

## STUDI KOMPARATIF EMOTIONAL DEVELOPMENT ANTARA ADDICTIVE DAN NON-ADDICTIVE GADGET ANAK USIA 10-12 TAHUN DI SDN 2 PURWASARI CICURUG SUKABUMI

Rita Dwi Pratiwi\*, Cut Intan Nurhaetami, Desy Darmayanti, Gita Ayuningtyas, Fenita Purnama Sari  
Indah, Nurwulan Adi Ismaya, Gina Aulia

STIKes Widya Dharma Husada Tangerang, JL Pajajaran No.1, Pamulang, Kota Tangerang Selatan, 15417, Indonesia

ARTICLE INFORMATION	A B S T R A C T
<p><i>*Corresponding Author</i> Rita Dwi Pratiwi E-mail: ritadwipratiwi@wdh.ac.id</p> <p><b>Keywords:</b> Emotional development Addictive dan non addictive School age</p>	<p><i>The development of the use of gadgets in Indonesia is growing rapidly, the number of gadget users ranging from adults to children. The purpose of this study was to determine the comparison of emotional development between addictive and non-addictive gadgets in children aged 10-12 years. The research method is a quantitative research and uses an analytical descriptive design with a case control approach. The sampling technique in this study used a non-probability sampling technique with the Issac Michael formula and the results obtained with a total of 106 samples. Data was collected by distributing questionnaires and observation. Data analysis using Mann Whitney Test. The results showed that the results of statistical tests of emotional development between addiction and not addiction to gadgets found <math>p\text{-value} = 0.155 (&gt; 0.05)</math>. This conclusion shows that there is no comparison of emotional development between addictive and non-addictive gadgets for children aged 10-12 years. Suggestions are needed to increase parental attention in every phase of child development, especially the emotional development of children aged 10-12 years and parents are able to identify the positive and negative effects of using gadgets on children's emotional development.</i></p>
<p><b>Kata Kunci:</b> Perkembangan Emosional Adiktif dan Non adiktif Usia sekolah</p>	<p>Perkembangan penggunaan gadget di Indonesia semakin berkembang pesat, banyaknya pengguna gadget mulai dari kalangan orang dewasa hingga anak-anak. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui perbandingan emotional development antara <i>addictive</i> dan <i>non-addictive</i> gadget pada anak usia 10-12 tahun. Metode penelitian merupakan penelitian kuantitatif dan menggunakan desain deskriptif analitik dengan pendekatan case control. Teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini menggunakan teknik non-probability sampling dengan rumus Issac Michael dan didapatkan hasil dengan jumlah 106 sampel. Pengumpulan data dilakukan dengan penyebaran kuesioner dan observasi. Analisis data menggunakan Uji Mann Whitney. Hasil penelitian menunjukkan bahwa hasil dari uji statistik dari perkembangan emosional antara kecanduan dan tidak kecanduan gadget mendapati hasil <math>p\text{-value} = 0,155 (&gt;0,05)</math>. Kesimpulan ini menunjukkan bahwa tidak terdapat perbandingan emotional development antara <i>addictive</i> dan <i>non-addictive</i> gadget anak usia 10-12 tahun. Saran diperlukan adanya peningkatan perhatian orang tua setiap fase perkembangan anak terutama perkembangan emosional anak usia 10-12 tahun dan orang tua mampu mengidentifikasi pengaruh positif maupun negatif pemakaian gadget dengan tumbuh kembang emosional anak.</p>

## PENDAHULUAN

Kecanduan memiliki kata dasar adiksi yang artinya ketagihan atau perbuatan tergantung dalam bidang psikologi kecanduan kepada orang lain atau masyarakat. Ketergantungan didefinisikan oleh WHO sebagai penggunaan sesuatu secara terus-menerus demi kelegaan, kenyamanan, atau rangsangan, yang sering kali menyebabkan keinginan mengidam ketika tidak ada lagi. Dua kategori utama kecanduan melibatkan Kecanduan zat misalnya kecanduan narkoba atau alkohol dan ketergantungan perilaku misalnya kecanduan ponsel atau internet (Ghosh, 2021; Anggraeni, 2018; Dewi, 2021).

Penelitian dikemukakan oleh Pratiwi dkk, 2022 dan Labudasari, 2018 di era modern ini, perkembangan teknologi semakin maju dan berkembang pesat, termasuk di Indonesia. Studi di Indonesia menunjukkan bahwa 63% anak menghabiskan waktu maksimal 30 menit bermain game dalam satu waktu, sedangkan 15% orang tua menyatakan bahwa anak bermain *game* selama 30 hingga 60 menit dan istirahat dapat berinteraksi dengan permainan selama

lebih dari satu jam. Dampak yang dapat terjadi pada anak akibat berjam-jam bermain *smartphone* adalah berkurangnya perhatian dan partisipasi anak dalam lingkungan sosialnya. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui perbedaan *emotional development* antara *addictive* dan *non-addictive* gadget anak usia 10-12 tahun di SDN 2 Purwasari Cicurug Sukabumi.

## METODE

Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dan menggunakan desain deskriptif analitik dengan pendekatan *case control*. Penelitian ini dilakukan di SDN 2 Purwasari Cicurug Sukabumi. Waktu penelitian ini dilakukan pada bulan Mei-Juni 2022. Populasi dalam penelitian ini adalah anak usia 10-12 tahun sejumlah 146. Jumlah sampel yang digunakan yaitu 106 responden dibagi menjadi dua kelompok yaitu kelompok kecanduan dan kelompok tidak kecanduan dengan masing-masing 53 responden. Pengambilan sampel pada penelitian ini menggunakan cara *non-probability sampling* dengan teknik *accidental sampling*.

## HASIL

**Tabel 1. Karakteristik Responden Di SDN 2 Purwasari Cicurug Sukabumi (n=106)**

Karakteristik	Tidak Kecanduan Gadget (n=53)		Kecanduan Gadget (n=53)	
	f	%	f	%
<b>Usia Ibu</b>				
1. 30-40	31	60,4	36	67,9
2. 41-50	22	39,6	17	32,1
<b>Pendidikan Ibu</b>				
1. SD	13	24,5	6	11,3
2. SMP	17	32,1	21	39,6
3. SMA	21	39,6	24	45,3
4. D3	2	3,8	0	0
5. S1	0	0	2	3,8
<b>Durasi Penggunaan Gadget</b>				
1. < 30 menit / hari				
2. 40-60 menit /hari	35	66	8	15,1
3. > 120 menit / hari	11	20,8	15	28,3
	7	13,2	30	56,6
<b>Jumlah</b>	<b>53</b>	<b>53</b>	<b>100%</b>	<b>100%</b>

(Sumber: Data Primer, 2022)

Berdasarkan tabel 1, didapatkan bahwa sebagian besar ibu berada di rentang usia 30-40 tahun. Berdasarkan tingkat pendidikan ibu, pada ibu yang memiliki anak yang tidak kecanduan gadget bahwa didapatkan hampir dari setengahnya berpendidikan SMA yaitu sebanyak 21 responden (39,6%) dan pada ibu yang memiliki anak kecanduan gadget didapatkan bahwa hampir dari setengahnya berpendidikan ibu SMA yaitu sebanyak 24 responden (45,3%). Berdasarkan durasi penggunaan gadget pada kelompok anak yang tidak kecanduan gadget didapatkan bahwa sebagian besar memiliki durasi penggunaan gadget selama <30 menit/hari yaitu sebanyak 35 responden (66,0%) dan pada kelompok anak kecanduan gadget sebagian besar

anak memiliki durasi penggunaan gadget >120 menit/hari yaitu sebanyak 30 responden (56,6%).

**Tabel 2. Perkembangan emotional Anak Usia 10-12 Tahun di SDN 2 Purwasari Cicurug Sukabumi (n=106)**

Karakteristik	Tidak Kecanduan Gadget (n=53)		Kecanduan Gadget (n=53)	
	f	%	f	%
<b>Perkembangan Emosional</b>				
1. Rendah	48	90,6	32	60,4
2. Sedang	5	9,4	20	37,7
3. Tinggi				
<b>Jumlah</b>	<b>53</b>	<b>100%</b>	<b>53</b>	<b>100%</b>

(Sumber: Data Primer, 2022)

Berdasarkan tabel 2, didapatkan bahwa pada kelompok anak yang tidak kecanduan gadget hampir seluruhnya perkembangan emosionalnya pada tahap sedang yaitu sebanyak 48 responden (90,6%).

Sedangkan pada kelompok anak kecanduan gadget sebagian besar perkembangannya emosionalnya pada tahap sedang yaitu sebanyak 32 responden (60,4%).

**Tabel 3. Tingkat Kecanduan Gadget Usia 10-12 Tahun di SDN 2 Purwasari Cicurug Sukabumi (n=106)**

Tidak Kecanduan (n=53)		Kecanduan (n=53)					
		Rendah		Sedang		Tinggi	
f	%	f	%	f	%	f	%
53	100	7	13,2	17	32,1	29	54,7
<b>53</b>	<b>100%</b>	<b>7</b>	<b>13,2</b>	<b>17</b>	<b>32,1</b>	<b>29</b>	<b>54,7</b>

**Tabel 4. Hasil Tabulasi Silang Analisis Uji Mann-Whitney Analisis Studi Komparatif Emotional Development Antara Addictive Dan Non-addictive Gadget Anak Usia 10-12 Tahun di SDN 2 Purwasari Cicurug Sukabumi (n=106)**

Perkembangan Emosional	Kecanduan Gadget									
	Tidak kecanduan		Rendah		Sedang		Tinggi		Total	
	f	%	f	%	f	%	f	%	n	%
Rendah	0	0	0	0	0	0	1	0,9	1	0,9
Sedang	48	45,3	7	6,7	17	16	22	20,8	94	88,7
Tinggi	5	4,7	0	0	0	0	6	5,6	11	10,4
<b>Total</b>	<b>53</b>	<b>50</b>	<b>7</b>	<b>6,7</b>	<b>17</b>	<b>16</b>	<b>29</b>	<b>27,3</b>	<b>106</b>	<b>100</b>

(Sumber: Data Primer, 2022)

Berdasarkan tabel 4, menunjukkan bahwa anak yang tidak kecanduan dengan tahap perkembangan emosional sedang yaitu 48 orang (45,3%), tahap perkembangan emosional tinggi yaitu 5 orang (4,7%) dan anak yang tidak kecanduan dengan tahap perkembangan emosional rendah yaitu 0 orang (0%). Anak yang kecanduan rendah dengan tahap perkembangan emosional sedang yaitu 7 orang (6,7%), tahap perkembangan emosional rendah dan

(Sumber: Data Primer, 2022)

Berdasarkan tabel 3, pada kelompok anak yang tidak kecanduan gadget didapatkan bahwa seluruhnya tidak mengalami kecanduan gadget yaitu 53 responden (100%). Sedangkan pada kelompok kecanduan gadget, sebagian besar kecanduan tinggi yaitu sebanyak 29 responden (54,7%) dan sebagian kecil kecanduan rendah yaitu 7 responden (13,2%).

tinggi yaitu 0 orang (0%), anak yang kecanduan sedang dengan tahap perkembangan emosional sedang yaitu 17 orang (16,0%), tahap perkembangan emosional rendah dan tinggi yaitu 0 orang (0%), anak yang kecanduan berat dengan tahap perkembangan emosional sedang yaitu 22 orang (20,8%) tahap perkembangan emosional tinggi yaitu 6 orang (5,6%) dan tahap perkembangan emosional rendah yaitu 1 orang (0,9%).

**Tabel 5. Hasil Analisis Uji Mann-Whitney Analisis Studi Komparatif Emotional Development Antara Addictive Dan Non-addictive Gadget Anak Usia 10-12 Tahun di SDN 2 Purwasari Cicurug Sukabumi (n=106)**

		Median (Minimum-Maksimum)	Nilai <i>P-value</i>
Perkembangan Emosional	Tidak Kecanduan n=53	2,00 (2-3)	0,155
	Kecanduan n=53	2,00 (1-3)	0,155

Berdasarkan tabel 5, hasil analisis uji Mann-Whitney diperoleh nilai  $p$ -value=0,155, nilai Asymp.Sig. (*2-tailed*) sebesar 0,155, maka secara statistik tidak adanya perbedaan bermakna. Pada kelompok tidak kecanduan nilai median yang didapatkan 2,00 (2-3) dan pada kelompok kecanduan nilai median yang didapatkan 2,00 (1-3). Rerata rangking untuk kelompok tidak kecanduan didapatkan nilai 40,22 dan kecanduan 66,78.

## PEMBAHASAN

Dari hasil analisis pada ibu yang memiliki anak yang tidak kecanduan gadget sebagian besar berusia 30-40 tahun yaitu sebanyak 31 responden (60,4%). Sedangkan pada ibu yang memiliki anak kecanduan gadget sebagian besar berusia 30-40 yaitu sebanyak 36 responden (67,9%). Menurut Istiqomah, 2019, masa dewasa awal ialah masa pencarian kemandirian dan masa reproduktif yaitu suatu masa yang penuh dengan masalah dan ketegangan emosional, periode isolasi

sosial, periode komitmen dan masa ketergantungan, perubahan nilai-nilai, kreativitas dan penyesuaian diri pada suatu hidup yang baru yakni berkisar antara umur 21 sampai 40 tahun.

Dari hasil analisis pada ibu yang memiliki anak yang tidak kecanduan gadget hampir setengahnya berpendidikan SMA yaitu sebanyak 21 responden (39,6%). Sedangkan pada ibu yang memiliki anak kecanduan gadget hampir dari setengahnya berpendidikan SMA yaitu sebanyak 24 responden (45,3%). Pendidikan adalah usaha mempengaruhi, melindungi serta memberikan bantuan yang tertuju kepada kedewasaan anak didiknya atau dengan kata lain membantu anak didik agar cukup mampu dalam melaksanakan tugas hidupnya sendiri tanpa bantuan orang lain (Marsari dan Irdamurni, 2021; Suherman, 2019).

Dari hasil analisis didapatkan bahwa pada kelompok anak yang tidak kecanduan gadget memiliki durasi menggunakan gadget < 30 menit/hari yaitu sebanyak 35 responden (66,0%).

Sedangkan pada kelompok anak yang kecanduan gadget sebagian besar memiliki durasi menggunakan gadget > 120 menit/hari yaitu sebanyak 30 responden (56,6%). Menurut penelitian Sari dan Mitsalia (2016), pemakaian gadget dikategorikan tinggi yaitu dengan durasi 75-120 menit/hari penggunaan lebih dari 3 kali per hari, kategori sedang yaitu dengan durasi 40-60 menit /hari penggunaan 2-3 kali/hari, kategori rendah yaitu dengan durasi penggunaan < 30 menit /hari penggunaan maksimal 2 kali/hari.

Dari hasil analisis didapatkan bahwa pada kelompok anak yang tidak kecanduan gadget didapatkan bahwa hampir seluruhnya perkembangan emosionalnya pada tahap sedang yaitu sebanyak 48 responden (90,6%). Kemudian pada kelompok anak yang kecanduan gadget sebagian besar perkembangan emosionalnya pada tahap sedang yaitu sebanyak 32 responden (60,4%). Penelitian terkait menyebutkan perkembangan emosional yaitu kemampuan untuk mengendalikan, mengolah dan mengontrol emosi agar mampu merespon secara positif setiap kondisi yang merangsang munculnya emosi-emosi ini (Maulidya dan Adelina., 2018).

Dari hasil analisis didapatkan bahwa bahwa anak yang tidak kecanduan gadget dengan tahap perkembangan

emosional yang sedang sebanyak 48 orang (45,3%) dan tahap perkembangan emosionalnya rendah sebanyak 1 orang (0,9%). Berdasarkan hasil analisis uji Mann-Whitney diperoleh nilai p-value=0,000, nilai Asymp.Sig. (2-tailed) sebesar 0,000. Maka dari itu  $H_0$  ditolak yang berarti Tidak ada perbedaan antara emosional development antara *addictive* dan *non-addictive* gadget anak usia 10-12 tahun di SDN 2 Purwasari Cicurug Sukabumi. Hasil nilai dari uji beda didapatkan hasil pada kelompok tidak kecanduan gadget nilai median yang didapatkan 2,00 (2-3) dan pada kelompok kecanduan nilai median yang didapatkan 2,00 (1-3). Rerata rangking untuk kelompok tidak kecanduan didapatkan nilai 40,22 dan kecanduan 66,78.

Menurut penelitian Imron (2018) dengan hasil analisis bivariat dengan uji *chi-square* menunjukkan nilai  $p = 0,001$  ( $p < 0,05$ ), nilai ini menyatakan ada hubungan penggunaan gadget dengan perkembangan sosial dan emosional anak prasekolah. Hasil penelitian menunjukkan bahwa sebanyak 51 responden (63%) dikategorikan menggunakan gadget dengan durasi rendah dengan perkembangan emosionalnya baik.

## KESIMPULAN

Kesimpulan penelitian ini yaitu sebagian besar anak yang kecanduan gadget memiliki durasi penggunaan gadget selama >120 menit/hari yaitu sebanyak 30 responden (56,6%), sebagian kecil anak yang kecanduan gadget tinggi sebanyak 22 orang (20,8%). Tidak ada perbedaan perkembangan emosional anak yang kecanduan dan tidak kecanduan gadget di SDN 2 Purwasari Cicurug Sukabumi dengan hasil  $p\text{-value}=0,155 (>0,05)$ .

## DAFTAR PUSTAKA

- Anggraeni., A., Hendrizal. 2018. Pengaruh penggunaan Gadget Terhadap Kehidupan Sosial Para Siswa SMA. *Jurnal PPKn & Hukum*. 13(1): 64-76.
- Dewi Mera, P., Neviyarni, & Irdamurni. 2021. Perkembangan Bahasa, Emosi dan Sosial Anak Usia Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*. 7(1): 1-11.
- Istiqomah, Inayah. 2019. Peran Orang Tua Dalam Menanggulangi Kecanduan Gadget Pada Anak di Kelurahan Gotong Royong Tanjung Karang Bandar Lampung. Thesis. UIN Raden Intan. Bandar Lampung.
- Imron., R. 2018. Hubungan Penggunaan Gadget dengan Perkembangan Sosial dan Emosional Anak Prasekolah di Kabupaten Lampung Selatan. *Jurnal Ilmiah Keperawatan Sai Betik*. 13(2): 148-154.
- Labudasari, E., & Sriastria. W. 2018. Perkembangan Emosi Pada Anak Sekolah Dasar. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP Universitas Muhammadiyah Cirebon*, 5-6
- Marsari, I., Neviyarni & Irdamurni. 2021. Perkembangan Emosi Anak Usia Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Tambusai*. 5(1): 1816-1822.
- Maulidya., F., Adelina., M. 2018. Periodesasi Perkembangan Dewasa. *Artikel. Universitas Muhammadiyah Sidoarjo*.
- Pratiwi., R., D., Handoyo., L., Romlah., S., N., & Rohaeti., T.2022. Psychosocial Development of Children Addicted Versus Not Addicted to Smartphone. *Journal KnE Life Sciences*. 354-461.
- Sari., T., P., & Mitsalia., A. 2016. Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Personal Sosial Anak Usia Pra Sekolah di TKIT Al Mukmin. *Profesi (Profesional Islam): Media Publikasi Penelitian*. 13(2): 76-78.
- Suherman., R., N. 2019. Hubungan Pola Asuh Orang Tua Dengan Tingkat Kecanduan Gadget Pada Anak Prasekolah. *Skripsi. STIKes Hang Tuah. Surabaya*.

