

HUBUNGAN KARAKTERISTIK PENGGUNAAN GADGET DENGAN STATUS EMOSIONAL ANAK USIA PRA SEKOLAH DI TK PEMBINA BELAKANG BALOK KOTA BUKITTINGGI TAHUN 2025

Megi Herawati^{1*}, Liza Merianti², Siska Damaiyanti³

¹Fakultas Ilmu Kesehatan, Universitas Mohammad Natsir Bukittinggi, Desa Logas Kecamatan Singingi Kabupaten Kuantan Singingi

*Email korespondensi: megiherawati1@gmail.com

²Fakultas Ilmu Kesehatan, Universitas Mohammad Natsir Bukittinggi, Kelurahan Belakang Balok Kecamatan Aua Birugo Tigo Baleh Kota Bukittinggi
lizamerianti4@gmail.com

³Fakultas Ilmu Kesehatan, Universitas Mohammad Natsir Bukittinggi, Kelurahan Belakang Balok Kecamatan Aua Birugo Tigo Baleh Kota Bukittinggi
siskadamayanti635@gmail.com

Submitted: 12-05-2026, Reviewer: 18-05-2026, Accepted: 25-05-2026

ABSTRACT

Excessive Gadget use among preschool children, including prolonged duration, very early onset of use, and the types of applications accessed, may affect children's emotional development. Previous studies have shown that 61.1% of children experienced emotional problems due to excessive Gadget use. This study aimed to determine the relationship between the characteristics of Gadget use and the emotional status of preschool children at TK Pembina Belakang Balok, Bukittinggi City, in 2025. This study employed a descriptive design with a cross-sectional approach. The sample consisted of 167 preschool-aged children selected using a total sampling technique. Data were collected through a Gadget use questionnaire and the KMME instrument, then analyzed using the Spearman Rank test. The results showed that among 98 respondents with Gadget use duration of less than 1 hour, 16 (16.3%) children had abnormal emotional status, whereas among 69 respondents with Gadget use duration of more than 1 hour, 49 (71.01%) children showed emotional abnormalities, with a p-value of 0.000 ($p < 0.05$). Regarding the onset of Gadget use, among 18 respondents who started using Gadgets before 18 months of age, 6 (33.3%) children had emotional abnormalities, while among 149 respondents who started using Gadgets after 18 months of age, 119 (79.87%) children showed emotional abnormalities, with a p-value of 0.000 ($p < 0.05$). Based on the type of application used, emotional abnormalities were found among YouTube users (14.9%), TikTok users (30.4%), and online game users (30.0%), with a p-value of 0.001 ($p < 0.05$). In conclusion, the characteristics of Gadget use are associated with the emotional status of preschool children.

Keywords: Gadget Use, Emotional Status, Preschool Children

ABSTRAK

Penggunaan *Gadget* yang berlebihan pada anak prasekolah, baik dari segi durasi, onset penggunaan yang terlalu dini, maupun jenis aplikasi yang diakses, dapat memengaruhi perkembangan status emosional anak. Berdasarkan penelitian sebelumnya, sebanyak 61,1% anak mengalami gangguan emosional akibat durasi penggunaan *Gadget* yang berlebihan. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hubungan antara karakteristik penggunaan *Gadget* dengan status emosional anak prasekolah di TK Pembina Belakang

Balok, Kota Bukittinggi tahun 2025. Metode yang digunakan adalah desain deskriptif dengan pendekatan cross sectional. Sampel penelitian berjumlah 167 anak usia prasekolah yang diambil menggunakan teknik total sampling. Pengumpulan data dilakukan melalui kuesioner penggunaan *Gadget* dan KMME, kemudian dianalisis menggunakan uji Spearman Rank. Hasil penelitian menunjukkan bahwa dari 98 responden dengan durasi penggunaan <1 jam, terdapat 16 (16,3%) anak dengan status emosional menyimpang, sedangkan dari 69 responden dengan durasi >1 jam terdapat 49 (71,01%) anak menyimpang dengan nilai *p value* 0,000 ($p < 0,05$). Pada onset penggunaan, dari 18 responden <18 bulan terdapat 6 (33,3%) anak menyimpang, sementara dari 149 responden >18 bulan terdapat 119 (79,87%) anak menyimpang dengan nilai *p value* 0,000 ($p < 0,05$). Berdasarkan jenis aplikasi, penyimpangan emosional ditemukan pada pengguna YouTube (14,9%), TikTok (30,4%), dan game online (30,0%) dengan nilai *p value* 0,001 ($p < 0,05$). Disimpulkan bahwa karakteristik penggunaan *Gadget* berpengaruh terhadap status emosional anak prasekolah.

Kata kunci: *Gadget, Status Emosional, Anak Prasekolah*

PENDAHULUAN

Anak usia pra sekolah adalah anak yang berusia 3-6 tahun, dan biasanya anak mengikuti program prasekolah seperti PAUD dan TK, anak prasekolah juga di kenal dengan masa emas (*Golden Age*) yang merupakan usia dimana anak sedang mengalami pertumbuhan dan perkembangan yang paling berarti, pada fase ini anak akan mencontoh setiap informasi dan perilaku yang dilihat dan didengar dari sekelilingnya yang dimana hal ini akan mempengaruhi pembentukan karakter, emosional dan kemampuan kognitif anak kedepannya (Azijah & Adawiyah, 2020).

Seiring dengan pertumbuhan dan perkembangan pada anak, terdapat beberapa hambatan atau gangguan yang terjadi, diantaranya yaitu: 1) gangguan pertumbuhan fisik; 2) gangguan perkembangan motorik; 3) gangguan perkembangan emosional, seperti fobia, kecemasan terhadap sesuatu, tantrum dll, gangguan ini dapat disebabkan oleh lingkungan keluarga, pola asuh dan keadaan ekonomi (Astrid L Mandas et al., 2021).

Dalam perkembangan emosional anak terdapat hambatan atau gangguan yang akan ditemukan, mulai dari kesulitan anak

dalam mengelola emosi yang dimana hal ini akan berdampak pada kesehatan mental seperti kecemasan, depresi, dan perilaku impulsif, kurangnya dukungan emosional dari lingkungan juga akan menjadi hambatan dalam perkembangan emosional anak, selain hal itu pola kehidupan anak sehari-hari di rumah juga akan mempengaruhi perkembangan status emosional anak, salah satunya adalah penggunaan *Gadget* secara berlebihan (Rahma et al., 2024).

Gadget merupakan sebuah istilah yang berasal dari Bahasa Inggris yang berarti sebuah alat elektronik kecil yang memiliki banyak fungsi. Di era globalisasi saat ini, begitu banyak teknologi yang diciptakan manusia seiring berkembangnya kebutuhan dan keinginan (Yumami, 2022).

Menurut Miranti dan Putri (2021) dijelaskan bahwa memberikan *Gadget* kepada anak memiliki beberapa manfaat diantaranya yaitu: 1) memudahkan anak dalam meningkatkan kreatifitas yang dimiliki dan juga meningkatkan kecerdasan anak, karena dalam *Gadget* terdapat aplikasi-aplikasi mewarnai, menggambar dan menulis yang dapat membantu anak mengasah kreatifitasnya; 2) *Gadget*

menambah pengetahuan anak melalui media sosial yang dapat memberikan informasi sehingga anak semakin mudah mengakses pengetahuan; 3) anak tidak lagi membutuhkan buku untuk belajar karena *Gadget* memiliki fasilitas internet yang dapat membantu anak untuk belajar tanpa buku.

Namun kecanduan terhadap *Gadget* tentu juga akan memberikan dampak negatif pada perkembangan anak baik dalam hal sosial maupun emosional, beberapa dampak dari penggunaan *Gadget* berlebihan pada anak adalah ; anak akan menjadi pribadi yang tertutup dan malas bersosialisasi, memiliki gangguan tidur, suka menyendiri serta tidak berkembangnya kreativitas anak yang kemudian akan berpengaruh terhadap status emosional anak (Mutiar et al., 2020)

Beberapa karakteristik penggunaan *Gadget* yang dapat berpengaruh terhadap status emosional adalah: durasi penggunaan *Gadget*, onset penggunaan *Gadget* dan jenis aplikasi yang di akses pada *Gadget* (Kurniati & Solikhah, 2020).

Berdasarkan wawancara yang dilakukan kepada orangtua/wali murid TK Pembina Belakang Balok Kota Bukittinggi ditemukan informasi bahwa anak menggunakan *Gadget* dengan durasi yang cukup lama yang mengakibatkan anak malas belajar, malas makan dan malas beristirahat yang kemudian membuat anak menjadi tantrum saat orang tua meminta *Gadget* dari anak.

Tanggal 24-29 Oktober Peneliti melakukan observasi pada anak selama berada di lingkungan sekolah TK Pembina Belakang Balok Kota Bukittinggi, dan didapatkan hasil observasi : 1) pada saat antri mencuci tangan terlihat 2 anak yang memotong antrian temannya sambil memperagakan sebuah *trend Tiktok* ;2) didalam kelas terlihat murid sering mengganggu temannya dan mudah marah

kepada teman, hal ini sejalan dengan pernyataan wali murid yang mengatakan bahwa anak mereka cenderung menjadi semakin mudah tantrum ; 3) anak sering membicarakan *game-game online* yang terdapat pada *Gadget* hal ini juga sesuai dengan hasil wawancara dengan wali murid yang mengatakan bahwa anak dirumah sering membicarakan dan memperagakan gerakann-gerakan yang anak lihat di *Gadget* selain itu juga berkaitan dengan anak yang tidak mau ber sosialisasi dengan lingkungannya.

Dengan durasi, onset dan jenis aplikasi yang dibuka anak di *Gadget*, peneliti tertarik melakukan penelitian tentang hubungan dari karakteristik penggunaan *Gadget* dengan status emosional anak prasekolah. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui distribusi karakteristik (durasi, onset dan jenis aplikasi) penggunaan *Gadget* pada anak usia prasekolah di TK Pembina Belakang Balok Kota Bukittinggi.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode Kuantitatif dengan desain deskriptif korelasi dan pendekatan *Cross Sectional*. Populasi dalam penelitian ini adalah wali murid yang memiliki Anak usia Pra Sekolah yaitu anak yang berusia 3-6 tahun (Riyadi & Sundari, n.d.) yang ada di TK Pembina Belakang Balok Kota Bukittinggi sebanyak 167 orang. Teknik sampling yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Total sampling*, yaitu teknik pengambilan sampel dimana jumlah sampel sama dengan populasi. (Puji dan Ismaya, 2020). Penelitian ini dilakukan di TK Pembina Belakang Balok Kota Bukittinggi pada tanggal 09-19 Desember 2025 dengan cara membagikan kuisioner.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Setelah dilakukan penelitian dengan menggunakan kuisioner kepada responden didapatkan hasil penelitian sebagai berikut:

Frekuensi Karakteristik Penggunaan Gadget

Tabel 1. Distribusi Frekuensi Karakteristik Penggunaan Gadget pada Anak Usia Prasekolah TK Pembina Belakang Balok Kota Bukittinggi

Karakteristik	Jumlah (n)	Frekuensi (%)
Durasi		
< 1 jam	108	64,7
> 1 jam	59	35,3
Onset		
< 18 bulan	53	31,7
> 18 bulan	114	68,3
Jenis Aplikasi		
a. Youtube	114	68,3
b. Tik-tok	23	13,8
c. Game Online	30	18,00
Total	167	100%

Berdasarkan tabel 1 menunjukkan bahwa durasi penggunaan *Gadget* lebih dari 1 jam adalah sebanyak 59 anak (35,3%) dan kurang dari 1 jam adalah sebanyak 108 anak (64,7%). Untuk onset penggunaan *Gadget* pada usia lebih dari 18 bulan adalah sebanyak 114 anak (68,3%) dan pada usia kurang dari 18 bulan adalah sebanyak 53 (31,7%), serta jenis aplikasi yang paling banyak di akses anak prasekolah adalah Youtube sebanyak 114 (68,3%), diikuti oleh Game Online sebanyak 30 (18%) dan tiktok sebanyak 23 (13,8%).

Distribusi Frekuensi Status Emosional Anak Usia Prasekolah

Tabel 2. Distribusi Frekuensi Status Emosional pada Anak Usia Prasekolah TK Pembina Belakang Balok Kota Bukittinggi

Status Emosional	Jumlah (n)	Frekuensi (%)
Normal	131	78,4%
Menyimpang	36	21,6%
Total	167	100%

Berdasarkan tabel 2 menunjukkan bahwa status emosional anak menunjukkan status normal sebanyak 131 anak (78,4%) dan status emosional menyimpang sebanyak 36 anak (21,6%).

Hubungan Karakteristik Durasi Penggunaan Gadget dengan Status Emosional Anak Usia Prasekolah.

Tabel 3. Hubungan Karakteristik Durasi Penggunaan Gadget dengan Status Emosional Anak Usia Prasekolah TK Pembina Belakang Balok Kota Bukittinggi

Karakteristik Durasi	Status Emosional							r
	Normal		Menyimpang		Total	p_value		
	f	%	f	%	f	%		
< 1 Jam	106	98,1%	2	1,9%	108	100%	0,000	0,648
> 1 Jam	25	42,4%	34	57,6%	59	100%		
Total	131	78,4%	36	21,6%	167	100%		

Berdasarkan tabel 3 diatas diketahui bahwa dari total 108 responden dengan durasi penggunaan *Gadget* < 1 jam dengan status emosional yang normal yaitu sebanyak 106 responden (98,1%) dan 2 responden menggunakan *Gadget* dengan durasi < 1 jam dengan status emosional yang menyimpang. Sedangkan dari total 59 responden dengan durasi penggunaan *Gadget* > 1 jam dengan status emosional

yang menyimpang yaitu sebanyak 34 responden dan 25 responden mengakses *Gadget* dengan durasi > 1 jam dengan status emosional yang normal.

Hubungan Karakteristik Onset Penggunaan *Gadget* dengan Status Emosional Anak Prasekolah

Tabel 4. Hubungan Karakteristik Onset Penggunaan *Gadget* dengan Status Emosional Anak Usia Prasekolah TK Pembina Belakang Balok Kota Bukittinggi

Karakteristik	Status Emosional						<i>p_value</i>	<i>r</i>
	Normal		Menyimpang		Total			
	<i>f</i>	%	<i>f</i>	%	<i>f</i>	%		
< 18 Bulan	32	60,4%	21	39,6%	53	100%	0,000	0,300
> 18 Bulan	99	86,8%	15	13,2%	114	100%		
Total	131	78,4%	36	21,6%	167	100%		

Berdasarkan tabel 4 diatas diketahui bahwa dari total 53 responden dengan onset penggunaan *Gadget* < 18 bulan dengan status emosional yang normal yaitu sebanyak 32 responden (60,4%) dan 21 responden menggunakan *Gadget* dengan onset < 18 bulan dengan status emosional yang menyimpang. Sedangkan dari total 114 responden dengan onset penggunaan *Gadget* > 18 bulan dengan status emosional yang menyimpang yaitu sebanyak 15 responden dan 99 responden mengakses *Gadget* dengan onset > 18 bulan dengan status emosional yang normal.

Hubungan Karakteristik Jenis Aplikasi Penggunaan *Gadget* dengan Status Emosional Anak Prasekolah

Berdasarkan tabel 5 diatas diketahui bahwa dari total 114 responden yang mengakses aplikasi *youtube* dengan status emosional yang normal yaitu sebanyak 97 responden (85,1%) dan 17 (14,9%)

responden yang mengakses aplikasi *youtube* dengan status emosional yang menyimpang. Kemudian dari total 23 responden yang mengakses aplikasi *tiktok* dengan status emosional yang normal yaitu sebanyak 16 responden (69,6%) dan 7 (30,4%) responden yang mengakses aplikasi *tiktok* dengan status emosional yang menyimpang. Sedangkan dari total 30 responden yang mengakses aplikasi *gameonline* dengan status emosional yang normal yaitu sebanyak 18 responden (60,0%) dan 12 (40,0%) responden yang mengakses aplikasi *gameonline* dengan status emosional yang menyimpang.

Tabel 5. Hubungan Karakteristik Jenis aplikasi Penggunaan *Gadget* dengan Status Emosional Anak Usia Prasekolah TK Pembina Belakang Balok Kota Bukittinggi

Karakteristik		Status Emosional						<i>p_value</i>	<i>r</i>
		Normal		Menyimpang		Total			
Jenis Aplikasi		<i>f</i>	%	<i>f</i>	%	<i>f</i>	%		
Youtube		97	85,1%	17	14,9%	114	100%	0,001	0,245
Tiktok		16	69,6%	7	30,4%	23	100%		
Game Online		18	60,0%	12	40,0%	30	100%		
Total		131	78.4%	36	21.6%	167	100%		

PEMBAHASAN

Berdasarkan penelitian hubungan durasi penggunaan *Gadget* dengan status emosional yang telah dilakukan ditemukan hasil analisis statistik menggunakan *Spearman Rank Test* diperoleh nilai *p value* 0,000 ($p < 0,05$) dengan nilai korelasi $r = 0,152$ yang menunjukkan adanya hubungan antara durasi penggunaan *Gadget* dengan status emosional anak usia prasekolah. semakin lama durasi penggunaan *Gadget* maka semakin besar risiko gangguan emosional pada anak. Hal ini terjadi karena anak menjadi kurang berinteraksi dengan

lingkungan sosial dan lebih fokus pada *Gadget*. Hal ini sesuai dengan penelitian (Damaiyanti et al., 2020) menunjukkan adanya hubungan signifikan antara penggunaan *Gadget* kategori tinggi dengan perkembangan emosional pada anak usia prasekolah. Berdasarkan observasi yang telah dilakukan di lapangan ditemukan fakta bahwa anak yang mengakses *Gadget* dengan durasi <1 jam setiap harinya lebih sering menunjukkan perilaku mudah marah, sulit diatur, dan tantrum ketika *Gadgetnya* diambil oleh orang tua.

Pada hasil penelitian hubungan onset penggunaan *Gadget* dengan status emosional anak prasekolah ditemukan hasil analisis statistik menggunakan *Spearman Rank Test* diperoleh nilai p value 0,000 ($p < 0,05$) dan nilai korelasi $r = 0,300$ yang menunjukkan adanya hubungan bermakna antara onset penggunaan *Gadget* dengan status emosional anak prasekolah, Dimana semakin dini anak mengenal *Gadget* maka semakin tinggi risiko terjadinya gangguan perkembangan emosional karena perkembangan otak anak belum matang, dan anak akan cenderung meniru apa yang mereka lihat di *Gadget* dan menyerap seluruh informasi tersebut. Hal ini sejalan dengan penelitian (Mulyantari et al., 2019) menyatakan bahwa paparan *Gadget* pada usia terlalu dini dapat menghambat perkembangan emosional anak dan mempengaruhi kemampuan interaksi sosialnya. Berdasarkan hasil wawancara dengan orang tua anak ditemukan fakta bahwa anak-anak yang mengakses *Gadget* terlalu dini cenderung memiliki emosional yang terlihat dari anak yang tidak mau ketika diminta untuk tidur ataupun makan dan lebih tertarik menggunakan *Gadget*.

Pada penelitian hubungan jenis aplikasi dengan status emosional anak prasekolah ditemukan hasil analisis statistik menggunakan *Spearman Rank Test* diperoleh nilai p value 0,001 ($p < 0,05$)

dengan nilai korelasi $r = 0,245$ yang menunjukkan adanya hubungan antara jenis aplikasi dengan status emosional anak prasekolah. Jenis aplikasi yang diakses anak akan mempengaruhi perilaku dan perkembangan emosional anak. Konten yang tidak sesuai usia dapat meningkatkan risiko gangguan emosi dan perilaku anak. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Oktasari et al. (2024) menunjukkan bahwa penggunaan TikTok dan game online secara berlebihan dapat menyebabkan anak menjadi kurang responsif, agresif, dan mudah meniru perilaku negatif dari media digital. Berdasarkan hasil observasi ditemukan bahwa anak yang lebih sering mengakses aplikasi hiburan tanpa pengawasan orang tua lebih mudah mengalami perubahan emosi dibandingkan anak yang mengakses aplikasi edukatif dengan pendampingan orang tua, anak juga cenderung meniru hal-hal yang mereka lihat di *Gadget* seperti kekerasan yang dilihat dari *Game Online* dan lain-lain

UCAPAN TERIMA KASIH

Terimakasih peneliti ucapkan kepada Kepala sekolah, Guru, Orang tua/ Wali murid serta anak usia prasekolah di TK Pembina Belakang Balok Kota Bukitting yang telah memberikan izin dan membantu peneliti untuk melakukan penelitian ini.

REFERENSI

- Astrid L Mandas, Mariana L M Lausan, & Seltina V Dampi. (2021). Hambatan Perkembangan pada Anak TK. *Humanlight Journal of Psychology Desember*, 2(2), 41–59.
- Azizah, I., & Adawiyah, R. A. (2020). *Pertumbuhan dan Perkembangan Anak (Bayi, Balita dan Usia Dini)*. Penerbit Lindan Bestari.
- Damaiyanti, S., Pratama, E. R., & Destri, N. (2020). *Prosiding Seminar Kesehatan*

- Perintis E-ISSN : 2622-2256 Hubungan Durasi Pemakaian Gadget Dengan Perkembangan Emosional Anak Pra Sekolah Prosiding Seminar Kesehatan Perintis E-ISSN : 2622-2256. 3(2), 37–45.
- Fauzan, M., Herdiana, P., Santoso, M. B., Kesejahteraan, I., Ilmu, F., Politik, I., & Csr, P. S. (n.d.). FENOMENA KECANDUAN GADGET PADA ANAK USIA PRA SEKOLAH SOSIAL Perilaku kecanduan anak prasekolah faktor lingkungan. Menurut Data Kementerian Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) Memiliki Total Jumlah Penduduk Sebanyak 282 Riset Yang Dilakukan Pa, 5(3).
- Kurniati, B. Al, & Solikhah, U. (2020). Karakteristik Penggunaan Smartphone (Gadget) Pada Balita Usia 1–5 Tahun Di Desa Dukuhmaja Kecamatan Songgom Kabupaten Brebes. *Jurnal Keperawatan Muhammadiyah*, (September).
- Mulyantari, A. I., Romadhona, N., Nuripah, G., Susanti, Y., & Respati, T. (2019). Hubungan Kebiasaan Penggunaan Gadget dengan Status Mental Emosional pada Anak Usia Prasekolah. *Jurnal Integrasi Kesehatan & Sains*, 1(1), 10–15. <https://doi.org/10.29313/jiks.v1i1.4213>
- Mutiara, V. S., Silviani, Y. E., Rahmawati, I., & Ferianty, N. O. (2020). Hubungan Durasi Penggunaan Gadget Dengan Mental Emosional Anak Usia Prasekolah. In *CALL FOR PAPER SEMINAR NASIONAL KEBIDANAN*, 1(1), 77–83.
- Oktasari, I., Primanita, & Aryanti, D. (2024). Digital Marketing Strategies To Increase Sales of Fashion Products At Rcs Boutique. *Proceeding of International Students Conference of Economics and Business Excellence*, 1(1), 737–742. <https://doi.org/10.33830/iscebe.v1i1.4492>
- Putriana, K., Pratiwi, E. A., & Waslihah, I. (n.d.). Hubungan durasi dan intensitas penggunaan gadget dengan perkembangan personal sosial anak usia prasekolah (3-5 tahun) di tk cendikia desa lingsar tahun 2019. *Jurnal Kesehatan Qamarul Huda*, 7(2), 5–13.
- Rahma, S. A., Ikhsan, A. P. P., & Yemima, D. (2024). Dampak Pengabaian Orang Tua Terhadap Regulasi Emosi Anak. *Jurnal Psikologi*, 1(4), 18. <https://doi.org/10.47134/pjp.v1i4.2649>
- Riyadi, E. K. S., & Sundari, S. (n.d.). Tingkat pengetahuan orang tua tentang stimulasi perkembangan anak pra sekolah usia 60-72 bulan. *Jurnal Ilmu Kebidanan*, 6(2), 59–67.
- Utami, F. A., & Hidayanto, S. (2025). *PUBLIC SPHARE: Tanggapan Orang Tua Mengenai Dampak Penggunaan YouTube pada Perkembangan Sosial Emosional Anak (Studi pada Orang Tua Siswa Sekolah Dasar di Kabupaten Bekasi)*. 4(2). <https://doi.org/10.59818/jps.v4i2.1725>