

## HUBUNGAN PENGGUNAAN GADGET DENGAN PERKEMBANGAN EMOSI ANAK DI MADRASAH IBTIDAIYAH

Chatrina Oktoberia<sup>1</sup>, Karmitasari Yanra Katimenta<sup>2</sup>, Isnawiranti<sup>3</sup>  
Program Studi Sarjana Keperawatan STIKES Eka Harap, Palangka Raya<sup>1,2,3</sup>  
e-mail: [chatrinaberia23@gmail.com](mailto:chatrinaberia23@gmail.com)

### ABSTRAK

Penggunaan gadget yang semakin meluas di kalangan anak-anak telah menjadi perhatian serius bagi orang tua dan pendidik. Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa penggunaan gadget yang berlebihan dapat mempengaruhi perkembangan emosi anak, termasuk meningkatkan agresivitas, mengurangi kemampuan sosial dan mengganggu aktivitas sehari-hari. Penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi hubungan antara penggunaan gadget dengan perkembangan emosi anak di Madrasah Ibtidaiyah Sekolah Fathul Iman Palangka Raya. Penelitian menggunakan desain korelasional dengan pendekatan *cross-sectional* dan melibatkan 49 responden siswa kelas 5A dan 5B. Teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah *probability sampling* dengan metode *cluster sampling*. Data dikumpulkan melalui kuesioner yang dibagikan kepada siswa, kemudian dianalisis menggunakan uji Spearman Rank. Hasil analisis menunjukkan nilai  $p = 0,000 \leq \alpha 0,05$ , yang berarti terdapat hubungan signifikan antara penggunaan gadget dengan perkembangan emosi anak. Nilai koefisien korelasi pada Skala Kesulitan sebesar 0,515 dan pada Skala Kekuatan sebesar 0,609, keduanya termasuk dalam kategori hubungan sedang. Dengan demikian, penelitian ini menyimpulkan bahwa penggunaan gadget berhubungan secara signifikan dengan perkembangan emosi anak di Madrasah Ibtidaiyah Sekolah Fathul Iman Palangka Raya, dengan tingkat keeratan hubungan pada kategori sedang.

**Kata Kunci:** *Penggunaan Gadget, Perkembangan Emosi, Anak*

### ABSTRACT

The increasing use of gadgets among children has become a serious concern for parents and educators. Previous studies have shown that excessive gadget use can affect children's emotional development, including increasing aggressiveness, reducing social skills, and disrupting daily activities. This study aims to identify the relationship between gadget use and the emotional development of children at Madrasah Ibtidaiyah Sekolah Fathul Iman Palangka Raya. This research employed a correlational design with a cross-sectional approach and involved 49 respondents from grades 5A and 5B. The sampling technique used was probability sampling with the cluster sampling method. Data were collected through questionnaires distributed to the students and analyzed using the Spearman Rank test. The analysis results showed a  $p\text{-value} = 0.000 \leq \alpha 0.05$ , indicating a significant relationship between gadget use and children's emotional development. The correlation coefficient values were 0.515 for the Difficulty Scale and 0.609 for the Strength Scale, both of which fall into the moderate relationship category. Thus, this study concludes that gadget use is significantly associated with the emotional development of children at Madrasah Ibtidaiyah Sekolah Fathul Iman Palangka Raya, with a moderate level of relationship strength.

**Keywords:** *Gadget Use, Emotional Development, Children*

### PENDAHULUAN

Gadget sebagai hasil perkembangan teknologi modern memberikan kesan bahwa seseorang yang dapat menggunakannya berada pada tingkat kemajuan yang lebih tinggi

Copyright (c) 2025 EDUTECH : Jurnal Inovasi Pendidikan Berbantuan Teknologi

dibandingkan sebelumnya. Karena bagaimanapun juga, keberadaannya mempermudah kehidupan dan memiliki pengaruh yang luar biasa bagi kehidupan. Kemunculan gadget telah mempermudah proses komunikasi antarindividu. Dampak gadget terhadap perilaku sosial individu sangat bergantung pada bagaimana perangkat tersebut dimanfaatkan dalam kehidupan sehari-hari.

Kemajuan di bidang teknologi dan informasi berlangsung dengan sangat cepat, yang terlihat dari perkembangan signifikan dalam sektor tersebut. Salah satu bentuk perkembangan tersebut adalah penyebaran gadget yang semakin luas, di mana hampir setiap orang, mulai dari anak-anak hingga orang dewasa, kini telah memiliki handphone atau smartphone. Kebutuhan akan komunikasi dan informasi menjadi hal penting bagi semua lapisan masyarakat. Terlebih lagi, kemudahan dalam mengakses informasi serta berbagai fitur menarik yang disediakan oleh layanan gadget atau smartphone membuat anak-anak cepat terbiasa dan akrab dengan penggunaannya (Hidayat, 2023).

Perkembangan emosi merupakan salah satu aspek pertumbuhan yang dialami setiap individu sepanjang hidupnya, mulai dari masa bayi hingga usia lanjut. Emosi merupakan bagian yang melekat dalam kehidupan manusia saat berinteraksi dengan lingkungannya. Emosi memiliki peran penting dalam kondisi seseorang, di mana manusia mengalami berbagai perasaan sepanjang hidupnya. Oleh karena itu, perhatian khusus diperlukan terhadap emosi, terutama pada anak usia tengah masa pertumbuhan yang seringkali menghadapi berbagai pengalaman emosional baru untuk pertama kali. Anak-anak akan mengalami perkembangan emosi sejalan dengan bertambahnya pengalaman yang mereka peroleh selama masa tumbuh kembang. Setiap anak mengalami beragam emosi, yang tidak selalu menyenangkan; mereka bisa merasakan kebahagiaan maupun kegembiraan (Mulyah et al., 2020).

Penggunaan gadget secara berlebihan, yang menunjukkan tanda-tanda kecanduan, dapat mengganggu kegiatan harian seperti belajar, bermain, dan bersosialisasi dengan teman sebaya. Anak-anak yang menghabiskan banyak waktu menggunakan gadget cenderung sering melupakan kewajiban dan tanggung jawab mereka, termasuk lupa mengerjakan tugas sekolah yang diberikan guru. Anak-anak lebih sering berbicara dengan suara yang keras dan berteriak ketika berbicara dengan guru atau teman sebaya. Ketika mereka sedang asik bermain gadget mereka sering membantah atau menunda untuk makan siang ketika orang tua mereka sudah menyuruh hingga orang tua mereka Menggatakan, makan saja itu gadget sampai kenyang dan bahkan mereka juga sering begadang.

*World Health Organization* (WHO) melaporkan bahwa sebanyak 5 sampai 25 persen anak-anak pada usia prasekolah mengalami berbagai gangguan perkembangan. Dalam beberapa tahun terakhir, berbagai masalah perkembangan pada anak, seperti keterlambatan dalam motorik, bahasa, dan perilaku sosial, menunjukkan peningkatan yang signifikan. Tingkat kejadian gangguan perkembangan pada anak-anak di Indonesia diperkirakan berada di rentang 13 sampai 18 persen. Sementara itu, Departemen Kesehatan Republik Indonesia melaporkan bahwa sebanyak 0,4 juta balita, atau sekitar 16 persen, mengalami masalah perkembangan. Indonesia menghadapi berbagai gangguan perkembangan yang meliputi aspek motorik halus dan kasar, pendengaran, sosial dan emosional, serta keterlambatan dalam berbicara. (Prasma et al., 2021).

Menurut laporan Badan Pusat Statistik Provinsi Sulawesi Utara (2022), sebanyak 68% penduduk Sulawesi Utara menggunakan gadget, angka yang menunjukkan bahwa mayoritas penduduk secara aktif menggunakan perangkat tersebut dalam kehidupan sehari-hari. Selain itu, persentase penduduk yang mengakses internet di berbagai kabupaten/kota di Provinsi Sulawesi Utara meliputi: Kota Manado sebesar 14,15%, Kota Bitung 3,86%, Kota Tomohon 5,37%, dan Kota Kotamobagu 7,30% (Widianita, 2023). Berdasarkan hasil survei pendahuluan

di Madrasah Ibtidaiyah Sekolah Fathul Iman Palangka Raya pada tanggal 14 April 2025, diperoleh data bahwa kelas 5A dan 5B berjumlah 54 orang siswa dengan 44% di antaranya menggunakan gadget.

Berdasarkan hasil wawancara dengan wali kelas 5A dan 5B serta lima responden siswa di Madrasah Ibtidaiyah Sekolah Fathul Iman Palangka Raya, wali kelas menyampaikan bahwa sebagian siswa lambat dalam mengerjakan tugas, berbicara dengan nada tinggi, dan sering tidak memperhatikan penjelasan guru. Wawancara dengan lima responden siswa menunjukkan bahwa mereka sering bermain gadget sehari-hari lebih dari 1–2 jam, bahkan saat waktu makan siang mereka tetap bermain dengan alasan masih kenyang. Beberapa siswa memilih bermain gadget dibandingkan berinteraksi dengan teman-teman, sementara sebagian lainnya mampu mengatur waktu bermain gadget dan mendapatkan batasan penggunaan dari orang tua.

Seringkali, orang tua membiarkan anak menggunakan gadget secara leluasa dengan alasan untuk menghindari rewel atau perilaku tantrum pada anak. Namun, strategi ini tidak sepenuhnya tepat. Saat anak terbiasa menggunakan gadget sebagai “pelampiasan” ketika rewel, mereka bisa memanfaatkannya untuk mendapatkan apa yang diinginkan, sementara kemampuan untuk mengontrol emosi tetap sangat penting untuk dipelajari. Oleh sebab itu, pengawasan dan pembatasan dari orang tua terhadap penggunaan gadget sangat diperlukan. Penggunaan yang berlebihan dapat memberikan dampak negatif, tidak hanya dari sisi paparan radiasi, tetapi juga meningkatkan tingkat agresivitas, menurunkan sensitivitas terhadap lingkungan, serta mengurangi interaksi sosial dengan keluarga dan lingkungan sekitar. Jika kebiasaan ini dibiarkan terus menerus, hal tersebut dapat mengganggu perkembangan emosional dan sosial anak. Temuan studi terbaru oleh Sulistyono Rini dan Wulandari (2024) juga menunjukkan bahwa penggunaan gadget secara kurang diawasi secara langsung terkait dengan perilaku agresif anak usia dini, seperti teriakan, kemarahan, dan gestur fisik agresif—sehingga menguatkan pentingnya pembatasan dan perhatian dari orang tua.

Penggunaan gadget pada anak secara terus-menerus dapat memberikan dampak positif maupun negatif terhadap perkembangan sosial. Pengaruh positifnya antara lain anak dapat lebih mudah mengasah kecerdasan dan kreativitas, menambah pengetahuan, serta tidak selalu memerlukan buku fisik untuk belajar karena internet pada gadget mempermudah akses informasi. Namun, pengaruh negatifnya meliputi kecanduan game yang membuat anak melupakan kewajiban lain, berkurangnya hubungan sosial karena terlalu asyik bermain gadget, serta kecenderungan meniru adegan yang mereka lihat dari video yang ditonton (Widianita, 2023). Penelitian terbaru oleh Sari (2024) mengungkap bahwa intensitas penggunaan gadget pada anak usia prasekolah berhubungan dengan menurunnya kemampuan interaksi sosial dan empati, memperkuat pentingnya pengaturan batas waktu layar untuk mendukung perkembangan sosial—emosional yang seimbang.

Penggunaan gadget di kalangan anak-anak terutama di Madrasah Ibtidaiyah Sekolah Fathul Iman Palangka Raya dapat memiliki dampak yang signifikan terhadap perkembangan emosi mereka karena penggunaan gadget yang berlebihan. Sebagai perawat, penting untuk memberikan edukasi mengenai kaitan antara penggunaan gadget dan perkembangan emosi anak. Berdasarkan latar belakang tersebut, peneliti terdorong untuk mengkaji hubungan antara penggunaan gadget dengan perkembangan emosi anak di Madrasah Ibtidaiyah Sekolah Fathul Iman Palangka Raya.

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini menerapkan metode kuantitatif dengan pendekatan korelasional, yang bertujuan untuk mengetahui tingkat hubungan antara dua variabel tanpa melakukan intervensi atau manipulasi. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa-siswi Madrasah Ibtidaiyah Sekolah

Copyright (c) 2025 EDUTECH : Jurnal Inovasi Pendidikan Berbantuan Teknologi

Fathul Iman Palangka Raya yang memenuhi kriteria inklusi, dengan total 49 responden yang berasal dari kelas 5A dan 5B. Objek yang diteliti dalam studi ini adalah keterkaitan antara penggunaan gadget dan perkembangan emosi anak.

Pendekatan yang diterapkan dalam penelitian ini adalah *probability sampling*, dengan metode *cluster sampling* sebagai teknik pengambilan sampel. Tahapan penelitian meliputi penentuan populasi dan sampel, pemilihan responden berdasarkan kriteria inklusi, penyusunan instrumen penelitian, serta pengumpulan data di lapangan. Pengumpulan data dilakukan dengan membagikan kuesioner kepada siswa-siswi dan melakukan observasi terhadap perilaku anak. Instrumen penelitian berupa kuesioner yang berisi indikator penggunaan gadget dan perkembangan emosi anak. Data yang terkumpul dianalisis menggunakan uji statistik Spearman Rank untuk mengetahui tingkat hubungan antara kedua variabel. Analisis ini dilakukan dengan melihat nilai *p-value* dan koefisien korelasi, kemudian diinterpretasikan untuk menentukan signifikansi dan kategori keeratan hubungan.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Hasil

**Tabel 1. Karakteristik Responden Berdasarkan Kelas di Madrasah Ibtidaiyah Sekolah Fathul Iman Palangka Raya**

Kelas	Frekuensi (f)	Presentase (%)
5A	27	55.1 %
5B	22	44.9 %
<b>Total</b>	<b>49</b>	<b>100%</b>

Sumber : Data Primer

Dari tabel tersebut, terlihat bahwa distribusi responden berasal dari dua kelas dengan proporsi yang hampir seimbang. Karakteristik responden menurut kelas menunjukkan bahwa dari total 49 peserta, 27 anak (55,1%) berasal dari kelas 5A, sedangkan 22 anak (44,9%) berasal dari kelas 5B. Hal ini menunjukkan bahwa penelitian melibatkan perwakilan dari masing-masing kelas secara proporsional, sehingga data yang diperoleh mencerminkan kondisi kedua kelompok secara menyeluruh. Keseimbangan ini penting agar hasil analisis tidak condong pada salah satu kelompok saja dan dapat memberikan gambaran yang lebih objektif mengenai fenomena yang diteliti.

**Tabel 2. Karakteristik Responden Berdasarkan Usia di Madrasah Ibtidaiyah Sekolah Fathul Iman Palangka Raya**

Usia Anak	Frekuensi (f)	Presentase (%)
10 Tahun	1	2.0 %
11 Tahun	43	87.8 %
12 Tahun	5	10.2 %
<b>Total</b>	<b>49</b>	<b>100.0 %</b>

Sumber : Data Primer

Hasil distribusi usia responden menunjukkan bahwa mayoritas anak berada pada rentang usia sekolah dasar akhir. Karakteristik responden berdasarkan usia menunjukkan bahwa dari 49 anak, 1 anak (2,0%) berusia 10 tahun, 43 anak (87,8%) berusia 11 tahun, dan 5 anak (10,2%) berusia 12 tahun. Variasi usia yang ada menggambarkan bahwa penelitian ini mencakup peserta dengan tingkat perkembangan kognitif dan sosial yang relatif serupa,

sehingga memudahkan peneliti dalam membandingkan perilaku dan karakteristik mereka. Selain itu, keseragaman usia juga dapat mengurangi perbedaan signifikan yang mungkin timbul akibat perbedaan tahap perkembangan.

**Tabel 3. Karakteristik Responden Berdasarkan jenis kelamin di Madrasah Ibtidaiyah Sekolah Fathul Iman Palangka Raya**

Jenis Kelamin	Frekuensi (f)	Presentase (%)
Laki-Laki	25	51.0 %
Perempuan	24	49.0 %
<b>Total</b>	<b>49</b>	<b>100 %</b>

Sumber : Data Primer

Distribusi responden berdasarkan jenis kelamin menunjukkan komposisi yang relatif seimbang antara laki-laki dan perempuan. Karakteristik responden menurut jenis kelamin menunjukkan bahwa dari 49 anak, 25 anak (51,0%) adalah laki-laki dan 24 anak (49,0%) adalah perempuan. Keseimbangan ini memungkinkan analisis yang lebih objektif karena tidak ada dominasi jumlah dari salah satu jenis kelamin, serta memberikan gambaran yang lebih merata mengenai fenomena yang diteliti dari kedua perspektif.

**Tabel 4. Karakteristik responden berdasarkan milik sendiri, milik orang tua/saudara di Madrasah Ibtidaiyah Sekolah Fathul Iman Palangka Raya**

Pemilik Gadget	Frekuensi (f)	Presentase (%)
Milik Sendiri	41	83.7 %
Milik orang tua/saudara	8	16.3 %
<b>Total</b>	<b>49</b>	<b>100 %</b>

Sumber : Data Primer

Data pada tabel menunjukkan bahwa mayoritas responden menggunakan gadget yang dimiliki secara pribadi, sedangkan sebagian kecil memanfaatkan gadget milik orang tua atau saudara. Karakteristik responden berdasarkan milik sendiri, milik orang tua/saudara dari 49 responden adalah milik sendiri sebanyak 41 orang (83,7 %), milik orang tua/saudara sebanyak 8 orang (16,3 %). Kondisi ini mengindikasikan bahwa sebagian besar anak memiliki akses yang lebih bebas dalam penggunaan gadget, yang dapat berpengaruh terhadap intensitas dan pola penggunaan mereka.

**Tabel 5. Karakteristik responden berdasarkan penggunaan gadget pada anak di Madrasah Ibtidaiyah Sekolah Fathul Iman Palangka Raya**

Penggunaan Gadget	Frekuensi (f)	Presentase (%)
Rendah	2	4.1 %
Sedang	46	93.9 %
Tinggi	1	2.0 %
<b>Total</b>	<b>49</b>	<b>100.0 %</b>

Sumber : Data Primer

Data dari tabel menunjukkan bahwa dari 49 responden kelas 5A dan 5B di Madrasah Ibtidaiyah Sekolah Fathul Iman Palangka Raya, 2 siswa (4,1%) menggunakan gadget dengan intensitas rendah, 46 siswa (93,9%) dengan intensitas sedang, dan 1 siswa (2,0%) dengan intensitas tinggi.



**Tabel 6. Karakteristik responden berdasarkan perkembangan emosi pada anak di Madrasah Ibtidaiyah Sekolah Fathul Iman Palangka Raya**

Perkembangan Emosi	Abnormal		Bonderline		Normal		Total	
	F	%	F	%	F	%	F	%
Skala Kesulitan	9	18.4 %	29	59.2 %	11	22.4 %	49	100.0 %
Skala Kekuatan	6	12.2 %	1	2.0 %	42	85.7 %	49	100.0 %

Sumber : Data Primer

Berdasarkan Tabel tersebut, diketahui bahwa perkembangan emosi anak pada skala kesulitan di Madrasah Ibtidaiyah Sekolah Fathul Iman Palangka Raya menunjukkan bahwa dari 49 responden, 9 orang (18,4%) berada pada kategori abnormal, 29 orang (59,2%) pada kategori borderline, dan 11 orang (22,4%) pada kategori normal. Sementara itu, pada skala kekuatan, sebanyak 6 orang (12,2%) berada pada kategori abnormal, 1 orang (2,0%) pada kategori borderline, dan 42 orang (85,7%) berada pada kategori normal.

**Tabel 7. Hasil Analisis (*Crosstabulation*) Hubungan Penggunaan Gadget dengan Perkembangan Emosi (Skala Kesulitan) Anak di Madrasah Ibtidaiyah Sekolah Fathul Iman Palangka Raya**

Penggunaan Gadget	Abnormal		Bonderline		Normal		Total	
	F	%	F	%	F	%	F	%
Rendah	0	0.0 %	2	6.9 %	0	0.0 %	2	4.1 %
Sedang	9	100.0 %	26	89.7 %	11	100.0 %	46	93.9 %
Tinggi	0	0.0 %	1	3.4 %	0	0.0 %	1	2.0 %
Total	9	100.0 %	29	100.0 %	11	100.0 %	49	100.0 %

Sumber : Data Primer

Tabel di atas menunjukkan hubungan antara penggunaan gadget dan perkembangan emosi anak di Madrasah Ibtidaiyah Sekolah Fathul Iman Palangka Raya. Dari 49 responden, ditemukan bahwa 2 anak (6,9%) dengan penggunaan gadget rendah termasuk dalam kategori perkembangan emosi borderline. Pada kategori penggunaan gadget sedang, 9 anak (100%) mengalami perkembangan emosi abnormal, 26 anak (89,7%) berada pada kategori borderline, dan 11 anak (100%) menunjukkan perkembangan emosi normal. Sedangkan pada kategori penggunaan gadget tinggi, 1 anak (3,4%) termasuk dalam perkembangan emosi borderline.

**Tabel 8. Hasil Analisis (*Crosstabulation*) Hubungan Penggunaan Gadget dengan Perkembangan Emosi (Skala Kekuatan) Anak di Madrasah Ibtidaiyah Sekolah Fathul Iman Palangka Raya**

Penggunaan Gadget	Abnormal		Bonderline		Normal		Total	
	F	%	F	%	F	%	F	%
Rendah	1	16.7 %	0	0.0 %	1	2.4 %	2	4.1 %
Sedang	5	83.3 %	1	100.0 %	40	95.2 %	46	93.9 %
Tinggi	0	0.0 %	0	0.0 %	1	2.4 %	1	2.0 %
Total	6	100.0 %	1	100.0 %	42	100.0 %	49	100.0 %

Sumber : Data Primer

Berdasarkan tabel tersebut, hubungan antara tingkat penggunaan gadget dan perkembangan emosi anak di Madrasah Ibtidaiyah Sekolah Fathul Iman Palangka Raya dapat dijelaskan sebagai berikut: pada kelompok penggunaan gadget rendah, 1 anak (16,7%)

mengalami perkembangan emosi abnormal dan 1 anak (2,4%) menunjukkan perkembangan emosi normal. Pada kategori penggunaan gadget sedang, 5 anak (83,3%) termasuk dalam perkembangan emosi abnormal, 1 anak (100%) dalam kategori borderline, dan 40 anak (95,2%) memiliki perkembangan emosi normal. Sementara itu, pada kelompok penggunaan gadget tinggi, 1 anak (2,4%) termasuk dalam perkembangan emosi normal.

**Tabel 9. Hasil Uji Statistik Hubungan Penggunaan Gadget dengan Perkembangan Emosi Anak di Madrasah Ibtidaiyah Sekolah Fathul Iman Palangka Raya**

		Penggunaan Gadget	Skala Kesulitan	Skala Kekuatan
Spearman's Rho	Penggunaan Gadget	1,000	0,515**	0,609**
	Correlation Coefficient			
	Sig. (2-tailed)		0,000	0,000
	N	49	49	49
Skala Kesulitan	Skala Kesulitan	0,515**	1,000	0,616**
	Correlation Coefficient			
	Sig. (2-tailed)	0,000		0,000
	N	49	49	49
Skala Kekuatan	Skala Kekuatan	0,609**	0,616**	1,000
	Correlation Coefficient			
	Sig. (2-tailed)	0,000	0,000	
	N	49	49	49

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

Sumber : Data Primer

Tabel di atas menunjukkan hasil Uji Spearman Rank dengan nilai p (value) pada Skala Kekuatan sebesar 0,000, yang lebih kecil atau sama dengan nilai alpha 0,05, serta koefisien korelasi 0,515. Sedangkan pada Skala Kesulitan, nilai p juga 0,000 dengan koefisien korelasi 0,609, yang keduanya menunjukkan hubungan sedang. Oleh karena itu, hipotesis alternatif (Ha) diterima, yang berarti terdapat hubungan antara penggunaan gadget dengan perkembangan emosi anak di Madrasah Ibtidaiyah Sekolah Fathul Iman Palangka Raya.

## Pembahasan

### 1. Penggunaan Gadget pada Anak di Madrasah Ibtidaiyah Sekolah Fathul Iman Palangka Raya

Hasil penelitian dari 49 responden di Madrasah Ibtidaiyah Sekolah Fathul Iman Palangka Raya memperlihatkan bahwa penggunaan gadget terbagi menjadi tiga kategori, yaitu rendah sebanyak 2 orang (4,1%), sedang sebanyak 46 orang (93,9%), dan tinggi sebanyak 1 orang (2,0%). Data ini menunjukkan bahwa sebagian besar anak, sebanyak 46 orang (93,9%), memiliki tingkat penggunaan gadget dalam kategori sedang. Menurut Widianita (2023), gadget memiliki dampak positif dan negatif bagi anak-anak. Dampak positifnya adalah menambah wawasan dan pengetahuan anak, serta dapat menjadi media pembelajaran yang efektif. Namun, dampak negatifnya adalah anak dapat menjadi kecanduan dan mengalami gangguan emosi serta kepribadian. Temuan ini sesuai dengan hasil penelitian Asmayawati et al. (2025) yang menyebutkan bahwa penggunaan gadget secara berlebihan dapat mengganggu perkembangan fisik, sosial, dan emosional pada anak usia dini. Oleh sebab itu, penting bagi orang tua untuk mengawasi dan membatasi penggunaan gadget pada anak agar penggunaannya tetap terkendali dan tidak berlebihan. Tingkat intensitas pemakaian gadget oleh anak-anak juga harus menjadi perhatian. Berdasarkan penelitian Widianita (2023), penggunaan gadget diklasifikasikan ke dalam tiga kategori: rendah, sedang, dan tinggi. Penggunaan gadget secara berlebihan dapat menimbulkan dampak negatif pada kesehatan anak, termasuk paparan radiasi

berbahaya serta peningkatan perilaku agresif. Oleh karena itu, orang tua perlu menetapkan batasan waktu penggunaan gadget pada anak-anak mereka dan memastikan bahwa penggunaannya memiliki tujuan yang positif, seperti belajar atau mengakses informasi yang bermanfaat.

Penggunaan gadget pada anak-anak juga dapat mempengaruhi perkembangan emosi dan sosial mereka. Menurut Estiningtiyas et al. (2024), penggunaan gadget dapat membantu anak mengasah kecerdasan dan kreativitas mereka, namun juga dapat membuat anak menjadi kurang berhubungan dengan orang lain. Penelitian Noetel et al. (2025) menunjukkan bahwa jenis waktu layar tertentu, seperti penggunaan aplikasi atau permainan yang sangat interaktif namun minim interaksi sosial nyata, berisiko tinggi memicu gangguan sosial dan emosional pada anak. Sementara itu, Sobri et al. (2025) menemukan bahwa faktor-faktor seperti pola asuh, pengawasan orang tua, dan ketersediaan alternatif kegiatan fisik berperan signifikan dalam mencegah kecanduan gadget pada anak. Oleh karena itu, orang tua perlu memantau dan mengawasi penggunaan gadget pada anak-anak mereka, serta memastikan bahwa penggunaannya dilakukan secara bijak dan tidak berlebihan, sehingga anak-anak dapat mengembangkan kemampuan sosial dan emosional yang sehat dan seimbang.

Berdasarkan hasil penelitian di atas, terlihat bahwa antara fakta dan teori menunjukkan kesesuaian. Penelitian yang dilakukan kepada 49 responden di Madrasah Ibtidaiyah Sekolah Fathul Iman Palangka Raya—dengan 46 anak (93,9 %) menggunakan gadget pada kategori sedang—menunjukkan bahwa penggunaan gadget tersebut tidak menghalangi aktivitas lain seperti belajar, mengerjakan tugas, bermain, dan berinteraksi sosial, serta karena akses internet yang terbatas di sekolah. Menurut Widianita (2023), penggunaan gadget untuk pendidikan, hiburan, dan komunikasi dapat memberikan dampak positif seperti memperluas wawasan dan menghadirkan media pembelajaran interaktif, namun jika berlebihan dapat memicu gangguan emosi dan kesehatan. Penelitian terbaru oleh Ramelan et al. (2025) juga menemukan bahwa penggunaan gadget yangimbang mendukung perkembangan bahasa berkelanjutan tanpa menyebabkan keterlambatan bicara pada anak Generasi Alpha, sehingga menegaskan pentingnya pengaturan penggunaan gadget secara bijak. Oleh karena itu, peran orang tua dan pendidik dalam memantau dan mengatur penggunaan gadget sangat penting agar anak tetap memanfaatkan teknologi dalam batas wajar, tanpa mengorbankan aspek perkembangan mereka.

Penggunaan gadget dalam kategori sedang dapat diartikan sebagai penggunaan yang tidak berlebihan—di mana anak-anak masih dapat menjalani aktivitas lain seperti belajar, bermain, dan berinteraksi sosial. Namun demikian, pengawasan dari orang tua dan guru tetap diperlukan untuk memastikan anak-anak tidak terpapar konten yang tidak sesuai dan dapat memanfaatkan gadget secara positif. Menariknya, penelitian terbaru menunjukkan bahwa membatasi waktu layar sambil meningkatkan aktivitas fisik semenjak usia dini dapat melindungi kesehatan mental di masa remaja. Temuan tersebut menunjukkan bahwa anak-anak dengan waktu layar yang lebih tinggi—terutama dari perangkat mobile—berisiko lebih tinggi mengalami stres dan gejala depresi nantinya, sementara kombinasi aktivitas fisik dan pengaturan waktu layar yang baik dapat menurunkan risiko ini. Oleh karena itu, peran pengawasan dan pengaturan dari keluarga dan sekolah bukan hanya penting untuk mencegah dampak negatif langsung, tetapi juga untuk mendukung perkembangan mental yang sehat dalam jangka panjang.

## **2. Perkembangan Emosi Anak di Madrasah Ibtidaiyah Sekolah Fathul Iman Palangka Raya**

Berdasarkan tabel 6, terlihat bahwa perkembangan emosi anak di Madrasah Ibtidaiyah Sekolah Fathul Iman Palangka Raya menunjukkan variasi pada kategori skala kesulitan dan



skala kekuatan. Secara umum, temuan penelitian mengindikasikan bahwa mayoritas anak berada pada kategori borderline untuk skala kesulitan dan kategori normal untuk skala kekuatan. Hasil ini memberikan gambaran bahwa meskipun sebagian anak menghadapi tantangan dalam aspek emosional, sebagian besar masih memiliki kekuatan emosional yang baik.

Perkembangan emosi anak merupakan proses yang kompleks dan dipengaruhi oleh berbagai faktor, baik internal maupun eksternal. Menurut Widianita (2023), emosi anak dapat dipengaruhi oleh diri sendiri ataupun dari luar, seperti lingkungan keluarga dan sosial. Faktor-faktor yang mempengaruhi perkembangan emosi anak antara lain adalah kestabilan emosi orang tua, hubungan dalam keluarga, dan lingkungan sosial. Oleh karena itu, orang tua perlu memahami dan mengenali emosi anak mereka, serta membantu mereka mengembangkan kemampuan mengelola emosi yang sehat dan seimbang. Kestabilan emosi anak juga dipengaruhi oleh faktor internal dan eksternal. Kestabilan emosi merupakan kemampuan untuk menjaga keseimbangan emosional dalam keadaan stres. Anak yang stabil secara emosional dapat mentolerir tekanan kecil dan tekanan hidup sehari-hari tanpa menjadi kesal secara emosional. Oleh karena itu, orang tua perlu membantu anak mereka mengembangkan kestabilan emosi dengan cara memberikan kasih sayang, empati, dan pengalaman hidup yang positif.

Dengan demikian, anak dapat mengembangkan kemampuan mengelola emosi yang baik dan menjadi individu yang seimbang. Perkembangan emosi anak juga dapat dipengaruhi oleh usia dan pengalaman hidup mereka. Menurut Comission (2016), perkembangan emosi pada anak-anak terbagi ke dalam beberapa tahap sesuai dengan kelompok usia, yaitu 5-6 tahun, 7-8 tahun, 9-10 tahun, dan 11-12 tahun. Setiap tahap perkembangan emosi anak ditandai dengan kemampuan yang berbeda dalam mengelola emosi. Oleh karena itu, orang tua harus memahami tahap-tahap tersebut dan mendukung anak dalam mengembangkan keterampilan pengelolaan emosi yang sesuai dengan usia dan kebutuhannya. Dengan demikian, anak dapat mengembangkan kemampuan mengelola emosi yang baik dan menjadi individu yang seimbang dan bahagia.

Berdasarkan hasil penelitian sebelumnya, sebagian besar anak menunjukkan perkembangan emosi yang baik, meskipun ada sejumlah yang mengalami kesulitan emosional—terutama pada kategori borderline dalam skala kesulitan—yang berpotensi memengaruhi interaksi sosial dan kesejahteraan psikologis mereka. Penelitian terkini oleh Prayitno et al. (2025) menunjukkan adanya keterkaitan yang signifikan antara penggunaan gadget pada anak usia prasekolah dan perkembangan sosial-emosional mereka. Penggunaan gadget secara berlebihan diketahui dapat berdampak negatif terhadap perkembangan emosi serta kemampuan sosial anak. Oleh karena itu, keterlibatan orang tua dan tenaga pendidik dalam melakukan pengawasan dan pendampingan sangat penting guna memastikan penggunaan gadget berlangsung secara proporsional dan mendukung perkembangan emosional anak dengan sehat.

Sebaliknya, pada skala kekuatan mayoritas anak-anak menunjukkan perkembangan emosi yang normal, yang mencerminkan kemampuan mereka untuk menghadapi tantangan dan beradaptasi dengan lingkungan. Hal ini penting karena perkembangan emosi yang baik dapat berkontribusi pada kesehatan mental dan kesejahteraan anak secara keseluruhan. Memberikan dukungan emosional kepada anak, baik di lingkungan rumah maupun sekolah, sangatlah penting guna membantu mereka menghadapi berbagai tantangan. Berbagai program seperti layanan konseling, aktivitas sosial, dan kegiatan ekstrakurikuler dapat berperan dalam mengembangkan kemampuan sosial dan emosional anak, sehingga mereka mampu berinteraksi secara positif di sekolah maupun di masyarakat. Penelitian terbaru oleh Wardany

(2024) menunjukkan bahwa intervensi dini berupa terapi bermain terstruktur, sesi interaksi orang tua-anak, dan pelatihan keterampilan sosial berbasis guru secara efektif meningkatkan regulasi emosi dan kemampuan sosial anak-anak prasekolah, sekaligus meningkatkan rasa percaya diri dalam berkomunikasi dan berkolaborasi. Oleh karena itu, integrasi program semacam ini secara sistematis dalam kurikulum PAUD atau SD sangat direkomendasikan untuk mendukung perkembangan emosi sehat anak-anak.

Perkembangan emosi anak di Madrasah Ibtidaiyah Sekolah Fathul Iman Palangka Raya perlu diperhatikan dan didukung agar anak dapat mengembangkan kemampuan mengelola emosi yang sehat. Kestabilan emosi anak dapat dipengaruhi oleh faktor internal dan eksternal, termasuk penggunaan gadget yang berlebihan. Hasil penelitian di Madrasah Ibtidaiyah Sekolah Fathul Iman Palangka Raya sebagian anak memiliki kesulitan emosional dengan kuesioner tentang perilaku tidak baik (Skala Kesulitan) dalam kategori borderline sebanyak 29 orang (59,2 %). Namun sebagian besar juga anak memiliki perkembangan emosi yang baik dengan kuesioner pertanyaan positif tentang peduli terhadap sesama orang lain (Skala Kekuatan) dalam kategori normal sebanyak 42 orang (85,7).

### **3. Hubungan Penggunaan Gadget dengan Perkembangan Emosi Anak di Madrasah Ibtidaiyah Sekolah Fathul Iman Palangka Raya**

Berdasarkan hasil uji statistik Spearman's rho, ditemukan adanya hubungan antara penggunaan gadget dan perkembangan emosi anak di Madrasah Ibtidaiyah Sekolah Fathul Iman Palangka Raya. Hasil menunjukkan nilai signifikansi  $p = 0,000$  yang lebih kecil dari 0,05, sehingga  $H_a$  diterima dan  $H_o$  ditolak. Nilai korelasi untuk skala kesulitan adalah 0,515 dan untuk skala kekuatan sebesar 0,609, yang menunjukkan adanya korelasi yang kuat antara variabel independen dan dependen. Analisis hubungan antara penggunaan gadget dan perkembangan emosi anak menunjukkan adanya kecenderungan yang signifikan. Dalam skala kesulitan, tidak terdapat responden dari kelompok penggunaan gadget rendah yang menunjukkan perkembangan emosi abnormal. Sebaliknya, seluruh responden dalam kategori penggunaan gadget sedang mencakup 100% kasus baik pada perkembangan emosi abnormal maupun normal. Temuan ini menunjukkan adanya kecenderungan bahwa peningkatan penggunaan gadget berkaitan dengan meningkatnya masalah dalam perkembangan emosi anak. Di sisi lain, pada skala kekuatan, anak-anak dengan penggunaan gadget rendah menunjukkan 16,7% dalam kategori abnormal, sedangkan pada kategori sedang, 83,3% responden berada dalam kategori abnormal. Temuan ini mengisyaratkan bahwa tingginya penggunaan gadget dapat berdampak negatif terhadap perkembangan emosi anak. Hasil ini mengindikasikan bahwa meskipun gadget dapat memberikan akses ke informasi dan pembelajaran, ada risiko yang terkait dengan perkembangan emosi anak.

Pemakaian gadget secara berlebihan dapat mengurangi frekuensi interaksi sosial secara langsung dan menghambat aktivitas fisik, padahal kedua hal tersebut sangat penting untuk mendukung perkembangan emosi yang sehat. Dengan demikian, keterlibatan orang tua dan pendidik dalam memantau serta mengatur penggunaan gadget pada anak menjadi krusial untuk menjaga agar tidak mengganggu proses perkembangan emosinya. Sebuah penelitian terbaru di Indonesia oleh Rahmawati dan Latifah (2020) menemukan bahwa keterlibatan ibu-anak yang intens dan interaksi fisik yang berkualitas dapat meningkatkan perkembangan sosial-emosional anak prasekolah, sementara kecanduan gadget justru menunjukkan tren menurunkan aspek ini. Hasil penelitian tersebut menekankan bahwa keseimbangan antara penggunaan teknologi dan keterlibatan dalam interaksi sosial langsung menjadi kunci dalam mendorong perkembangan emosional yang sehat pada anak.

Secara keseluruhan, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan gadget dan perkembangan emosi anak memiliki hubungan yang signifikan. Diperlukan kolaborasi antara orang tua, guru, dan masyarakat untuk menciptakan lingkungan yang mendukung penggunaan gadget secara sehat serta perkembangan emosi anak yang positif. Temuan bahwa sebagian besar responden menggunakan gadget dalam kategori sedang menunjukkan adanya keseimbangan antara penggunaan gadget dan interaksi sosial, memperkuat fakta adanya hubungan antara penggunaan gadget dan perkembangan emosi pada anak. Dengan demikian, penggunaan gadget yang bijak dan seimbang dapat membantu anak mengembangkan kemampuan emosi yang sehat, sementara penggunaan yang berlebihan perlu diwaspadai agar tidak mengganggu perkembangan emosional mereka di rumah. Estiningtiyas et al. (2024) menekankan bahwa meski gadget dapat mendukung kecerdasan dan kreativitas, penggunaannya secara berlebihan dapat menyebabkan anak menjadi kurang terhubung dengan lingkungan sosial. Pendapat ini juga didukung oleh penelitian terbaru di Indonesia oleh Jariyanto (2024), yang menemukan bahwa intensitas penggunaan gadget memiliki pengaruh negatif dan signifikan terhadap keterampilan sosial dan emosional siswa SMP Negeri 1 Abung Pekurun—menegaskan bahwa pengaturan penggunaan gadget tetap menjadi aspek penting dalam mendukung perkembangan emosional anak.

## KESIMPULAN

Hubungan penggunaan gadget dengan perkembangan emosi anak berdasarkan hasil uji statistik menggunakan uji *Spearman Rank* pada skala kesulitan dan kekuatan diperoleh nilai  $p(\text{value})$  0,000 ( $p \leq 0,05$ ), maka  $H_a$  diterima dan  $H_o$  ditolak. Artinya terdapat hubungan yang signifikan antara penggunaan gadget dengan perkembangan emosi anak di Madrasah Ibtidaiyah Sekolah Fathul Iman Palangka Raya. Korelasi *Spearman's rho* skala kesulitan 0,515 dan skala kekuatan 0,609, menunjukkan memiliki hubungan yang sedang dengan perkembangan emosi pada anak di Madrasah Ibtidaiyah Sekolah Fathul Iman Palangka Raya. Orang tua dan guru perlu terus memantau dan mengatur penggunaan gadget anak-anak untuk memastikan bahwa mereka menggunakan gadget dengan bijak dan seimbang, serta mengembangkan kemampuan emosi yang sehat.

## DAFTAR PUSTAKA

- Asmayawati, Masliati, T., & Hasnida. (2025). The impact of gadget use on the development of early childhood. *Universitas Situs Jaya Banten & Sekolah Tinggi Ilmu Tarbiyah INSIDA Jakarta*.
- Comission, E. (2016). *Teori Anak Usia Sekolah*. 4(1), 1–23.
- Estiningtiyas, N. D., Widiyawati, W., Fitrihanur, W. L., & Suminar, E. (2024). Hubungan Penggunaan Gadget dengan Perkembangan Sosial dan Emosional Anak Usia 8 – 12 Tahun di UPT SD Negeri 75 Gresik. 9(1), 52–59.
- Hidayat, A. H. (2023). Pengaruh Gadget Terhadap Perkembangan Emosional Anak Usia Dini Di Desa Ujunggurap Kecamatan Padangsindimpuan Batunadua. *Jurnal Al-Irsyad: Jurnal Bimbingan Konseling Islam*, 4(2), 317–334.
- Jariyanto. (2024). Pengaruh Penggunaan Gadget Pada Perkembangan Keterampilan Sosial dan Emosional Peserta Didik SMP Negeri 1 Abung Pekurun. *WIDYALAYA: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(3), 358–363.
- Muliyah, P., Aminatun, D., Nasution, S. S., Hastomo, T., Wahyuni Sitepu, S. S., & T., T. (2020). Perkembangan emosi. *Journal GEEJ*, 7(2), 1–14.

- Noetel, M., Narula, T., & rekan. (2025). This type of screen time is most likely to cause social and emotional disorders in kids – and it's not social media. *Psychological Bulletin* (dilaporkan di People.com).
- Prasma, E. N., Siringoringo, L., Widiastuti, S. H., & Butarbutar, S. (2021). Tingkat pertumbuhan dan perkembangan anak usia toddler di Paud Santa Maria Monica Bekasi Timur. *Jurnal Keperawatan Cikini*, 2(2).
- Prayitno, S., Rusdianah, E., & Yuliana, F. (2025). Hubungan penggunaan gadget dengan perkembangan sosial-emosional pada anak usia prasekolah (4–6 tahun). *Jurnal Penelitian Perawat Profesional*, 6(5). <https://doi.org/10.37287/jppp.v6i5.3323>
- Rahmawati, M., & Latifah, M. (2020). Penggunaan gawai, interaksi ibu-anak, dan perkembangan sosial-emosional anak prasekolah. *Jurnal Ilmu Keluarga dan Konsumen*, (13)1, 75–85. <https://doi.org/10.24156/jikk.2020.13.1.75>
- Ramelan, H., Mastuinda, M., Saragih, K., Martha, D., Muthie, I., Novera, W. R., ... Ulmi, E. K. (2025). Pengaruh penggunaan gadget terhadap keterlambatan bicara anak Generasi Alpha. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 9(5), 1646–1658. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v9i5.7026>
- Sobri, S. N. M., Norizan, N. I. E., & Zainal Abidin, N. Z. (2025). Factors influencing children's gadget addiction: A parental perspective. *International Journal of Law, Government and Communication*, 10(39), 189–198. <https://doi.org/10.35631/IJLGC.1039012>.
- Sulistyo Rini, K. P., & Wulandari, H. (2024). Pengaruh gadget terhadap perilaku agresif anak usia dini. *Innovative: Journal of Social Science Research*, 4(2), 3908–3915.
- Sari, P. I. (2024). The relationship of gadget use to social behavior of children. *Tunas Siliwangi*, 10(2).
- Wardany, D. K. (2024). Early intervention strategies to support mental health and social development in children. *International Journal of Education and Humanities*, 4(3), 256–265. [https://doi.org/10.58557/\(ijeh\).v4i3.238](https://doi.org/10.58557/(ijeh).v4i3.238)
- Widianita, R. D. (2023). Konsep perkembangan anak, penggunaan gadget. *AT-TAWASSUTH: Jurnal Ekonomi Islam*, 8(1), 1–19.