

ABSTRAK

HUBUNGAN PENGGUNAAN GADGET DENGAN PERKEMBANGAN SOSIAL DAN EMOSIONAL ANAK USIA 4-6 TAHUN DI KELURAHAN PAJAGALAN KECAMATAN KOTA SUMENEP

Oleh : Rifdatul Ummah Rachman

Gadget merupakan salah satu alat yang memiliki teknologi yang canggih. Jadi semua orang dapat dengan mudah berkomunikasi. Membangun kreatifitas anak (Gadget memberikan beragam informasi yang juga bisa mendorong anak menjadi lebih kreatif). Penggunaan gadget pada kalangan anak-anak digunakan untuk alat atau media pembelajaran untuk anak, membuka fitur-fitur yang dapat membantu dalam proses belajar anak, tidak hanya digunakan untuk bermain game. Penggunaan gadget dikalangan anak-anak semakin memprihatinkan dan tentu memiliki dampak negatif terhadap tumbuh kembang. Tujuan penelitian untuk mengetahui hubungan penggunaan gadget dengan perkembangan sosial dan emosional anak usia 4-6 tahun di Kelurahan Pajagalan Kecamatan Kota Sumenep.

Penelitian ini merupakan penelitian analitik dengan pendekatan *cross sectional*. Populasi dalam penelitian ini adalah Semua anak usia 4-6 tahun. Teknik sampling menggunakan *Purposive sampling* sehingga sampel berjumlah 117 responden. Data dikumpulkan menggunakan kuesioner tentang penggunaan gadget dan perkembangan sosial dan emosional serta wawancara kepada orang tua dan anak. Analisa data menggunakan uji *chi square* dengan ($\alpha = 0,05$).

Hasil penelitian menunjukkan, sebagian besar responden anak memiliki penggunaan gadget yang tinggi, hampir seluruh responden anak memiliki perkembangan sosial dan emosional yang termasuk mampu. Hasil analisa data tentang penggunaan gadget dengan perkembangan sosial dan emosional didapatkan p (*Value*) = 0,197 atau lebih besar dari ($\alpha = 0,05$), artinya tidak ada hubungan yang signifikan antara penggunaan gadget dengan perkembangan sosial dan emosional.

Diharapkan orang tua dapat membatasi anak dalam durasi penggunaan gadget dan mengawasi kegiatan yang dilakukan pada anak saat bermain gadget. Orang tua dapat mengalihkan perhatian bermain gadget dengan mengenalkan permainan tradisional karena dapat menstimulasi untuk mengembangkan keterampilan emosi terhadap anak.

Kata kunci : Penggunaan Gadget, Perkembangan Sosial dan Emosional

ABSTRACT

GADGET USAGE RELATIONSHIP WITH SOCIAL AND EMOTIONAL DEVELOPMENT CHILDREN 4-6 YEARS OF AGE IN KELURAHAN PAJAGALAN KECAMATAN KOTA SUMENEP

By : Rifdatul Ummah Rachman

Gadgets are one of the tools that have sophisticated technology. So everyone can easily communicate. Building children's creativity (Gadgets provide a variety of information that can also encourage children to be more creative). The use of gadgets among children is used for learning tools or media for children, opening features that can help in the learning process of children, not only in playing games. That use of gadgets among children is increasingly concerning and certainly has a negative impact on growth and development. The purpose of this study was to determine the relationship between the use of gadgets with social and emotional development of children aged 4-6 years in Kelurahan Pajagalan Kecamatan Kota Sumenep.

This research is an analytic study with cross sectional approach. The population in this study were all children aged 4-6 years. The sampling technique uses purposive sampling so that the sample is 117 respondent. Data was collected using a questionnaire about the use of gadgets and social and emotional development and interviews with parent and children. Data analysis using chi square test with ($\alpha = 0.05$).

The results showed, the majority of child respondents had high gadget usage, almost all child respondents have social and emotional development, including being able. The results of data analysis about the use of gadgets with social and emotional development obtained p (Value) = 0.197 or greater than ($\alpha = 0.05$), meaning there is no significant relationship between the use of gadgets with social and emotional development.

It is expected that parents can limit children in the duration of use of gadgets and supervise the activities carried out on children while playing gadgets. Parents can divert attention to playing gadgets by introducing traditional games because it can stimulate to develop emotional skills towards children.

Keywords : Use of Gadgets, Social and Emotional Development