 69% anak usia prasekolah di wilayah ini menggunakan *gadget* lebih dari dua jam setiap harinya. Penelitian yang dilakukan oleh (Elsi Rahmadani et al., 2022) menunjukkan bahwa anak-anak yang menghabiskan lebih banyak waktu di depan layar cenderung mengalami kesulitan dalam mengelola emosi dan berinteraksi dengan teman sebaya. *World Health Organization* (WHO) merekomendasikan agar anak-anak usia 2–5 tahun tidak menghabiskan lebih dari satu jam per hari untuk menonton layar, dan sebaiknya didampingi oleh orang dewasa. Namun, kenyataannya banyak anak yang melebihi batasan ini. Menurut Kementerian Kesehatan Republik Indonesia (Kemenkes RI), penggunaan *gadget* yang berlebihan pada anak dapat menyebabkan berbagai masalah kesehatan, termasuk obesitas, gangguan tidur, dan keterlambatan perkembangan sosial-emosional.

Dalam konteks psikologis, emosi merupakan aspek penting dalam kehidupan individu, mencakup berbagai ekspresi perasaan seperti marah, takut, bahagia, sedih, hingga kasih sayang (Afidah et al., 2022). Kondisi psikologis anak seperti kurangnya rasa percaya diri, sensitivitas tinggi terhadap rangsangan, atau kecenderungan untuk mengisolasi diri dapat menjadi hambatan dalam pembentukan emosi yang sehat. Selain itu, anak-anak juga memperoleh pemahaman emosional melalui proses pembelajaran sosial, yaitu dengan meniru perilaku emosional yang ditampilkan oleh orang-orang di lingkungan sekitar mereka, seperti orang tua, guru, dan teman sebaya (Mujiyanti et al., 2024).

Emosi yang ditunjukkan oleh anak-anak memiliki karakteristik yang berbeda dengan emosi yang dimiliki oleh orang dewasa. Perbedaan ini disebabkan oleh proses kematangan biologis (maturasi) serta pengalaman belajar yang masih dalam tahap perkembangan. Seiring dengan pertumbuhan, kemampuan anak dalam mengenali, mengekspresikan, dan mengatur emosinya terus berkembang. Respons emosional yang muncul pada masa kanak-kanak sangat penting, karena akan membentuk pola kepribadian serta memengaruhi kemampuan anak dalam berinteraksi secara sosial di lingkungan sekitarnya (Azizatul Muawanah et al., 2022).

Anak – anak yang terbiasa menggunakan *gadget* dalam waktu yang lama cenderung menunjukkan penurunan kepekaan terhadap lingkungan sosialnya. Mereka sering kali asyik sendiri dan kurang responsif terhadap interaksi sekitar. Ketika akses terhadap *gadget* dihentikan atau diambil oleh orang tua, respon yang muncul bisa berupa tangisan berlebihan, amukan, atau perilaku menentang (Najwa Rahmi et al., 2024). Di sisi lain, penggunaan *gadget* sebenarnya dapat memberikan manfaat, seperti memperluas pengetahuan dan informasi yang diterima anak. Namun, di balik manfaat tersebut, terdapat pula risiko yang tidak bisa diabaikan, seperti kejahatan digital, serta terbentuknya perilaku negatif akibat konten yang tidak sesuai usia (Wati & Putri, 2025).

Penelitian oleh (Mursidah et al., 2024) di TK Harapan Bundo juga mengungkapkan adanya hubungan signifikan antara durasi penggunaan *gadget* dengan gangguan perkembangan emosional anak, berdasarkan analisis statistik yang kuat. Demikian pula, penelitian (Fitri Napitupulu et al., 2021) di PAUD Naura Losung Batu, Kota Padangsidempuan, menemukan bahwa anak-anak dengan durasi penggunaan *gadget* yang lebih lama mengalami perkembangan emosional yang kurang optimal dibandingkan dengan mereka yang penggunaannya lebih terbatas. Penelitian oleh (Ardiansyah et al., 2023) di TK Dayyiinah Kids 1 menemukan bahwa 56% anak menggunakan *gadget* lebih dari 1 jam per hari, dan 69% di antaranya mengalami gangguan perilaku emosional. Hasil analisis menunjukkan adanya hubungan signifikan antara durasi penggunaan *gadget* dengan masalah perkembangan perilaku emosional anak usia prasekolah.

TKIT Tahfizh Ar Royyan merupakan sekolah berbasis Islam terpadu dengan program unggulan tahfizh Al-Qur'an dan pembinaan akhlak anak sejak usia dini. Sekolah ini termasuk dalam kategori taman kanak-kanak swasta berbasis keislaman, dengan pendekatan pembelajaran yang menggabungkan kurikulum nasional dan

nilai-nilai pendidikan Islam. Sekolah ini berlokasi di Jl. Datuk Setia Maharaja, Kelurahan Tangkerang Labuai, Kecamatan Bukit Raya, Kota Pekanbaru, Provinsi Riau. Berdasarkan data sekolah tahun ajaran 2024/2025, jumlah peserta didik di TKIT Tahfizh Ar Royyan adalah 64 anak. Sekolah ini memiliki 8 orang guru yang kompeten dan telah mendapatkan pelatihan dalam bidang pendidikan anak usia dini (PAUD). Fasilitas yang tersedia cukup lengkap, termasuk ruang kelas, area bermain, dan sarana ibadah, yang mendukung proses pembelajaran secara holistik.

Berdasarkan survey pendahuluan pada tanggal 30 Mei 2025 kepada 12 orang tua TK IT Tahfizh Ar Royyan didapatkan hasil bahwa orang tua mengatakan anaknya mengenal *gadget* dan bermain *gadget*. *Gadget* yang digunakan berupa *handphone/smartphone* dan *tablet*. Hampir setiap anak menggunakan *gadget* sebagai bagian dari aktivitas hariannya. Sekitar 10 dari 12 anak diketahui menghabiskan waktu lebih dari dua jam setiap hari untuk berinteraksi dengan perangkat digital ini. Anak menunjukkan reaksi emosional yang kuat, seperti menangis atau marah, ketika *gadget* yang mereka gunakan diambil oleh orang tua. Hal ini menunjukkan adanya ketergantungan emosional terhadap penggunaan perangkat digital.

Berdasarkan fenomena di atas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Hubungan Durasi Penggunaan *Gadget* Dengan Perkembangan Emosional Pada Anak Usia Prasekolah di TK IT Tahfizh Ar Royyan Pekanbaru

METODE PENELITIAN

Jenis Kasus

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan desain *deskriptif kolerasi*, yang bertujuan untuk mengetahui dan menganalisis hubungan antara dua variabel, yaitu durasi penggunaan *gadget* (variabel independen) dan perkembangan emosional anak usia prasekolah (variabel dependen). Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah *cross sectional study*, yaitu suatu pendekatan yang memungkinkan peneliti untuk mengumpulkan data dari subjek penelitian dalam satu waktu tertentu (Notoatmodjo, 2018).

Waktu dan Tempat Pengambilan Kasus

Penelitian ini telah dilaksanakan pada bulan Mei hingga Januari 2026 di TK IT Tahfizh Ar Royyan Pekanbaru yang beralamat di Jl. Datuk Setia Maharaja, Kelurahan Tangkerang Labuai, Kecamatan Bukit Raya, Kota Pekanbaru.

Populasi dan Sampel

Populasi merupakan keseluruhan subjek yang memiliki karakteristik tertentu dan menjadi objek dalam penelitian (Notoatmodjo, 2018). Dalam penelitian ini, populasi adalah orang tua dari anak usia prasekolah (4–6 tahun) yang terdaftar di TK IT Tahfizh Ar Royyan Pekanbaru (TK A dan TK B) dengan jumlah total 64 anak. Penelitian ini menggunakan teknik **total sampling**, yaitu seluruh anggota populasi dijadikan sampel karena jumlahnya kurang dari 100, sehingga diperoleh sebanyak 64 responden. Sampel diambil berdasarkan

kriteria inklusi, yaitu anak usia 4–6 tahun yang aktif sebagai siswa, orang tua yang bersedia menjadi responden dan menandatangani informed consent, serta mampu memahami kuesioner. Adapun kriteria eksklusi meliputi anak dengan gangguan perkembangan yang telah terdiagnosis (seperti autisme atau ADHD) serta orang tua yang tidak bersedia atau mengisi kuesioner secara tidak lengkap.

Prosedur penelitian

Prosedur penelitian ini terdiri dari beberapa tahap sebagai berikut:

Tahap Perencanaan

Tahap ini merupakan fase awal yang bertujuan untuk merancang seluruh aspek penelitian secara rinci dan terarah. Pada tahap ini dilakukan penyusunan dan perumusan permasalahan penelitian berdasarkan fenomena aktual di TK IT Tahfizh Ar Royyan, dilanjutkan dengan studi pendahuluan serta tinjauan pustaka guna memperkuat landasan teori. Selanjutnya, peneliti menyusun proposal penelitian yang mencakup judul, rumusan masalah, tujuan, manfaat, kajian teori, metode, serta instrumen penelitian. Selain itu, peneliti juga mengurus surat izin pra penelitian kepada pihak sekolah dan instansi terkait, melakukan uji validitas instrumen pada sampel kecil di TK IP Al Madinah Pekanbaru, serta melakukan revisi terhadap instrumen dan metodologi berdasarkan hasil uji coba dan saran dari pembimbing.

Tahap Pelaksanaan

Tahap ini merupakan tahap pelaksanaan penelitian yang berfokus pada proses pengumpulan dan pengolahan data. Kegiatan yang dilakukan meliputi penyebaran kuesioner kepada responden, yaitu orang tua murid TK IT Tahfizh Ar Royyan, kemudian mengumpulkan kuesioner yang telah diisi secara lengkap dan valid. Selanjutnya, dilakukan pemeriksaan terhadap data yang terkumpul untuk memastikan kelengkapan dan keakuratan (data cleaning), serta menganalisis data menggunakan metode statistik deskriptif dan inferensial, khususnya uji korelasi.

Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan kuesioner yang terdiri dari beberapa pertanyaan untuk mengukur variabel penelitian. Pengukuran durasi penggunaan gadget menggunakan kuesioner yang dikembangkan oleh Puspitasari (2019) dan telah teruji validitas serta reliabilitasnya, yang terdiri dari satu pertanyaan utama untuk mengetahui lama penggunaan perangkat elektronik seperti handphone, laptop, komputer, dan tablet dalam sehari, dengan kategori normal (<1 jam/hari), sedang (1–2 jam/hari), dan lama (>2 jam/hari) yang masing-masing diberi kode 1, 2, dan 3.

Sementara itu, perkembangan emosional anak diukur menggunakan Strengths and Difficulties Questionnaire (SDQ) yang terdiri dari 25 item dengan lima sub-skala, yaitu perilaku prososial, masalah emosional, perilaku mengganggu, hiperaktivitas, dan hubungan dengan teman sebaya. Penilaian menggunakan skala tiga poin (tidak pernah, jarang, sering) dengan sistem skor yang berbeda untuk pernyataan

positif dan negatif. Interpretasi skor pada skala kesulitan meliputi normal (0–15), borderline (16–19), dan abnormal (20–40), sedangkan skala kekuatan (prososial) terdiri dari normal (6–10), borderline (5), dan abnormal (0–4), sehingga instrumen ini mampu memberikan gambaran yang komprehensif dan terukur mengenai kondisi emosional anak.

Etika Penelitian

Penelitian ini menerapkan prinsip etika penelitian dengan memberikan lembar persetujuan partisipan (informed consent) yang berisi penjelasan mengenai tujuan, prosedur, dan manfaat penelitian, sehingga responden dapat berpartisipasi secara sadar dan sukarela dengan menandatangani persetujuan. Selain itu, peneliti menerapkan prinsip anonimitas dengan tidak mencantumkan identitas pribadi responden dan menggantinya dengan kode khusus untuk menjaga privasi. Kerahasiaan data (confidentiality) juga dijaga dengan memastikan bahwa seluruh informasi yang diperoleh hanya digunakan untuk kepentingan akademik, tidak disebarluaskan kepada pihak lain, dan dianalisis secara kelompok sehingga tidak merugikan responden.

Uji Validitas dan Reliabilitas Instrumen

Uji validitas dalam penelitian ini menggunakan teknik korelasi Product Moment Pearson yang dilakukan pada 30 murid TK IP Al Madinah Pekanbaru di luar sampel penelitian. Hasil menunjukkan bahwa seluruh 25 butir instrumen perkembangan emosional anak (SDQ) memiliki nilai r -hitung (0,461–0,857) yang lebih besar dari r -tabel (0,361), sehingga dinyatakan valid. Uji reliabilitas dilakukan menggunakan Cronbach's Alpha dengan hasil sebesar 0,966, yang menunjukkan tingkat konsistensi internal sangat tinggi sehingga instrumen SDQ dinyatakan reliabel dan layak digunakan. Sementara itu, instrumen durasi penggunaan gadget tidak diuji reliabilitasnya karena hanya terdiri dari satu butir pertanyaan.

Teknik Pengolahan Data

Pengolahan data dalam penelitian ini meliputi beberapa tahap, yaitu editing, coding, tabulating, processing, dan cleaning. Tahap editing dilakukan dengan memeriksa kelengkapan dan kesesuaian jawaban kuesioner, sedangkan coding dilakukan dengan memberikan kode numerik pada setiap variabel, yaitu durasi penggunaan gadget (1=normal, 2=sedang, 3=lama) serta perkembangan emosional anak berdasarkan SDQ (1=normal, 2=borderline, 3=abnormal) pada skala kesulitan dan kekuatan. Skoring SDQ dilakukan dengan sistem penilaian berbeda untuk item positif dan negatif, kemudian dijumlahkan untuk menentukan kategori hasil. Selanjutnya, data ditabulasi dalam bentuk tabel distribusi frekuensi dan tabel silang untuk analisis univariat dan bivariat. Data yang telah dikodekan kemudian diinput ke dalam program SPSS untuk dianalisis. Tahap terakhir adalah cleaning, yaitu pengecekan ulang data guna memastikan tidak terdapat kesalahan, sehingga data yang digunakan benar-benar akurat dan siap dianalisis.

Analisa Data

Analisis data dalam penelitian ini meliputi analisis univariat dan bivariat. Analisis univariat digunakan untuk menggambarkan karakteristik setiap variabel secara deskriptif dalam bentuk distribusi frekuensi dan persentase, baik pada variabel durasi penggunaan gadget (kurang dari 1 jam, 1–2 jam, dan lebih dari 2 jam per hari) maupun perkembangan emosional anak berdasarkan skor SDQ, yang mencakup beberapa subskala seperti emosi, perilaku, hiperaktivitas, prososial, dan hubungan dengan teman sebaya, dengan bantuan SPSS. Sementara itu, analisis bivariat digunakan untuk mengetahui hubungan antara durasi penggunaan gadget (variabel independen) dan perkembangan emosional anak (variabel dependen) yang keduanya berskala ordinal. Oleh karena itu, digunakan uji nonparametrik Spearman Rank (Spearman Rho) tanpa memerlukan uji normalitas. Hasil analisis ditentukan berdasarkan nilai koefisien korelasi (r) dan signifikansi (p -value) dengan tingkat kemaknaan $\alpha = 0,05$, di mana $p \leq 0,05$ menunjukkan adanya hubungan yang signifikan antara kedua variabel, sedangkan $p > 0,05$ menunjukkan tidak adanya hubungan yang signifikan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Analisa Univariat

Durasi Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Prasekolah di TK IT Tahfizh Ar Royyan Pekanbaru

Tabel 1 Distribusi Frekuensi Durasi Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Prasekolah di TK IT Tahfizh Ar Royyan

Durasi Penggunaan Gadget	F	%
Normal	0	0,0
Sedang	33	51,6
Lama	31	48,4
Total	64	100

Berdasarkan Tabel 4.1, diketahui bahwa dari total 64 responden, sebagian besar anak usia prasekolah di TK IT Tahfizh Ar Royyan memiliki durasi penggunaan gadget dalam kategori sedang (1–2 jam per hari), yaitu sebanyak 33 orang (51,6%). Sementara itu, sebanyak 31 orang (48,4%) termasuk dalam kategori penggunaan lama (>2 jam per hari), dan tidak terdapat responden yang berada pada kategori normal (<1 jam per hari). Hal ini menunjukkan bahwa mayoritas anak telah menggunakan gadget dalam durasi yang relatif cukup tinggi.

Perkembangan Emosional (Skala Kesulitan) pada Anak Usia Prasekolah di TK IT Tahfizh Ar Royyan Pekanbaru

Tabel 2 Distribusi Frekuensi Perkembangan Emosional (Skala Kesulitan) Pada Anak Usia Prasekolah di TK IT TahfizhAr Royyan

Perkembangan Emosional (Skala Kesulitan)	F	%
Normal	10	15,6
Borderline	40	62,5
Abnormal	14	21,9
Total	64	100

Berdasarkan tabel 4.2 menunjukkan bahwa dari 64 responden mayoritas perkembangan emosional (skala kesulitan) pada anak usia prasekolah di TK IT Tahfizh Ar Royyan yaitu kategori *borderline* sebanyak 40 orang (62,5%).

Perkembangan Emosional (Skala Kekuatan) pada Anak Usia Prasekolah di TK IT Tahfizh Ar Royyan Pekanbaru

Tabel 3 Distribusi Frekuensi Perkembangan Emosional (Skala Kekuatan) Pada Anak Usia Prasekolah di TK IT TahfizhAr Royyan

Perkembangan Emosional (Skala Kekuatan)	<i>F</i>	%
Normal	13	20,3
<i>Borderline</i>	40	62,5
Abnormal	11	17,2
Total	64	100

Berdasarkan tabel 4.3 menunjukkan bahwa dari 64 responden mayoritas perkembangan emosional (skala kekuatan) pada anak usia prasekolah di TK IT Tahfizh Ar Royyan Pekanbaru yaitu kategori *borderline* sebanyak 40 orang (62,5%).

Tabel 4 Hubungan Durasi Penggunaan Gadget Dengan Perkembangan Emosional (Skala Kesulitan) Pada Anak Usia Prasekolah di

Perkembangan Emosional (Skala Kesulitan)										
No.	Durasi Penggunaan <i>Gadget</i>	Normal		<i>Borderline</i>		Abnormal		Total		P Value = 0,001 Nilai r = 0,659
		<i>F</i>	%	<i>F</i>	%	<i>f</i>	%	<i>f</i>	%	
1.	Normal	0	0,0	0	0,0	0	0,0	0	0,0	
2.	Sedang	10	22,7	33	75,0	1	2,3	44	68,8	
3.	Lama	0	0,0	7	35,0	13	65,0	20	31,3	
	Total	10	15,6	40	62,5	14	21,9	64	100	

Berdasarkan tabel 4.4 diketahui bahwa dari 44 responden durasi penggunaan *gadget* kategori sedang (1–2 jam/hari) dengan perkembangan emosional (skala kesulitan) 75% kategori *borderline*. Sedangkan dari 20 responden durasi penggunaan kategori *gadget* lama (>2 jam/hari) dengan perkembangan emosional (skala kesulitan) 65% kategori abnormal.

Hasil uji *Spearman Rank (Spearman Rho)* menunjukkan nilai $r = 0,659$ dengan nilai signifikansi $p = 0,001$ ($\alpha = 0,05$) yang berarti terdapat hubungan yang signifikan antara durasi penggunaan *gadget* dengan perkembangan emosional (skala kesulitan) anak usia prasekolah di TK IT Tahfizh Ar Royyan Pekanbaru, dengan kekuatan hubungan kategori sedang.

Hubungan Durasi Penggunaan *Gadget* Dengan Perkembangan Emosional (Skala Kekuatan) Pada Anak Usia Prasekolah di TK IT Tahfizh Ar Royyan Pekanbaru.

Tabel 5 Hubungan Durasi Penggunaan Gadget Dengan Perkembangan Emosional (Skala Kekuatan) Pada Anak Usia Prasekolah di

		Perkembangan Emosional (Skala Kekuatan)							
--	--	---	--	--	--	--	--	--	--

No.	Durasi Penggunaan Gadget	Normal		Borderline		Abnormal		Total		P Value = 0,039 Nilai r = 0,258
		F	%	f	%	F	%	f	%	
1.	Normal	0	0,0	0	0,0	0	0,0	0	0,0	
2.	Sedang	13	29,5	24	54,5	7	15,9	44	68,8	
3.	Lama	0	0,0	16	80,0	4	20,0	20	31,3	
	Total	13	20,3	40	62,5	11	17,2	64	100	

Berdasarkan tabel 4.5 diketahui bahwa dari 20 responden durasi penggunaan *gadget* lama (>2 jam/hari) dengan perkembangan emosional (skala kekuatan) 80% kategori *borderline*. Sedangkan dari 44 durasi penggunaan *gadget* sedang (1–2 jam/hari) dengan perkembangan emosional (skala kekuatan) 54,4% juga kategori *borderline*.

Hasil uji *Spearman Rank (Spearman Rho)* menunjukkan nilai $r = 0,258$ dengan nilai signifikansi $p = 0,039$ ($\alpha = 0,05$) yang berarti terdapat hubungan yang signifikan antara durasi penggunaan *gadget* dengan perkembangan emosional (skala kekuatan) anak usia prasekolah di TK IT Tahfizh Ar Royyan Pekanbaru, dengan kekuatan hubungan kategori lemah.

Pembahasan

Durasi Penggunaan Gadget pada Anak Usia Prasekolah di TK IT Tahfizh Ar Royyan Pekanbaru

Hasil penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti terhadap durasi penggunaan *gadget* pada anak usia prasekolah di TK IT Tahfizh Ar Royyan Pekanbaru diketahui bahwa mayoritas anak berada pada kategori durasi penggunaan *gadget* sedang (1–2 jam/hari) sebanyak 33 orang (51,6%).

Penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan Mursidah et al (2024) di TK Harapan Bundo didapatkan data menunjukkan bahwa dari 35 responden diketahui sebagian besar anak memiliki durasi penggunaan *gadget* kategori sedang (68,6%). Selanjutnya, penelitian Maula et al., (2024) yang berjudul “Hubungan Durasi Penggunaan Gadget Dengan Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia Prasekolah di TK Murai Sejahtera Kabupaten Sumedang” juga menunjukkan bahwa sebagian besar durasi penggunaan *gadget* pada anak usia prasekolah selama lebih dari 1 jam/hari sebanyak 23 anak (54,8%).

Temuan ini juga diperkuat oleh penelitian Agustin et al. (2022) di TK ABA Kecamatan Ciamis dengan jumlah sampel 75 anak usia prasekolah, yang menunjukkan bahwa sebanyak 42 anak (56%) menggunakan *gadget* dalam durasi lebih dari 1 jam per hari. Penelitian Nuraini dan Wardhani (2023) terhadap 30 anak usia prasekolah juga menunjukkan bahwa mayoritas anak menggunakan *gadget* lebih dari 1 jam per hari.

Menurut teori (Starburger, 2016), anak-anak yang berusia di bawah tujuh tahun sebaiknya tidak menghabiskan waktu di depan layar lebih dari satu jam per hari. Rekomendasi ini bertujuan untuk melindungi perkembangan kognitif dan emosional anak pada masa usia dini yang sangat krusial. Sejalan dengan hal tersebut, (Sigman, 2016) juga menyatakan bahwa durasi penggunaan *gadget* yang dianggap ideal bagi anak

usia prasekolah berkisar antara 30 menit hingga maksimal satu jam setiap harinya. Pandangan kedua ahli ini menegaskan pentingnya pembatasan waktu layar demi mencegah dampak negatif terhadap tumbuh kembang anak.

Menurut rekomendasi *American Academy of Pediatrics* (AAP, 2021) durasi penggunaan media layar pada anak usia prasekolah sebaiknya dibatasi maksimal satu jam per hari dan dilakukan dengan pendampingan orang tua. Dengan demikian, hasil penelitian ini mengindikasikan bahwa penggunaan gadget pada anak di lokasi penelitian berada di atas standar rekomendasi tersebut.

Dilihat dari perspektif teori perkembangan, Bronfenbrenner (1979) menjelaskan dalam *Ecological Systems Theory* bahwa keluarga sebagai bagian dari mikrosistem memiliki pengaruh kuat terhadap perilaku anak, termasuk kebiasaan penggunaan *gadget*. Anak belajar melalui proses observasi dan interaksi dengan orang tua, sehingga pola penggunaan *gadget* di rumah akan sangat menentukan durasi penggunaan *gadget* pada anak.

Berdasarkan hasil penelitian ini, peneliti berasumsi bahwa pemanfaatan *gadget* pada anak umumnya dipengaruhi oleh tingginya rasa ingin tahu, yang diperkuat oleh berbagai fitur menarik di dalam *gadget* sehingga mudah memikat perhatian anak. Selain itu, *gadget* kerap dimanfaatkan oleh orang tua sebagai pengganti sementara peran pengasuhan ketika orang tua sedang disibukkan oleh aktivitas lain, dengan tujuan agar anak tetap tenang dan tidak mengganggu. Kondisi tersebut menjadi salah satu faktor yang menyebabkan anak menggunakan *gadget* selama lebih dari 1–2 jam dalam sehari, terutama akibat kurangnya pengawasan dan pengendalian dari orang tua. Penggunaan *gadget* secara berlebihan berpotensi membuat anak mengalami kesulitan untuk berhenti menggunakannya dan menimbulkan kekhawatiran akan terjadinya kecanduan, yang pada akhirnya dapat berdampak negatif terhadap perkembangan emosional anak.

Perkembangan Emosional Anak Usia Prasekolah di TK IT Tahfizh Ar Royyan Pekanbaru

Hasil penelitian menunjukkan bahwa perkembangan emosional anak usia prasekolah di TK IT Tahfizh Ar Royyan, baik pada skala kesulitan maupun skala kekuatan, mayoritas berada pada kategori **borderline** (62,5%). Pada skala kesulitan, temuan ini menunjukkan adanya risiko masalah emosional ringan hingga sedang, sedangkan pada skala kekuatan menggambarkan bahwa perilaku prososial anak belum berkembang secara optimal. Hasil ini konsisten dengan berbagai penelitian sebelumnya, baik di Indonesia maupun internasional, yang juga menemukan dominasi kategori **borderline** pada anak usia prasekolah. Kondisi ini dipengaruhi oleh berbagai faktor seperti pola asuh, interaksi keluarga, lingkungan sosial, serta kurangnya stimulasi emosional.

Secara teoritis, temuan ini sejalan dengan teori perkembangan psikososial Erikson yang menyatakan bahwa anak usia prasekolah berada pada tahap *initiative vs guilt*, di mana kemampuan regulasi emosi masih

berkembang, serta teori ekologi Bronfenbrenner yang menekankan pentingnya lingkungan keluarga dan sekolah. Selain itu, teori Kohlberg dan Bowlby juga menjelaskan bahwa perkembangan prososial dan empati anak masih berada pada tahap awal dan sangat dipengaruhi oleh kualitas hubungan dengan orang tua. Oleh karena itu, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa perkembangan emosional anak pada usia prasekolah masih memerlukan dukungan optimal dari lingkungan, karena berperan penting dalam pembentukan kepribadian, kemampuan sosial, dan kesehatan mental anak di masa depan.

Hubungan Durasi Penggunaan Gadget Dengan Perkembangan Emosional (Skala Kesulitan) Pada Anak Usia Prasekolah di TK IT Tahfizh Ar Royyan Pekanbaru

Hasil penelitian menunjukkan bahwa dari 64 responden, anak dengan durasi penggunaan gadget kategori sedang (1–2 jam/hari) mayoritas memiliki perkembangan emosional (skala kesulitan) kategori *borderline* (75,0%), sedangkan pada kategori lama (>2 jam/hari) mayoritas berada pada kategori *abnormal* (65,0%). Uji Spearman Rank menunjukkan adanya hubungan signifikan antara durasi penggunaan gadget dan perkembangan emosional anak dengan nilai $r = 0,659$ dan $p = 0,001$, yang berarti hubungan bersifat positif dengan kekuatan sedang. Temuan ini sejalan dengan berbagai penelitian sebelumnya yang juga menunjukkan adanya hubungan signifikan antara durasi penggunaan gadget dan masalah emosional anak. Secara teoritis, hasil ini didukung oleh teori Erikson yang menyatakan bahwa anak usia prasekolah membutuhkan interaksi sosial langsung untuk perkembangan emosi yang optimal. Penggunaan gadget yang berlebihan dapat menghambat proses tersebut dan meningkatkan risiko gangguan emosional. Oleh karena itu, meskipun gadget memiliki manfaat, penggunaan yang tidak terkontrol dapat berdampak negatif terhadap stabilitas emosi anak, seperti mudah marah, rewel, dan sulit mengontrol emosi.

Hubungan Durasi Penggunaan Gadget Dengan Perkembangan Emosional (Skala Kekuatan) Pada Anak Usia Prasekolah

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan terhadap 64 responden anak usia prasekolah di TK IT Tahfizh Ar Royyan Pekanbaru, diperoleh bahwa dari 44 anak dengan durasi penggunaan *gadget* kategori sedang (1–2 jam/hari), mayoritas perkembangan emosional (skala kekuatan) berada pada kategori *borderline*, yaitu sebanyak 24 anak (54,5%). Sementara itu, dari 20 anak (31,3%) dengan durasi penggunaan *gadget* kategori lama (>2 jam/hari), mayoritas perkembangan emosional (skala kekuatan) juga berada pada kategori *borderline*, yaitu sebanyak 16 anak (80,0%).

Hasil uji statistik menggunakan uji korelasi *Spearman Rank* (*Spearman Rho*) dengan taraf signifikansi $\alpha = 0,05$ menunjukkan nilai koefisien korelasi sebesar $r = 0,258$ dengan nilai signifikansi $p = 0,039$. Nilai tersebut menunjukkan bahwa H_a diterima dan H_0 ditolak, yang berarti terdapat hubungan yang signifikan

antara durasi penggunaan gadget dengan perkembangan emosional anak usia prasekolah pada skala kekuatan. Nilai koefisien korelasi yang diperoleh menunjukkan kekuatan hubungan yang lemah.

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Agustin (2020) yang meneliti anak usia prasekolah diperoleh nilai koefisien korelasi $r = 0,363$ dengan $p\text{-value} = 0,001$ ($p < 0,05$). Hasil ini menunjukkan bahwa terdapat hubungan yang signifikan antara durasi penggunaan *gadget* dan perkembangan emosional pada anak usia prasekolah. Penelitian serupa oleh Nuraini dan Wardhani (2023) juga menunjukkan bahwa terdapat hubungan signifikan antara durasi bermain *gadget* dan perkembangan sosial emosional anak dengan nilai korelasi $r = 0,613$ dan $p = 0,000$.

Hasil ini juga diperkuat oleh penelitian Sari (2021) dengan jumlah sampel 52 anak prasekolah diperoleh nilai korelasi $r = 0,412$ dengan $p\text{-value} = 0,002$ ($p < 0,05$). Hal ini mengindikasikan adanya hubungan positif antara lamanya penggunaan *gadget* dan masalah emosional pada anak. Anak yang menggunakan *gadget* dalam durasi lebih panjang cenderung menunjukkan reaksi emosional yang kurang stabil, seperti mudah marah, cemas, dan mengalami hambatan dalam pengendalian emosi.

Secara teoritis, temuan penelitian ini sejalan dengan teori sosial belajar yang dikemukakan oleh Bandura (2018), yang menjelaskan bahwa kemampuan prososial anak berkembang melalui proses observasi dan interaksi langsung dengan lingkungan sosialnya. Ketika anak lebih banyak berinteraksi dengan media digital dibandingkan manusia, maka kesempatan anak untuk belajar empati, berbagi, dan peduli terhadap orang lain menjadi berkurang. Selain itu, teori ekologi perkembangan yang dikemukakan oleh Bronfenbrenner (1979) menyatakan bahwa perkembangan sosial–emosional anak dipengaruhi oleh kualitas interaksi dalam lingkungan terdekat, seperti keluarga dan sekolah. Durasi penggunaan *gadget* yang cukup lama dapat mengurangi intensitas komunikasi emosional antara anak, orang tua, dan teman sebaya, sehingga berdampak pada perkembangan kemampuan prososial anak.

Berdasarkan hasil kuesioner perkembangan emosional (skala kekuatan), peneliti berasumsi sebagian besar anak berada pada kategori *borderline*. Peneliti berasumsi bahwa durasi penggunaan *gadget* yang relatif tinggi membatasi kesempatan anak untuk berinteraksi secara langsung dengan lingkungan sosialnya, sehingga perilaku prososial anak belum berkembang secara maksimal. Namun demikian, peneliti tidak menyimpulkan adanya hubungan sebab–akibat, karena perkembangan emosional anak juga dipengaruhi oleh faktor lain seperti pola asuh orang tua, kualitas lingkungan keluarga

SIMPULAN

Mayoritas anak usia prasekolah di TK IT Tahfizh Ar Royyan Pekanbaru memiliki durasi penggunaan gadget pada kategori sedang (51,6%). Perkembangan emosional anak, baik pada skala kesulitan maupun skala kekuatan, sebagian besar berada pada kategori *borderline* (62,5%). Hasil analisis menunjukkan adanya hubungan signifikan antara durasi penggunaan gadget dengan perkembangan emosional anak, baik pada skala

kesulitan ($r = 0,659$; $p = 0,001$) dengan kekuatan sedang, maupun skala kekuatan ($r = 0,258$; $p = 0,039$) dengan kekuatan lemah, keduanya dengan arah hubungan positif.

SARAN

Disarankan pihak sekolah bekerja sama dengan orang tua dalam memantau penggunaan gadget serta meningkatkan aktivitas yang mendukung interaksi sosial anak. Institusi pendidikan diharapkan memanfaatkan hasil penelitian sebagai referensi pengembangan ilmu dan kegiatan pengabdian masyarakat. Orang tua perlu membatasi penggunaan gadget secara bijak, meningkatkan pendampingan, serta memperkuat interaksi langsung dengan anak. Peneliti selanjutnya disarankan mengkaji faktor lain seperti pola asuh, lingkungan keluarga, dan jenis konten gadget dengan cakupan penelitian yang lebih luas.

DAFTAR PUSTAKA

- Afidah, S. N., Fakhriyah, F., & Oktavianti, I. (2022). Dampak Penggunaan Gadget Pada Perkembangan Emosional Dan Kognitif Siswa Kelas Iv Sekolah Dasar. *Jurnal Handayani*. <https://doi.org/10.24114/jh.v13i2.36544>
- Agustin, K., Zen, D. N., & Wibowo, D. A. (2022). 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). <https://jurnal.unigal.ac.id/index.php/JKG/53>
- Amalia, R., Mulawarman, M., & Mulyani, P. K. (2023). Kajian perkembangan sosial emosional anak usia dini (Systematic Literature Review). *Aulad: Journal on Early Childhood*, 6, 1.
- American Academy of Pediatrics. (2020). *Media and Young Minds*. Pediatrics. <https://doi.org/10.1542/peds.2016-2591>
- Andriani, Y., Raraningrum, V., & Yunita, R. D. (2019). Faktor yang Berhubungan dengan Perkembangan Anak Usia Pra Sekolah di TK Nurul Husada Kalibaru Banyuwangi. *Jurnal Ilmiah Kesehatan Rustida*, 6(1), 611–618. <https://doi.org/10.55500/jikr.v6i1.69>
- Anggraeni, S. (2019). Pengaruh Pengetahuan Tentang Dampak Gadget Bagi Kesehatan Terhadap Perilaku Penggunaan Gadget Pada Siswa SDN Kebun Bunga 6 Banjarmasin menengah ke atas , namun pemakaiannya sekarang digunakan dalam menyebut beberapa macam jenis membawa dampak yang cukup. *Faletehan Health Journal*, 6(2), 64–68.
- Ardiansyah, Roslita, R., Hamid, A., Utami, A., & Wisanti, E. (2023). Durasi Penggunaan Gadget Terhadap Masalah Perkembangan Perilaku. *Jurnal Penelitian Perawat Profesional*, 1, 1333–1336.
- Armina. (2024). Hubungan Penggunaan Gadget dengan Risiko Gangguan Pemusatan Perhatian Hiperaktivitas dan Masalah Perilaku Emosional pada Anak Usia Dini. *Jurnal Akademika Baiturrahim Jambi (JABJ)*, 13(1), 139–144. <https://doi.org/10.36565/jab.v10i2.812>
- Astuti Destiani, S. D. (2023). Hubungan Pola Asuh, Lama Dan Frekuensi Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Sosial Pada Anak Prasekolah Di Paud Kemuning Tahun 2021. *Open Access Jakarta Journal of Health Sciences*. <https://doi.org/10.53801/oajjhs.v2i5.133>

- Azizatul Muawanah, R., Umam, A. K., & Annisa Fitri, R. (2022). Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Emosional Anak Usia 4-6 Tahun Di Paud Pgri 15 A Iringmulyo Kota Metro. *Indonesian Journal of Islamic Golden Age Education (IJIGAE)*, 2. <https://e-journal.metrouniv.ac.id/index.php/IJIGAE/>
- Bandura, A. (1986). *Social Foundations of Thought and Action: A Social Cognitive Theory*. Prentice-Hall.
- Bangsawan, I., Fauziyah, N., & Sulthan Thaha Saifuddin Jambi, U. (2022). Pengaruh Gadget Terhadap Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini. 8(1), 31–39.
- Bronfenbrenner, U. (1979). *The ecology of human development: Experiments by nature and design*. Harvard University Press.
- Cahyaningsih, D. S. (2021). *Perkembangan Anak Usia Pra Sekolah Di Posyandu Sakura 10 Telukjambe Timur*.
- Damayanti, R. A. M. (2018). *Hubungan Penggunaan Dengan Pencapaian Tugas Perkembangan Anak Usia Remaja Awal*.
- Damayanti Riska, A. M. (2019). Hubungan Penggunaan Gadget Dengan Pencapaian Tugas Perkembangan Anak Usia Remaja Awal SDN di Kecamatan Godean. *Fakultas Kedokteran Dan Ilmu Keperawatan*.
- Destriana, D., Rahman, A., & Putra, R. (2024). Perkembangan emosional anak prasekolah berdasarkan SDQ. *Jurnal Keperawatan Anak*, 8(1), 25–32.
- Elka Fitri, D., Dwi Sagita, M., & Wahyuni, F. (2022). Hubungan Intensitas Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Anak Usia Pra Sekolah. *Jurnal Pustaka Keperawatan (Pusat Akses Kajian Keperawatan)*, 1(2), 67–72. <https://doi.org/10.55382/jurnalpustakakeperawatan.v1i2.337>
- Elsi Rahmadani, Marlin Sutrisna, & Ravika Ramlis. (2022). Dampak Penggunaan Gadget dengan Perkembangan Emosional Pada Anak Usia Prasekolah. *Sehat Rakyat: Jurnal Kesehatan Masyarakat*, 1(4), 448–454. <https://doi.org/10.54259/sehatrakyat.v1i4.1182>
- Erikson, E. H. (1963). *Childhood and society (2nd ed.)*. W. W. Norton & Company.
- Erna, E. (2021). *Pengaruh Durasi Penggunaan Gadget terhadap Pembentukan Karakter Anak Usia Dini di TK Pratama Kids Sukabumi Bandar Lampung*. [http://repository.radenintan.ac.id/14815/1/BAB I-II-DAPUS.pdf](http://repository.radenintan.ac.id/14815/1/BAB%20I-II-DAPUS.pdf)
- Fadhillah, N. (2022). Hubungan Antara Intensitas Penggunaan Gadget dengan Perkembangan Sosial Emosional pada Anak Usia 5-6 Tahun *Correlation Intensity of Gadget Use and Social-Emotional Development of Children Aged 5-6 Years*.
- Farkhana, N. F., Fyrraliany, Y., & Alpiah, D. N. (2024). Pengaruh Intensitas Pemakaian Gadget Terhadap Perkembangan Emosi Pada Anak Usia Pra Sekolah : Literature Review. *Jurnal Multidisiplin Ilmu Akademik*, 1(3), 523–530. <https://doi.org/10.61722/jmia.v1i3.1560>
- Fitri Napitupulu, N., Napitupulu, M., Indah, Y., Dalimunthe, S., Aufa, U., Di, R., & Padangsidimpuan, K. (2021). Hubungan Durasi Gadget Dengan Emosional Anak Usia Prasekolah Di Paud Naura Losung Batu Kota Padangsidimpuan. In *Jurnal Kesehatan Ilmiah Indonesia Indonesian Health Scientifie Journal* (Vol. 38, Issue 2).
- Goodman, R. (1997). The Strengths and Difficulties Questionnaire. *Journal of Child Psychology and Psychiatry*, 38(5), 581–586. <https://doi.org/10.1111/j.1469-7610.1997.tb01545.x>

- Hanifah, L., Kartini, F., & Ratnaningsih, S. (2024). Faktor–faktor Yang Berhubungan Dengan Perkembangan Balita Di Wilayah Puskesmas Sibela Surakarta. *Jurnal Kebidanan Indonesia*. <https://doi.org/10.36419/jki.v15i1.998>
- Hasibuan, F. K. (2024). Faktor-faktor yang Mempengaruhi Masalah Mental Emosional pada Remaja. *Jurnal Kesehatan Bertuah Indonesia*. <https://bertuahjournal.com/index.php/jkbi/article/view/27>
- Heleni Filtri, S. M. E. (2017). Komunikasi Pendidik PAUD terhadap Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini Sekecamatan Rumbai. *Lectura: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 2, 102–110. <https://doi.org/10.31849/paud-lectura.v2i02.2516>
- Herlianti, D. R., Yulianti, M., & Amalia, A. A. (2023). Pengaruh Gadget Terhadap Perkembangan Emosional Anak Usia Prasekolah Di Tk Pembina Cibereum Kulon Kecamatan Cimalaka Kabupaten Sumedang 2022. *Jurnal Ilmu Keperawatan*, 5(1), 35–40.
- 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/10.34305/jmc.v3i02.740>
- Isturdiyana, keliat. (2019). Gambaran Kemampuan Perkembangan Psikososial Anak Prasekolah Di Taman Kanak-Kanak Among Siwi Sleman. *Jurnal Kesehatan*, 2(2), 11–15. <http://eprints.poltekkesjogja.ac.id/id/eprint/3558>
- Jannah, N., Wahidah, Ahmad, & Muhtar. (2023). Hubungan Penggunaan Gadget dengan Perkembangan Sosial dan Emosional Anak Usia Toddler. *Bima Nursing Journal*, 5(1). <http://jkp.poltekkes-mataram.ac.id/index.php/bnj/index>
- Kamaruddin, I., Leuwol, F. S., Putra, R. P., Aina, M., Suwarma, D. M., & Zulfikhar, R. (2023). Dampak Penggunaan Gadget pada Kesehatan Mental dan Motivasi Belajar Siswa di Sekolah. *Journal on Education*, 6(1), 307–316. <https://www.jonedu.org/index.php/joe/article/view/2944>
- Kementerian Kesehatan RI. (2016). *Pedoman pelaksanaan stimulasi, deteksi, dan intervensi dini tumbuh kembang anak*. Jakarta: Kementerian Kesehatan RI.
- Khaerunnisa, S., & Muqowim, M. (2020). Peran Guru dalam Menanamkan Nilai Karakter Peduli Sosial pada Anak Melalui Gadget. *ThufuLA: Jurnal Inovasi Pendidikan Anak Usia Dini*, 8(1), 49–60. <https://journal.iainkudus.ac.id/index.php/thufula/article/download/7636/pdf>
- Kohlberg, L. (1984). *Essays on moral development: Vol. 2. The psychology of moral development*. Harper & Row.
- Kumulloh, Y. (2022). Impact of Gadget Use on Emotional Development of Children Aged 5-6 Years in Khairunnisa Kindergarten Article Info. *EduBasic Journal: Jurnal Pendidikan Dasar*, 4(1), 85–96. <https://ejournal.upi.edu/index.php/edubasic>
- Latifah, R. A. (2019). Pendidikan karakter anak melalui pengawasan dalam penggunaan gadget oleh orang tua. *OSF Preprints*. <https://osf.io/preprints/785wj/>
- Lestari, R. F. (2019). Hubungan Penggunaan Gadget Dengan Kuantitas dan Kualitas Tidur Pada Anak Sekolah (kelas IV dan V) di SD Negeri 182 Kota Pekanbaru. *Jurnal Keperawatan Abdurrah*, 4(1), 1–14. <http://scioteca.caf.com/bitstream/handle/http://dx.doi.org/10.1016/j.regsciurbeco.2008.06.005%0A>
- Mahfudloh, A. N. (2025). *Eksplorasi Perkembangan Emosional Anak Pra-Sekolah dalam Lingkungan Keluarga dengan Pola Asuh Demokratis*. 3.

- Mardiyah, S. (2023). Dilema Keluarga Di Era Digitalisasi: Antara Kecanduan Gadget, Gangguan Emosional, Perilaku Sosial Pada Anak Usia Dini Dan Tawaran Sekolah Alternatif. *Jurnal Obsesi Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i1.3530>
- Maula, I., Rahmayanti, S. D., & Yuswandi. (2024). Hubungan Durasi Penggunaan Gadget Dengan Perkembangan Sosial Emosional Anak Prasekolah Di Tk Murai Sejahtera Kabupaten Sumedang. *Jurnal Kesehatan Kartika*, 19(2).
- Mauluddia, Y., & Yulindrasari, H. (2024). Peran Literasi Digital dalam Mendukung Perkembangan Anak Usia Dini melalui Pemanfaatan Teknologi. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 8(5), 1209–1220. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v8i5.6166>
- Mujiyanti, S., Gadget, H. P., Emosional, P., Prasekolah, A., Mujiyanti, S., & Widiastuti, A. (2024). Relationship between Gadget Use and Emotional Development of Preschool Children. In *Journal of Nursing Studies* | (Vol. 1).
- Mursidah, U., Sari, Y. P., & Bachri, Y. (2024). Hubungan Durasi Penggunaan Gadget Terhadap Emosional Anak Usia Sekolah Di Tk Harapan Bundo. *Jurnal Keperawatan Suaka Insan (JKSI)*, 9(2).
- Najwa Rahmi, Khadijah Khadijah, Yola Adela Sindy, & Rama Yuspika. (2024). Dampak Penggunaan Handphone Terhadap Perkembangan Sosial Emosional AUD. *Fonologi : Jurnal Ilmuan Bahasa Dan Sastra Inggris*, 2(2), 118–129. <https://doi.org/10.61132/fonologi.v2i2.660>
- Narumi, N., & Rizana, A. (2023). Hubungan Antara Pola Asuh Orang Tua Pada Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Sosial-Emosional dan Kognitif Anak Prasekolah di Desa Babelan Kota. *Mahesa: Malahayati Health Student Journal*, 3(11), 3386–3399. <https://doi.org/10.33024/mahesa.v3i11.10980>
- Nikmah, F. J., & Lubis, H. (2021). Hubungan Intensitas Penggunaan Gadget dengan Perilaku Agresif pada Anak Pra-Sekolah (4-6 Tahun). *Jurnal Imiah Psikologi*, 9(2), 417–429. <https://doi.org/10.30872/psikoborneo>
- Nur, L., Hafina, A., & Rusmana, N. (2020). Kemampuan kognitif anak usia dini dalam pembelajaran akuatik. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 10(2), 132–145. <https://ejournal.uksw.edu/scholaria/article/download/2620/1372>
- Nuraeny, H., Hoedaya, A. P., Ningrum, D., & Haryeti, P. (2023). Gambaran Perkembangan Anak Usia 2-4 Tahun Dengan Ketergantungan Gadget Di RW 04 Desa Licin Kecamatan Cimalaka Kabupaten Sumedang. *Jurnal Penelitian Perawat Profesional*, 5(3), 1299–1308. <https://doi.org/10.37287/jppp.v5i3.1811>
- Nuraini, F., & Wardhani, J. D. (2023). Hubungan Durasi Bermain Gadget Dengan Perkembangan Sosial Emosional Anak. *Jurnal Obsesi Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(2), 2245–2256. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i2.4198>
- Octaviana, E., & Asih, S. W. (2022). Analisis Penggunaan Gadget Pada Perkembangan Sosial Emosional Anak Di PAUD Darul Aman Kabupaten Temanggung. *Jurnal Ilmu Pendidikan Dan Sains Islam Interdisipliner*, 53–62. <https://doi.org/10.59944/jipsi.v1i1.15>
- Pratiwi, I. A., Rini, N. M., & Ahsin, M. N. (2021). Dampak penggunaan gadget terhadap perilaku sosial anak usia sekolah dasar. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 7(3), 393–398. <http://www.ejournal.unma.ac.id/index.php/educatio/article/view/1379>
- Puspitasari, I. (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*.

- Rahmadhani, D. (2023). Representasi pengendalian emosi dasar dalam film animasi anak “ inside out .” *Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta*. <https://repository.uinjkt.ac.id/dspace/handle/123456789/81588%0A>
- Rahmawati, D., & Indrawati, T. (2022). Perkembangan emosional anak usia 4–6 tahun berdasarkan SDQ. *Jurnal Psikologi Perkembangan Anak*, 10(1), 55–63.
- Rahmawati, F., & Hidayah, N. (2022). Gambaran perilaku prososial anak usia prasekolah berdasarkan Strengths and Difficulties Questionnaire (SDQ). *Jurnal Keperawatan Anak Indonesia*, 6(2), 112–120.
- Rifa, C. virgiani, & Rani, R. (2023). Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Perilaku Sosial Pada Remaja Di SMK Pelita Alam Kota Bekasi Tahun 2023. *INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research*, 3(3), 710–723.
- Rismala, M. O., Firdaus, A. D., & Febriani, R. T. (2024). Hubungan Antara Durasi Penggunaan Gadget Dengan Perkembangan Sosial Anak Usia Prasekolah (4-5 tahun). *Jurnal Ilmiah Keperawatan Stikes Hang Tuah Surabaya*. <http://journal.stikeshangtuah-sby.ac.id/index.php/JIKSHT://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>
- Rowan, C. (2017). The impact of technology on the developing child [internet]. US: *The Huffington*.
- Rozana, S. (2020). Pengaruh Inovasi Permainan Tradisional “Engklek” Terhadap Perkembangan Anak Usia Dini di TK Melati. *Jurnal Ilmiah Abdi Ilmu*. <https://journal.pancabudi.ac.id/index.php/abdiilmu/article/download/890/841/1744>
- Salsabila, A. R., Widodo, A., & Lestari, P. (2023). Prosocial behavior profile of early childhood in East Java based on SDQ scoring. *Indonesian Journal of Early Childhood Education Studies*, 12(1), 33–41.
- Sari, N. (2021). Hubungan durasi penggunaan gadget dengan masalah emosional anak usia prasekolah. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2), 78–86.
- Setianingsih, Sawitri, E., & Apriani, T. D. (2022). Hubungan Penggunaan Gadget Dengan Perkembangan Personal Sosial Anak Prasekolah Taman Kanak Kanak Di Desa Pogung Cawas. *Motorik*. <https://doi.org/10.61902/motorik.v17i2.376>
- Sigman, A. (2016). *The impact of screen media on children: a eurovision for parliament*. 89–109.
- Simamora, J. S., Nababan, K., & Puspita, A. D. (2025). Faktor yang Mempengaruhi Perkembangan Emosional. *Jurnal Pendidikan Sosial*.
- Soekardi, R., Puspitawati, T., & Pasca Wati, N. A. (2021). Pendidikan Kesehatan Pengaruh Gadget Terhadap Remaja. *Prosiding Seminar Nasional Program Pengabdian Masyarakat*. <https://doi.org/10.18196/ppm.34.276>
- Sofiyah, I., Susaldi, N., & Sumanti, N. T. (2024). Hubungan Pengetahuan, Pola Asuh Orang Tua Dan Durasi Paparan Gadget Dengan Kejadian Speech Delay (Keterlambatan Berbicara) Pada Anak Prasekolah Usia 3-6 Tahun Di Klinik Ikhlash Medika 2 Tahun 2023. *Sinergi*, 1(2), 90–98. <https://doi.org/10.62335/vxf61z66>
- 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>
- Sri Rahayu, N., Mulyadi, S., & Studi PGPAUD UPI Kampus Tasikmalaya, P. (2021). Analisis Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Dini. In *Desember* (Vol. 5, Issue 2).

- Starburger, V. (2016). Children, adolescents, obesity and the media. *Pediatrics*.
- Ulfah, B., Abidin, R., & Sa, N. (2024). Pengaruh Gadget Terhadap Perkembangan Sosial Emosional Pada Anak Usia Dini Di Tk Aisyiyah Bustanul Athfal 38 Malang. In *Jurnal Ilmiah Multidisipliner (JIM)* (Vol. 8, Issue 7).
- Unzela, D. (2022). Pengaruh pola asuh orang tua terhadap perkembangan sosial emosional anak usia 5–6 tahun di TK Negeri 2 Bandar Lampung. *UIN Raden Intan Lampung*. [http://repository.radenintan.ac.id/19414/1/PUSAT BAB 1 DAN 2.pdf](http://repository.radenintan.ac.id/19414/1/PUSAT%20BAB%201%20DAN%202.pdf)
- Wati, D. F., & Putri, M. A. (2025). Overview Impact of Gadget on Mental Emotional Health of Preschool Age Children in Bukittinggi. *Journal of Health Science and Medical Therapy*, 3(01), 28–34. <https://doi.org/10.59653/jhsmt.v3i01.1242>
- Wicaksono, P. A., & Rahayu, E. W. (2024). Kecerdasan Musikal melalui Multimedia sebagai Stimulan Aspek Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia Dini. *Journal of Islamic Education for Early Childhood (JIEEC)*, 4(1), 12–25. <https://journal.umg.ac.id/index.php/jieec/article/view/9216>
- Windiastri, F., & Nurhaeni, N. (2020). Hubungan Pola Asuh Ibu Dan Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia Prasekolah Di Bogor. *Jurnal Persatuan Perawat Nasional Indonesia (Jppni)*. <https://doi.org/10.32419/jppni.v4i2.180>
- Wiresti, R. D., & Na'imah, N. (2020). Aspek Perkembangan Anak : Urgensitas Ditinjau dalam Paradigma Psikologi Perkembangan Anak. *Aulad : Journal on Early Childhood*, 3(1), 36–44. <https://doi.org/10.31004/aulad.v3i1.53>
- Yumarni, V. (2022). Pengaruh gadget terhadap anak usia dini. *Jurnal Literasiologi*. <https://pdfs.semanticscholar.org/4fca/e9916692b8b4d70836b6a25f8cd9349e7ce6.pdf>