

## Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Kemampuan Mengelola Emosi Diri Anak di Taman Kanak-Kanak

<sup>a</sup> Maria Sabarina Rato Lada <sup>a,1</sup>, Rina Wijayanti <sup>a,2</sup>, Henni Anggraini <sup>a,3\*</sup>

<sup>1</sup> Universitas PGRI Kanjuruhan Malang, Indonesia

<sup>3</sup> hennianggraini@unikama.ac.id\*

\*korespondensi penulis

### Informasi artikel

Received: 5 November 2023;  
Revised: 15 November 2023;  
Accepted: 20 November 2023.

Kata-kata kunci:  
Pengaruh Gadget;  
Kemampuan Mengelola  
Emosi Diri.

### ABSTRAK

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengkaji tentang pengaruh penggunaan gadget terhadap kemampuan mengelola emosi diri anak. Gadget merupakan salah satu teknologi yang sangat berperan pada era globalisasi saat ini. Penggunaan gadget pada anak usia dini hanya digunakan untuk digunakan bermain game dan menonton youtube. Metode penelitian ini yaitu metode dekriptif. Subyek dalam penelitian ini yaitu 32 oran tua wali terdiri dari 20 laki-laki dan 12 perempuan. Teknik analisis data digunakan dalam penelitian ini adalah analisis deskriptif presentase. Uji validitas dan reliabilitas instrumen yang digunakan untuk mengetahui kualitas pertanyaan yang dibagikan kepada orang tua wali murid anak kelompok B TK Katolik Santa Maria 3 Malang sebagai alat untuk mengukur penelitian. Hasil penelitian, adanya situasi sekarang pandemi Covid-19, anak - anak lebih banyak menghabiskan waktu bersama orang tua. Di rumah anak sering diberi gadget sehingga akan berpengaruh kesemuanya seperti anak kurang berinteraksi dan bergaul bersama teman-temannya karena anak lebih fokus dengan bermain gadget, menonton youtube.

### Keywords:

Influence of Gadgets;  
Ability to Manage Self-  
Emotions.

### ABSTRACT

*The Influence of Gadget Use on Children's Ability to Manage Emotions in Kindergarten. The aim of this research is to examine the influence of gadget use on children's ability to manage their emotions. Gadgets are a technology that plays a very important role in the current era of globalization. The use of gadgets in early childhood is only for playing games and watching YouTube. This research method is a descriptive method. The subjects in this research were 32 guardian parents consisting of 20 men and 12 women. The data analysis technique used in this research is descriptive percentage analysis. Test the validity and reliability of the instrument used to determine the quality of the questions distributed to parents and guardians of group B students at Santa Maria 3 Catholic Kindergarten Malang as a tool for measuring research. The results of the research show that in the current situation of the Covid-19 pandemic, children spend more time with their parents. At home, children are often given gadgets so this will have an impact on everything, such as children not interacting and hanging out with their friends because children are more focused on playing with gadgets and watching YouTube.*

Copyright © 2023 (Maria Sabarina Rato Lada, dkk). All Right Reserved

How to Cite: Lada, M. S. R., Wijayanti, R., & Anggraini, H. (2023). Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Kemampuan Mengelola Emosi Diri Anak di Taman Kanak-Kanak. *Lucerna : Jurnal Riset Pendidikan Dan Pembelajaran*, 3(2), 84–92. <https://doi.org/10.56393/lucerna.v3i2.1831>



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/). Allows readers to read, download, copy, distribute, print, search, or link to the full texts of its articles and allow readers to use them for any other lawful purpose. The journal hold the copyright.

## Pendahuluan

Menurut Pasal 38 ayat 3 Undang-Undang tentang Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003, taman kanak-kanak adalah salah satu jenis Pendidikan Anak Usia Dini yang diselenggarakan dalam rangka mengembangkan kepribadian dan potensi anak sesuai dengan tahapan perkembangannya. Dengan berdirinya fasilitas pendidikan anak usia dini diharapkan dapat dipersiapkan pendidikan intelektual dan emosional (Situmorang, 2021).

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) disusun terutama untuk mendorong pertumbuhan dan perkembangan anak secara holistik, dengan fokus khusus pada pertumbuhan dan perkembangan pribadi setiap anak dalam semua dimensinya. PAUD memberi anak kesempatan untuk mencapai potensi penuh mereka dalam hal pengembangan kepribadian. Oleh karena itu, fasilitas PAUD harus menyediakan berbagai kegiatan untuk mendorong perkembangan keterampilan kognitif, sosial, emosional, fisik, dan motorik anak, serta nilai-nilai bahasa, seni, dan agama dan moralnya. Anak usia dini sering disebut sebagai “usia emas”, artinya seorang anak paling tepat dibentuk dari segi norma, agama, nilai, kecerdasan (akal, akal, hati, raga, dan rasa), disiplin, dan toleransi ketika mereka adalah antara usia 0 dan 8 tahun. Agar anak-anak berkembang secara maksimal, mereka harus diberikan semua bantuan yang bisa mereka dapatkan sekarang. Banyak pekerjaan orang menjadi lebih nyaman sebagai akibat dari pergeseran globalisasi saat ini, sebagian karena kemajuan teknologi seperti perangkat seluler (Syifa, Setianingsih, & Sulianto, 2019).

Ma'ruf (2015) Gadget didefinisikan sebagai objek teknologi kecil (alat atau barang elektronik) yang melakukan fungsi tertentu tetapi sering dikaitkan dengan produk atau inovasi baru. Setiap kali teknologi baru dibuat, selalu dipandang lebih inovatif atau mutakhir daripada teknologi yang sudah digunakan (Gultom, dkk., 2023). Keadaan globalisasi saat ini mengharuskan penggunaan perangkat lebih dari sebelumnya. Gadget bukan lagi barang baru, melainkan bagian dari kehidupan sehari-hari. Orang-orang di daerah pedesaan, serta orang-orang di daerah perkotaan, memiliki akses ke teknologi. Internet dan teknologi lainnya mengajarkan anak-anak untuk percaya bahwa informasi yang mereka peroleh adalah yang paling lengkap dan akurat yang tersedia.

Kemampuan untuk mengatur emosi seseorang adalah komponen penting dari perkembangan sosial dan emosional, dan itu harus dimulai sejak usia muda. Menurut Goleman (2009a), Kesadaran diri dan akibat dari ketidakmampuan anak untuk mengembangkan keterampilan tersebut termasuk dalam kemampuan mengelola emosi seseorang. Perkembangan emosional anak usia dini memiliki banyak manfaat, termasuk penerimaan sosial yang lebih baik, persahabatan yang lebih baik, dan kesuksesan yang lebih besar di kemudian hari jika anak-anak belajar bagaimana mengelola emosi mereka.

Lingkungan sosial memiliki pengaruh yang kuat terhadap perkembangan emosi anak, sehingga tidak heran jika kehidupan sosial anak sangat erat kaitannya dengan emosinya. Mereka membangun dan memelihara hubungan positif dan bertanggung jawab atas tindakan mereka, sementara juga mengungkapkan perhatian dan kepedulian terhadap orang-orang di sekitar mereka. (Payton, Weissberg, RP, Durlak, Dymnicki, Taylor, Schellinger & Pachan, M.2008 (dalam Lisa , K.2015).

Peneliti melakukan wawancara pada tanggal 7 Desember 2021 di TK Katolik Santa Maria 3 bersama satu orang guru wali murid kelompok B terkait penggunaan gadget. Murid tidak di perbolehkan membawa gadget ke sekolah, sebelum masa pandemi bisa diahlikan seperti anak - anak diberikan permainan puzzell atau balok geometri untuk bermain di sekolah . Saat orang tua diwawancarai kembali, salah satu orang tua mengaku anak-anaknya lebih banyak menghabiskan waktu bersama mereka karena pandemi Covid-19. Dengan menjamurnya perangkat elektronik di rumah, anak-anak cenderung kurang berinteraksi secara sosial dengan teman sebayanya atau orang-orang di lingkungan terdekatnya. Karena mereka lupa waktu saat bermain video game atau menonton video YouTube. Dengan bermain gadget juga ada dampak negatif seperti anak akan menjadi egois , tidak mau berbagi, anak juga akan menjadi cuek dan malas tau.

---

Penggunaan Gadget. Ma'ruf ( 2015 ) Sebagai sebuah istilah, "geekery" mengacu pada sesuatu yang memiliki tujuan tertentu tetapi dapat dikaitkan dengan peluncuran produk baru yang inovatif. Bahkan di masa-masa awal perkembangan teknologi, gadget sering dianggap lebih baru atau pintar. Perangkat adalah bagian penting dari dunia saat ini, terutama mengingat keadaan globalisasi saat ini. Setiap anggota masyarakat, tua dan muda dan dari semua lapisan masyarakat, kini dapat dengan mudah mengoperasikan teknologi modern. Bahkan teknologi paling mutakhir pun diarahkan untuk praremaja dan remaja. Mereka sekarang berpengalaman dalam penggunaannya. Perangkat elektronik ini mampu melakukan berbagai fungsi dan fitur. Setelah awalnya menjadi alat komunikasi, gadget telah berkembang untuk menyertakan fitur yang memungkinkan pengguna untuk melakukan berbagai tugas, termasuk membuat panggilan telepon, mengirim pesan email, mengambil foto narsis, dan memotret objek yang menarik.

Intensitas Penggunaan Gadget. Ayouby (2017) , Ada tiga tingkatan intensitas penggunaan gadget: tinggi, sedang, dan rendah. Penggunaan terus menerus selama lebih dari 60 menit sehari, atau penggunaan tunggal selama lebih dari 120 menit, dianggap "tinggi". Jika Anda menggunakan gadget 2-3 kali sehari selama 30-60 menit, Anda termasuk dalam kategori sedang. Namun, hanya setengah jam waktu luang yang dikhususkan untuk menggunakan teknologi dalam kategori intensitas rendah. Intensitas seseorang dapat didefinisikan sebagai jumlah waktu dan frekuensi mereka terlibat dalam berbagai media. Ada tiga kategori seberapa sering anak-anak menonton YouTube berdasarkan pandangan para ahli tentang intensitas penggunaan gadget: sering, kadang-kadang, dan tidak pernah. Ketika anak-anak menonton YouTube selama lebih dari 120 menit sehari, mereka sering termasuk dalam kategori ini. Ketika anak-anak menonton YouTube selama 30-60 menit sehari ketika mereka memiliki waktu luang, mereka termasuk dalam kategori ini. Kategori tidak pernah disediakan untuk anak-anak yang belum pernah menggunakan YouTube.

Intensitas dan durasi penggunaan gadget orang dewasa, remaja, dan anak usia dini berbeda. Kebanyakan remaja dan orang dewasa memiliki gadsendiri , sehingga intensitas penggunaan gadget orang remaja dan orang dewasa sangat tinggi . Menurut Ayouby ( 2017 : 15) Orang dewasa dapat menggunakan gadget hingga 1-4 jam setiap kali dan beberapa kali per hari. Hanya sedikit anak saat ini yang memiliki gawai sendiri, dibandingkan dengan mayoritas anak di usia dini yang harus meminjam dari orang tuanya. Penggunaan gadget dengan demikian dibatasi sebagai hasilnya. Karena beberapa orang tua gagal mengenali bahaya membiarkan anak-anak mereka menjadi terlalu bergantung pada perangkat elektronik, anak-anak mereka dapat menjadi kecanduan.

Tujuan Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Dini. Menurut penelitian yang dilakukan Sari (2016: 76), ada beberapa yang menggunakan gadget untuk anak usia pra sekolah untuk belajar mengaji, atau untuk mengajari anak sesuatu yang akan membantu mereka tumbuh secara intelektual. Anak-anak dapat menggunakan gadget lebih dari sekedar hiburan; mereka juga dapat menggunakannya untuk meningkatkan kemampuan kognitif mereka, seperti melalui permainan edukatif.

Remaja dan orang dewasa menggunakan gadget dengan cara yang berbeda dari anak-anak di bawah usia delapan tahun. Orang dewasa lebih cenderung menggunakan teknologi untuk tujuan yang berhubungan dengan pekerjaan. Bermain media sosial di perangkat seluler adalah hobi yang umum di kalangan remaja. Sebagian besar, satu-satunya pengalaman anak-anak dengan teknologi adalah bermain video game dan melihat video YouTube. Menurut Ayouby (2017:15), ketika orang dewasa menggunakan gadgetnya untuk menjelajah web, mengobrol dengan teman, dan memposting di media sosial, penggunaan gadget anak kecil terbatas pada video game dan YouTube.

Al - Ayouby ( 2017) menyebutkan bahwa Selain aplikasi pendidikan, seperti yang mengajarkan anak-anak untuk mengenali huruf dan gambar, tablet dan smartphone juga menampilkan berbagai pilihan hiburan, termasuk aplikasi media sosial, video, gambar, dan game. Pada kenyataannya, anak-anak lebih cenderung bermain game di perangkat elektronik mereka. Game dapat

---

memiliki efek positif dan negatif pada kehidupan seseorang. Perkembangan kognitif anak dapat dipengaruhi secara positif oleh permainan yang mendorong pembelajaran, pengetahuan, dan pemikiran, seperti permainan edukatif; Di sisi lain, perkembangan kognitif anak dapat dipengaruhi secara negatif oleh permainan yang mendorong kekerasan, pornografi, dan perkelahian. ( Riva , 2015).

Ayouby ( 2017 ) , Pembatasan dan pengawasan orang tua diperlukan ketika anak menggunakan media teknologi seperti gadget. Kebanyakan anak menggunakan gadget sepulang sekolah, saat makan malam, dan sebelum tidur. Sari dan Mastalia ( 2016 ) melaporkan bahwa Anak-anak biasa menghabiskan lebih banyak waktu bermain video game di gadget mereka daripada melakukan hal lain dengannya. Kartun dan gadget hanya digunakan oleh segelintir orang saja. Untuk itu, Nurrachhmawati (2014) mengemukakan bahwa tablet PC atau smartphone berisi lebih dari sekedar perangkat lunak pendidikan untuk belajar mengenal huruf dan gambar; itu juga berisi perangkat lunak hiburan untuk berbagi foto dan video, serta bermain video game dan aktivitas online lainnya. Bermain game lebih diutamakan daripada aktivitas lain, seperti tugas sekolah atau bermain dengan teman sebaya.

Aplikasi yang digunakan aplikasi game. Istilah "permainan" mengacu pada suatu bentuk hiburan yang menggunakan media elektronik dan dirancang untuk semenarik mungkin secara visual untuk memberikan kepuasan batin kepada para pemain. Menurut Indrijati ( 2016 : 108 ) bermain video game dapat membuat anak kurang berinteraksi dengan teman - temannya dan menjadikan kesempatan anak untuk bersosialisasi, komeptisi, empati dengan orang lain menjadi berkurang .Jika hal tersebut dibiarkan lebih jauh maka akan memiliki pengaruh pada perkembangan sosial anak . Hal ini sejalan dengan pendapat Wulansari ( 2017) yang mengungkapkan bahwa Perhatian orang tua disarankan saat bermain game komputer atau internet dengan anak-anak mereka karena banyak dari game ini menampilkan konten eksplisit, seperti berkelahi tanpa pakaian. Harapannya, orang tua akan memilih permainan yang membutuhkan strategi, seperti penguasa wilayah, kata-kata ajaib, atau yang mendidik, untuk dimainkan anak-anaknya saat di rumah.

Aplikasi Youtube. Selain vlog, YouTube memiliki konten video mulai dari berita hingga pendidikan hingga hiburan hingga komedi hingga satir. Anak-anak usia 5-6 tahun diperbolehkan menggunakan aplikasi YouTube, tetapi intensitas dan durasi harus diperhatikan, misalnya anak-anak diperbolehkan menonton konten YouTube dua kali seminggu maksimal dua jam setiap kali menonton. Interaksi sosial dengan orang-orang di lingkungan terdekat mereka juga penting untuk perkembangan anak. Menggunakan YouTube secara teratur berpotensi membahayakan perkembangan kognitif dan sosial anak. Pengguna YouTube jangka panjang mengembangkan ketergantungan pada aplikasi dan mengabaikan pengejaran lainnya. Hal ini menyebabkan anak menjadi lamban dan tidak tertarik bersosialisasi dengan orang lain.

Kemampuan Mengelola Emosi. Safaria dan Saputra (2009) dengan menerima dan memahami perasaan sendiri sangat penting untuk pengelolaan emosi. Untuk mengelola emosi seseorang secara efektif, penting untuk memiliki pemahaman yang kuat tentang bagaimana mengekspresikan perasaan sendiri dan perasaan orang lain. Goleman (2009) menambahkan bahwa Kemampuan mengendalikan emosi berarti anak dapat belajar untuk bahagia dan melepaskan emosi negatif seperti kecemasan, penyesalan, atau kemarahan terhadap diri sendiri. Ini juga berarti seorang anak dapat menghindari konsekuensi negatif dari tidak mampu mengendalikan emosi dasar seperti kegembiraan, kesedihan, ketakutan atau jijik. Menurut Mulyana, Gandan, dan Muslim (2017), kemampuan mengatur emosi seseorang merupakan bagian penting dari kematangan emosi anak ketika mereka bergerak dari tahap pra-operasional, yang terjadi antara usia 2 dan 7 tahun, ke tahap operasional konkret. tahap, yang terjadi antara usia 7 dan 11 tahun.

Ketika kodrat seseorang didasarkan pada emosi, mereka mengalami keadaan atau perasaan yang tidak stabil. OED mendefinisikan emosi sebagai keadaan mental dari aktivitas atau agitasi yang melibatkan pikiran dan perasaan diri sendiri atau orang lain. Emosi dapat dikategorikan sebagai marah,

---

sedih, takut, terkejut, jengkel, atau malu, menurut definisi Goleman, yang juga mencakup pikiran dan perasaan khas seseorang yang terkait dengan emosi.

Perkembangan Emosi Anak Usia 5-6 Tahun. Untuk memahami bagaimana emosi anak-anak berkembang, kita tidak harus melihat lebih jauh dari perilaku orang-orang di sekitar mereka. Perkembangan emosional dan sosial adalah serangkaian proses yang dilalui anak-anak untuk belajar mengenali dan mengelola emosi mereka sendiri, untuk menetapkan dan mencapai tujuan positif, untuk menunjukkan empati dan kepedulian terhadap orang lain, untuk membangun dan memelihara hubungan positif, dan untuk membuat keputusan yang terinformasi dengan baik. bertanggung jawab dan mampu menangani situasi interpersonal secara efektif. ( Payton, M Weissberg, RP, Durlak, Dymnicki, Taylo , Schellienger & Pachan, M, 2008 ( dalam Lisa, K. 2015).

Menurut Goleman (2016) Perasaan tersebut selalu terjalin dengan interaksi sosial, yang dapat dilihat dari cara orang berperilaku ketika mengungkapkan perasaannya tentang lingkungannya. Diperlukan lingkungan yang lebih baik untuk adaptasi diri, sehingga dapat mendarah daging pada setiap anak sejak dini melalui stimulasi yang tepat. Kematangan emosi anak selama masa transisi dari praoperasional ke operasi konkret mencakup kemampuan mengelola emosinya sendiri pada masa kanak-kanak awal. Halaman ini perlu dilihat secara keseluruhan. Oleh karena itu, dalam rangka memenuhi tujuan perkembangan anak usia 5-6 tahun, standar nasional Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 137 Mendikbud menekankan faktor-faktor sebagai berikut:

Pertama, mengenal Emosi Diri. Kemampuan seorang anak untuk mengenali emosi positif dan negatifnya sendiri didokumentasikan dengan baik. Merupakan salah satu tonggak perkembangan bagi anak usia 5 sampai 6 tahun, menurut Permendikbud 2014 nomor 146, halaman 8. Kecemasan (distress), kemarahan (worry), kesedihan (surprise), minat, cinta (afeksi), dan kesenangan adalah semua contoh emosi kelas, menurut Beaty (1994). Ekman (dalam Goleman, 2016, hlm. 10) menyatakan bahwa pada usia lima atau enam tahun, anak harus mampu mengekspresikan empat emosi inti dengan ekspresi wajah tertentu (takut, marah, sedih, dan gembira). Mampu mengidentifikasi perasaan senang, takut, dan marah pada diri sendiri merupakan indikator keberhasilan dalam mengenali emosi diri sendiri. Meliputi anak merespon dengan senyuman terhadap objek yang ditampilkan, anak merespon dengan ekspresi tertawa pada objek yang ditampilkan, anak merespon dengan ekspresi murung terhadap cerita yang diceritakan, anak merespon dengan ekspresi cemas terhadap cerita yang diceritakan, anak merespon dengan ekspresi ketakutan terhadap cerita yang disampaikan, anak merespon dengan ekspresi kesal terhadap cerita yang disampaikan.

Kedua, Kemampuan Mengatur Emosi Untuk setiap tindakan positif yang akan dilakukan, pengaturan emosional harus dilakukan sesuai dengan situasi dan keadaan individu saat ini. Kemampuan untuk menunda kesenangan dan untuk bertindak sesuai dengan hasil tindakan seseorang hanyalah dua contoh dari berbagai jenis sikap yang harus dimiliki anak-anak. Karena itu, perilaku mereka akan berubah, seperti menunggu giliran bermain dan membersihkan alat permainan sesudahnya, mengubah tugas untuk teman yang tidak bisa menyelesaikan permainan, mendengarkan perintah guru, dan mengikuti aturan yang telah ditetapkan. disepakati bersama. (Mashar, 2011 ; dan Hughes , 2016).

Ketiga, Kemampuan Anak Dalam Memanfaatkan Emosi Diri Secara Positif. Menggunakan emosi sendiri dengan cara yang positif adalah kemampuan untuk menggunakan emosi sendiri. Anak-anak yang mampu mengekspresikan emosinya dan menggerakkan keinginannya, serta anak-anak yang mampu bertindak dari tempat kepercayaan diri sangat penting untuk dimiliki sebagai orang tua. Keempat, Memiliki Pertahanan Diri Dalam Menghadapi Setiap Persoalan. Setiap masalah dapat diselesaikan jika seseorang memiliki kemampuan untuk membela diri. Agar seorang anak menjadi sukses, mereka harus memiliki pola pikir bahwa mereka dapat waspada, mempertahankan ide-ide mereka, dan menghadapi tantangan. Merawat peralatan bermain mereka sendiri sehingga pembersihan tidak menjadi masalah; anak berhati-hati saat bermain; anak tidak mudah dipengaruhi oleh orang lain;



anak memberikan alasan untuk setiap tindakan; dan anak meyakinkan dirinya sendiri bahwa dia benar adalah semua contoh perilaku anak-anak yang terkait dengan kemampuan ini. Ketika waktu penjemputan tertunda, anak menjadi tenang dan mampu menyelesaikan aktivitas karena dukungan teman-temannya dan kemampuannya untuk merenungkan kesalahan. ( Cherniss, 2000 ; Nurdin, 2009 ; Harms & Crede , 2010 ; dan Sujanto , 2009).

## Metode

Metode penelitian harus sejalan dengan tujuan penelitian jika ingin berhasil. penelitian kuantitatif adalah jenis penelitian kuantitatif yang didasarkan pada metode, kemudian variabel-variabelnya ditentukan dan dianalisis dengan menggunakan metode-metode yang menghasilkan hasil yang valid. Adapun pendapat dari Sugiyono (2013), Peneliti dapat menggunakan filosofi positivis dari metode penelitian kuantitatif untuk memeriksa baik populasi umum maupun sampel yang dipilih secara acak. Untuk menguji hipotesis penelitian, data kuantitatif dan statistik dikumpulkan dan dianalisis menggunakan instrumen penelitian. Dalam penelitian ini, kemampuan anak dalam mengelola emosinya diteliti akibat penggunaan gadget di TK Katolik Grup B Santa Maria 3. Orang tua peserta didik kelompok B TK Katolik Santa Maria 3 yang berjumlah 32 responden orang tua dilakukan secara online melalui google form. Penyebaran angket di mulai pada tanggal 3 juni sampai dengan 16 Juni 2021. Penyebaran angket dengan online diharapkan responden yang berpartisipasi keseluruhan. Teknik pengumpulan data adalah kuesioner. Pertanyaan/pernyataan tertutup atau terbuka dapat digunakan dalam kuesioner, yang dapat diberikan secara langsung atau tidak langsung kepada responden. Orang tua dari anak yang dijadikan sampel diminta untuk mengisi kuesioner tentang perkembangan emosi anaknya.

## Hasil dan pembahasan

TK Katolik Santa Maria 3 Malang menjadi lokasi pelaksanaan penelitian ini. Untuk melakukan penelitian, peneliti menggunakan metode penelitian kuantitatif, yang meliputi penyebaran kuesioner kepada responden, seperti orang tua dan wali siswa kelompok B di TK Katolik Santa Maria 3 Malang, sebagai instrumen dalam penelitian. Dalam penyelidikan ini. Variabel bebas (X) dan variabel terikat (Y) digunakan dalam penelitian ini. Kemampuan mengendalikan emosi merupakan variabel terikat penelitian (Y), sedangkan penggunaan gadget merupakan variabel bebas penelitian (X).

Subjek penelitian ini adalah 32 orang tua dan wali siswa kelompok B TK Katolik Santa Maria 3 Malang. Hasil penelitian tentang pengaruh gadget terhadap kemampuan mengelola emosi seseorang. Instrumen penelitian diuji validitas dan reliabilitasnya sebelum penelitian dimulai. Uji validitas dan reliabilitas yang instrument yang di gunakan untuk mengetahui kualitas pertanyaan yang akan dibagikan kepada responden sebagai alat untuk mengukur penelitian ini atau sebagai bahan penelitian dalam skripsi ini . Angket yang digunakan berupa pertanyaan berjumlah 96 pertanyaana dengan pilihan 4 skor jawaban , adapunalternatif jawaban sebagai berikut :

SL : Untuk pertanyaan “ Selalu” sesuai dengan keadaan anak - anak = 4

SR : Untuk pertanyaan “ Sering “sesuai dengan keadaan anak - anak =3

JR : Untuk pertanyaan “ Jarang “ sesuai dengan keadaan anak- anak =2

TP : Untuk pertanyaan “ Tidak Pernah “ sesuai dengan keadaan anak - anak =1

Pemilihan skor alternatif jawaban digunakan untuk menetapkan atau memastikan hasil dari jawaban yang telah diisi oleh responden .Setelah mendapatkan skor - skor tersebut menjadi dasar penilaian dari peneliti.

Penelitian ini di lakukan di TK Katolik Santa Maria 3 , untuk mengetahui pengaruh penggunaan *gadget* terhadap kemampuan mengelola emosi diri anak kelompok B . Penelitian ini dilakukan pada tanggal 03 juni sampai 16 juni dengan jumlah responden sebanyak 32 orang tua wali murid. Gadget kini sudah tidak asing lagi bagi semua orang, mulai dari orang dewasa hingga remaja hingga anak kecil

yang duduk di bangku taman bermain dan taman kanak-kanak mereka. Anak - anak banyak yang sudah mengenal dan mengerti tentang kecanggihan *gadget* seperti komputer, laptop atau *smartphone*. *Gadget* tersebut milik orang tua anak - anak hanya sekedar meminjam untuk bermain game. Game, petualangan, dan tebak-tebakan, serta game edukasi, adalah beberapa jenis aplikasi yang paling populer di kalangan anak-anak. Dengan bermain *gadget* waktu bermain anak - anak semakin berkurang, anak lebih memilih untuk bermain sendiri dibandingkan bermain bersama teman - temannya, anak juga menjadi cuek ketika orang tua memanggilnya.

Sebagai hasil dari kuesioner penelitian ini, responden hanya diminta untuk memilih jawaban dari daftar pilihan yang telah disiapkan; dengan demikian, angket tersebut merupakan angket tertutup dengan memberi tanda *check list* (✓), adapun alternatif jawaban pada lembar angket sebagai berikut :

SL : Untuk pertanyaan “Selalu” sesuai dengan keadaan anak - anak = 4

SR : Untuk pertanyaan “Sering” sesuai dengan keadaan anak - anak =3

JR : Untuk pertanyaan “Jarang” sesuai dengan keadaan anak - anak =2

TP : Untuk pertanyaan “Tidak pernah” dengan keadaan anak - anak =1

Jika peneliti memiliki gagasan yang jelas tentang variabel yang akan diukur dan apa yang diharapkan dari responden, kuesioner dapat menjadi metode pengumpulan data yang efektif. Variabel penelitian meliputi variabel bebas (X) penggunaan gadget dan variabel terikat (Y) pengendalian emosi anak. Angket dalam penelitian ini digunakan untuk meneliti pengaruh penggunaan *gadget* terhadap kemampuan mengelola emosi diri anak.

Dalam penelitian ini, variabel-variabel yang menyusun hipotesis penelitian adalah Variabel X (Penggunaan Gadget) dan Variabel Y (Pengendalian Emosional) Variabel X (Penggunaan Gadget) dan Variabel Y (Pengendalian Emosional) adalah dua variabel yang menyusun hipotesis. Untuk mendapatkan hasil yang valid untuk variabel (X) yang berkaitan dengan penggunaan gadget dan (Y) yang berkaitan dengan alat untuk mengatasi tekanan emosional anak, SPSS versi.16 untuk Windows digunakan pada Tabel 4.3 untuk menunjukkan bahwa semua item yang berkaitan dengan penggunaan gadget dan alat untuk gangguan emosi anak memiliki koefisien korelasi yang terkoreksi minimal 0,514, menunjukkan bahwa kuesioner yang berkaitan dengan penggunaan gadget dan alat untuk gangguan emosional anak adalah valid dan reliabel.

Persamaan regresi yang diturunkan dari tabel 4.4 akan digunakan untuk membangun model regresi pada langkah berikutnya.

Berdasarkan tabel di atas, maka persamaan regresinya adalah sebagai berikut:

$$Y = -0,0000 \dots + 0,987$$

Interpretasi Model:

Setiap kenaikan 1 X, akan meningkatkan Y sebesar 0.987

Siswa kelompok B di TK Katolik St. memperoleh satu poin pada skala yang mengukur kemampuan mereka untuk mengatur emosi mereka. Ada korelasi 98,7 persen antara Maria 3 dan penggunaan teknologinya.

Sekarang saatnya untuk tabel 4.5 pengujian simultan, yang menguji pengaruh X, kemampuan menggunakan teknologi secara bersama-sama, terhadap variabel terikat, yaitu Y, kemampuan mengendalikan emosi anak. Karena hanya ada satu variabel independen maka hasil uji parsial akan sama dengan uji simultan. Berdasarkan tabel, nilai  $p = 0,0000 < \alpha = .05$ , maka tolak  $H_0$  sehingga berpengaruh nyata terhadap Y. Kesimpulannya bahwa ada pengaruh yang signifikan antara penggunaan gadget terhadap kemampuan mengelola emosi diri anak. Untuk perumusan hipotesis adalah sebagai berikut :

$H_0$  : Penggunaan *gadget* tidak berpengaruh signifikan terhadap kemampuan mengelola emosi diri

$X_1$  : Penggunaan *gadget* berpengaruh signifikan terhadap kemampuan mengelola emosi diri anak .

Model regresi, variabel bebas (X), dan variabel terikat (Y) semuanya diuji normalitasnya setelah dilakukan perhitungan uji normalitas untuk melihat apakah berdistribusi normal. Dapat ditentukan jika distribusinya tidak normal menggunakan uji Kolmogrof-Smirnov.

Berdasarkan hasil yang diperoleh sebesar:

Asumsi Normalitas

Berdasarkan tabel , nilai  $p = 0.688 > \alpha = 0.05$ , maka terima  $H_0$  sehingga sisan telah menyebar normal . Jadi , asumsi normalitas sisan telah terpenuhi

Asumsi Homogenitas , nilai  $p$  lebih  $0,561 > \alpha = 0.05$ , maka terima  $H_0$  sehingga asumsi homogenitas terpenuhi

Asumsi Non - autokorelasi

Karena nilai durbin watson =  $2,655 > dU = 1,502$ , maka tidak ada autokorelasi positif, sehingga asumsi non – autokorelasi terpenuhi.

Langkah selanjutnya koefisien determinasi ,berdasarkan tabel 4.9 nilai koefisien determinasi sebesar 0,81 menunjukkan kemampuan penggunaan *gadget* mampu menjelaskan kemampuan mengelola emosi diri anak TK Katolik Santa Maria 3 adalah sebesar 81 % dan 19 % dijelaskan oleh faktor lain yang tidak terdapat pada model.

## Simpulan

Dari hasil penelitian yang sudah diuji oleh peneliti di lakukan di TK Katolik Santa Maria 3 Malang menyatakan bahwa hanya ada 1 variabel independen, maka hasil uji parsial akan sama dengan uji simultan. Berdasarkan tabel , nilai  $p = 0,0000 < \alpha = .05$ , maka tolak  $H_0$  sehingga berpengaruh nyata terhadap Y. Berdasarkan data yang disajikan di sini, dapat disimpulkan bahwa anak-anak di TK Katolik Santa Maria 3 Malang kelompok B memiliki kemampuan yang jauh lebih rendah untuk mengatur emosi mereka ketika mereka menggunakan teknologi. Hasil temuan penelitian bahwa  $X_1$ : Penggunaan *gadget* berpengaruh signifikan terhadap kemampuan mengelola emosi diri anak.

## Referensi

- Al- Ayouby. (2017). Dampak Penggunaan Gadget pada Anak Usia Dini. Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik . Universitas Lampung : Bandar Lampung.
- Ayouby , M. H. A. (2017). Dampak Penggunaan Gadget pada Anak Usia Dini :Studi di PAUD dan TK Handayani Bandar Lampung . Skripsi . Bandar Lampung : Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Lampung.
- Damayanti, E., Ahmad, A., & Bara, A. (2020). Dampak Negatif Penggunaan Gadget Berdasarkan Aspek Perkembangan Anak Di Sorowako. *Martabat: Jurnal Perempuan Dan Anak*, 4(1), 1-22.
- Ferliana , Jovita Maria. ( 2016) . Anak dan Gadget Yang Penting Aturan Main. Di unduh Pada 10 januari 2016 dari <http://nakita.grid.id/balita/anak-dan-gadget-yang-penting-aturan-main?page=2>
- Gandana, G. (2015). Meningkatkan Kecerdasan Emosional Anak Usia Dini Melalui Permainan Tradisional “Kaulinan Barudak”. Tesis : UPI.
- Goleman D. 2003. Kecerdasan Emosi Untuk Mencapai Puncak Prestasi. Jakarta: PT Gramedia
- Goleman, D. ( 2009). Emotional intelligence. ( Hermaya , Terjemahan ) . Jakarta : PT Gramedia Pustaka Utama.
- Goleman, D. (2001). Kecerdasan Emosi untuk Mencapai Puncak Prestasi. Jakarta: Gramedia.
- Goleman, D. (2006). Kecerdasan Emosional. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.
- Goleman, D. (2016). Kecerdasan Emosi. Jakarta: Gramedia.
- Gultom, A. F., Suparno, S., & Wadu, L. B. (2023). Strategi Anti Perundungan di Media Sosial dalam Paradigma Kewarganegaraan. *De Cive: Jurnal Penelitian Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan*, 3(7).
- Gultom, Andri, "Keracunan Sains dan Obat Penawarnya," Researchgate, 2022<[https://www.researchgate.net/publication/363207278\\_Keracunan\\_Sains\\_dan\\_Obat\\_Penawarnya](https://www.researchgate.net/publication/363207278_Keracunan_Sains_dan_Obat_Penawarnya)>



- Lahiwu, R. J., Maramis, F. R., & Kolibu, F. K. (2021). Hubungan Kebiasaan Penggunaan Gadget Dengan Status Mental Kecerdasan Emosional Pada Anak Sekolah Di Sd Negeri 1 Tahuna Kabupaten Sangihe. *KESMAS: Jurnal Kesehatan Masyarakat Universitas Sam Ratulangi*, 10(2).
- Putri, L. D. (2021). Waspadai dampak penggunaan gadget terhadap perkembangan sosial anak usia dini. *Jendela PLS: Jurnal Cendekiawan Ilmiah Pendidikan Luar Sekolah*, 6(1), 58-66.
- Situmorang, E. L., Agustin, D., Butar-Butar, R. D., Siantajani, Y., Telaumbanua, F., & Waruwu, R. Y. (2021). Edukasi Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Sosial, Emosional Pada Anak Usia Dini. *Real Coster: Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat*, 4(1), 1-12.
- Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D)*. Cetakan ke-15. Bandung: Alfabeta.
- Syifa, L., Setianingsih, E. S., & Sulianto, J. (2019). Dampak penggunaan gadget terhadap perkembangan psikologi pada anak sekolah dasar. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 3(4), 527-533.