



Peran Pendampingan Orangtua Sebagai Salah Satu Faktor Terkait Masalah Mental Emosional Pengguna Gadget Usia Sekolah

Setyo Hermawan^{a,1}, Yanita Trisetyaningsih^{b,2,*}

^{a,b}Departemen Keperawatan, Fakultas kesehatan, Universitas Jend Achmad Yani Yogyakarta

¹ Email First Author*; ² ners_yanita@yahoo.co.id

* corresponding author

ABSTRACT

Background: Gadget users who took advantage of the internet aged 10-14 reached 66.2%, causing emotional mental problems in children in the form of emotional disorders, social problems, and hyperactivity. In 2017, 42.7% of 75 elementary school students aged 11-12 in Semarang experienced emotional disorders due to gadget addiction. At this age the child is very easy to form, easily absorbs various information from his environment and this period really depends on the parents or caregivers.

Objective: Known the relationship between the role of parental assistance and the mental emotional problems of gadget user children in SD Negeri 1 Sewon Bantul.

Method: This study uses a quantitative approach correlation with cross sectional design. Sample technique, purposive sampling (41 respondents). Data collection uses a questionnaire on the role of parents and the emotional development of children of gadget users. Data analysis uses descriptive tests and correlation tests with somer's.

Result: The results showed that the role of parents as a whole fell into the category of 82.9% and the emotional mental of normal children by 61.0%. The relationship between the role of parental assistance and the mental emotional problems of children using gadgets (0.033<0.05).

Conclusion: There is relationship between the role of parental assistance and the mental emotional problems of children using gadgets. Parents are expected to apply the rules and understand the impact of gadget use on children.

ARTICLE INFO

Article history

Received: 17 September 2022

Revised: 15 October 2022

Accepted: 25 December 2022

Keywords

Emotional,
Parenting,
School Age Child.

This is an open access article under the [CC-BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license.



I. Pendahuluan

Teknologi informasi saat ini hampir sulit dibendung karena kemajuannya. Artinya, kemajuan teknologi dan informasi membuat aktivitas dan kebutuhan manusia semakin mudah dipenuhi. Berdasarkan survei tahun 2018 oleh APJII (Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia), pengguna *gadget* yang memanfaatkan internet dengan rentang usia 5 - 65 tahun mencapai 171,17 juta. Presentase pemanfaatan internet dari usia 10-14 tahun mencapai 66,2% (1). Menurut Bansal

dan Mahajan (2018) ada efek penggunaan *gadget* pada anak dan salah satunya adalah masalah mental. Dampak penggunaan *gadget* terhadap kesehatan mental anak membuat orang tua sangat perlu memperhatikan penggunaan *gadget* tersebut serta mengetahui status perkembangan dan mental emosional anaknya (2).

Meskipun di Indonesia secara nasional belum ada angka pasti yang menunjukkan berapa presentase anak yang mengalami kecanduan *gadget* (3), Studi penelitian terdahulu pada tahun 2017, menyatakan bahwa 42,7% dari 75 siswa SD usia 11-12 di Semarang mengalami gangguan emosional akibat kecanduan *gadget* (4). Sejalan dengan penelitian terdahulu, penelitian lain juga menunjukkan sebanyak 53,5% dari 222 responden mengalami gangguan mental emosional, yaitu minimal mengalami satu atau lebih masalah yang termasuk dalam kategori gangguan mental emosional. Jenis masalah yang paling banyak ditunjukan adalah masalah dengan teman sebaya (27%) dan masalah emosional (20,7%). Menurut Jerome dkk (2008) dalam Pieter, pada usia ini anak sangat mudah untuk dibentuk sesuai dengan niat orang yang membentuknya, mudah menyerap berbagai informasi dari lingkungannya dan periode ini benar-benar tergantung pada orang tua atau para pengasuhnya (5).

Berdasarkan hasil studi pendahuluan yang dilaksanakan di SD Negeri 1 Sewon Bantul, melalui wawancara online kepada sampel kelas IV dan V yang berjumlah 30 siswa, 53,3% kelas V dan 46,7% kelas IV melalui pengisian google formulir yang dikirim wali kelas melalui WA grup. Sebanyak 93,3% siswa memiliki gadget di rumah adapun *gadget* yang banyak digunakan yaitu HP/smartphone (76,7%), selebihnya televisi (20%) dan laptop/komputer (3,3%). *Gadget* yang mereka gunakan untuk mengerjakan tugas, hiburan, dan *games*. Penggunaan *gadget* mereka lakukan dengan durasi 1-2 jam (50%). Tetapi ada kalanya mereka bermain *gadget* lebih dari 2 jam, karena dalam penggunaan *gadget* mereka dibatasi oleh orang tua sehingga mereka mendapat teguran dari orang tua. Tetapi berbanding terbalik, orang tua sering menggunakan *gadget* (56,7%) dan saudara kandung (40%) selebihnya oleh siswa itu sendiri.

2. Metode

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif korelasi dan desain penelitian *cross sectional*. Lokasi penelitian di SD Negeri 1 Sewon Bantul. Populasi penelitian ini adalah seluruh siswa SD Negeri 1 Sewon Bantul kelas IV sampai V yang berjumlah 69 siswa. Teknik sampling yang digunakan pada penelitian ini menggunakan sampling purposive dengan jumlah sampel 41 siswa. Pengumpulan data dengan cara mengisi kuesioner peran orang tua dan perkembangan mental emosional anak. Data yang terkumpul kemudian dilakukan proses *editing*, *scoring*, *coding*, *entry data*, *clening*, *tabulating*. Analisis penelitian menggunakan uji univariat dan bivariat.

3. Hasil dan Pembahasan

3.1. Karakteristik Responden

Tabel 1 menunjukkan bahwa karakteristik responden anak dari kelas IV dan V yang terbanyak usia 11 tahun. Adapun pendidikan orang tua mayoritas SMA dan pekerjaan karyawan.

Tabel 1 Karakteri Responden

Karakteristik	F	%
Anak		
Usia		
9	1	2,4 %
10	14	34,1 %
11	18	43,9 %
12	8	19,5 %
Kelas		
IV	21	51,2 %
V	20	48,8%
Jenis Kelamin		
Laki-laki	20	48,8 %
Perempuan	21	51,2 %

Orang Tua			
Pendidikan			
SD	3	7,3 %	
SMP	9	22,0 %	
SMA/SMK	21	51,2 %	
DI-S1	8	19,5 %	
Pekerjaan			
Ibu Rumah Tangga	4	9,8 %	
Karyawan	19	46,3 %	
Wiraswasta	13	31,7 %	
PNS	2	4,9 %	
Lainnya	3	7,3 %	
Total	41	100 %	

3.2. Peran Orang Tua pada Anak Pengguna Gadget

Tabel 2 Distribusi Frekuensi Variabel Peran Orang Tua

No.	Kategori	F	%
1	Kurang	4	9.8
2	Cukup	34	82.9
3	Baik	3	7.3
Jumlah		41	100

Berdasarkan tabel 2 menunjukkan bahwa peran pendampingan orang tua dalam penggunaan *gadget* pada anak usia sekolah SD Negeri 1 Sewon Bantul pada kategori sedang sebesar 34 orang (82,9%).

Tabel 3 Deskriptif Sub Variabel Peran Orang Tua

Sub Variabel	Min	Max	Mean
Pendampingan	6	24	15.56
Dialogis	5	17	11.88
<i>Modelling</i>	7	28	22.41

Diantara tiga peran yang diusung peneliti yaitu pendampingan, dialogis, dan *modelling*, yang paling dominan atau memiliki nilai tertinggi yaitu *modelling* dengan nilai rata-rata 22,41. Peran pendampingan yang dilakukan orang tua responden bervariasi mulai dari tidak mengizinkan permainan yang mengandung unsur kekerasan dan lebih menyarankan anak untuk menggunakan aplikasi atau tontonan yang memiliki nilai positif. Secara dialogis orang tua sudah berupaya membatasi durasi penggunaannya *gadget* pada anak, meskipun masih banyak anak yang melebihi batas durasi yang diupayakan orang tua. Sebagian anak beralasan bahwa *gadget* lebih asik daripada bermain di luar. Peran *modelling* menjadi dominasi diantara ketiganya, sebagian orang tua responden sudah mengupayakan untuk bersama mereka saat menggunakan *gadget*, terutama hp/*smartphone*.

Penelitian terkait didukung oleh penelitian terdahulu tahun 2018, bahwa orang tua khususnya ibu rumah tangga (44,4%) memiliki waktu yang luang dalam mengawasi, mengontrol dan membatasi anak dalam menggunakan *gadget*. Orang tua memberikan aplikasi pilihan pada anak dan selalu mendampingi anak ketika menggunakan *gadget*. Sehingga penggunaan *gadget* pada anak dalam kategori rendah (57,9%) (6).

Orang tua sebenarnya menyadari penuh bahwa perkembangan internet selain membawa dampak positif juga membawa dampak negatif sehingga diperlukan pengawasan dari orang tua maka dari itu orang tua tetap berusaha menjadi contoh yang baik bagi anaknya (7). Seperti halnya orang tua responden yang sebagian sudah menyadari akan bahaya penggunaan *gadget* yang berlebihan seperti akan membuat anak menjadi malas atau mengakibatkan kesehatan mata terganggu. Akan tetapi

masih ada juga orang tua yang tidak memberi teguran. Penelitian terkait oleh Jordan dkk (2018), bahwa 91,7% responden yang melaksanakan peran keluarga yang baik maka semakin baik pula perilaku anak dalam penggunaan *gadget* (8). Jika anak sudah terlanjur dengan *gadget*-nya, orang tua dapat melakukan pendekatan dengan memberikan hiburan kebersamaan yang sekiranya membuat dia lupa dengan *gadget*-nya. Lebih sering berbincang dan menemani anak dalam belajar, berlibur, berolahraga, serta memilihkan permainan dan hiburan yang mendidik tetapi tidak membosankan bagi mereka (9).

Peran orang tua terhadap anaknya dipengaruhi oleh beberapa faktor antara lain tingkat kepercayaan pada anak, frekuensi interaksi, tingkat kedisiplinan, pemberian contoh, pemberian kesempatan (10). Orang tua responden secara umum memiliki karakteristik disiplin karena orang tua menegur anaknya yang bermain *gadget* saat melebihi batas waktu yang ditentukan, meskipun masih ada yang mencuri waktu untuk menggunakan *gadget* terutama hp/*smartphone*. Akan tetapi orang tua belum mampu memberikan contoh yang maksimal seperti penggunaan *gadget* didominasi oleh orang tua responden, setelah itu kakak, dan terakhir responden itu sendiri. Hal ini didukung oleh penelitian lain bahwa anak yang mahir menggunakan *gadget* pada awalnya mencontoh orang tua (11). Penelitian terkait juga menunjukkan bahwa orang tua dengan usia 20-44 lebih dari 50% aktif menggunakan *gadget* (1) dan survei *Common Sense Media* yang dirilis tahun 2016 orang tua menggunakan *gadget* dengan durasi waktu 9 jam perhari (12).

Anak akan meniru bagaimana budaya yang terbentuk disekelilingnya, karena anak memiliki insting untuk meniru. Maka dari itu orang tua adalah model percontohan bagi mereka. Semakin sering anak melihat orang tua asyik dengan *gadget* maka semakin besar pula daya pikat mereka terhadap *gadget*. Maka dari itu perlu adanya *modelling* yang baik yang harus dilakukan orang tua terutama dalam mengelola penggunaan *gadget*.

Hal tersebut sejalan dengan teori yang disampaikan John Lock yang bahwa *modelling* yang baik sangat mempengaruhi perilaku anak, karena anak melihat apa yang ada di lingkungan sekitarnya (13). Selain itu modeling menekankan tentang keterlibatan tingkah laku yang diamati, menggenaralisir berbagai pengamatan, melibatkan proses kognitif yang tidak hanya meniru atau mengulangi apa yang dilakukan model (14).

Modelling yang dilakukan orang tua dengan menciptakan lingkungan yang kondusif bagi anak agar anak merasa nyaman bersamaa orang tuanya, hal ini akan menimbulkan keterbukaan anak kepada orang tua misalnya bagaimana kegiatan mereka di sekolah, keluh kesah di sekolah atau hal-hal lainnya yang bisa disampaikan kepada kedua orang tuanya. Karakter dari anak itu sediripun dapat dikenalnya sehingga jika suatu saat anak terkena hal yang tidak dari dampak negatif *gadget* maka orang tua mudah memetakan solusi dari permasalahan anaknya.

Modelling yang dilakukan orang tua dapat menerapkan sistem 1821 seperti yang masyarakat umum ketahui gerakan ini adalah tidak menggunakan *gadget* selama 3 jam dari pukul 18.00-21.00, orang tua menciptakan kesempatan bersama dengan anak bisa dengan bermain bersama, saling bertukar pikiran, menemani belajar, atau aktivitas lainnya yang dapat mengembalikan hak-hak anak yang dirampas oleh *gadget* (15).

Modelling membantu untuk merespon hal-hal baru khususnya komunikasi efektif. Komunikasi yang dibangun antara orang tua dengan anak akan membangun rasa benar atau salah, memudahkan untuk mengetahui akar persoalan, dan kepentingan anak dapat diwujudkan dengan baik. Pada dasarnya kesiapan orang tua dalam mengawasi anak menggunakan *gadget* itu sendiri yang akan menentukan baik atau buruknya dampak yang diterima oleh anak (15)

3.3. Masalah Mental Emosional Anak Usia Sekolah Pengguna Gadget

Tabel 3 Distribusi Frekuensi Variabel Mental Emosional

No.	Kategori	F	%
1	Normal	25	61.0
2	Gangguan	16	39.0
Jumlah		41	100

Tabel 3 diperoleh distribusi frekuensi pada variabel perkembangan mental emosional dimana hasil menunjukkan bahwa masalah mental emosional anak pengguna *gadget* pada anak usia sekolah SD Negeri 1 Sewon Bantul pada kategori normal sebesar 25 orang (61.0%) dan pada kategori gangguan sebesar 16 orang (39.0%).

Tabel 4.7 Deskriptif Sub Variabel Mental Emosional

Sub Variabel	Min	Max	Mean
Hiperaktif	1	4	3.41
Masalah sosial	2	8	5.66
Perilaku gangguan emosional	1	6	4.41

Berdasarkan hasil penelitian mental emosional anak pengguna *gadget* pada anak usia sekolah SD Negeri 1 Sewon Bantul pada kategori normal sebesar 25 orang (61.0%) dan pada kategori gangguan sebesar 16 orang (39.0%). Pada kategori gangguan mental emosional yang menunjukkan nilai tertinggi pada sub variabel masalah sosial sebesar 8 dengan rata-rata sebesar 5,66.

Gangguan emosional merupakan keadaan pada individu yang teridentifikasi mengalami suatu perubahan pada emosional dan apabila berkelanjutan maka dapat berkembang menjadi suatu keadaan patologis, sehingga diperlukan antisipasi kesehatan jiwa, yang dapat dicirikan dengan mudah tersinggung, rasa tidak percaya diri yang berlebihan, sulitnya menyesuaikan diri dengan lingkungan baru, timbulnya rasa antisosial pada lingkungan. Ciri ini dimiliki oleh sebagian responden yang tersuspek memiliki gangguan emosional. Anak cenderung bersifat agresif, tugas sekolah seperti PR tidak terselesaikan dengan baik bahkan minat belajar rendah, anak akan menunjukkan rasa marahnya ketika ada sesuatu yang tidak sesuai dengan harapannya misalnya kalah saat bermain *game*. Selain itu anak juga lebih memilih menghabiskan waktu luangnya untuk *gadget* sehingga interaksi lebih banyak didalam rumah daripada di luar rumah, terlebih anak menjadi pribadi yang tidak percaya diri saat didepan umum.

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian terdahulu yang menunjukkan bahwa *gadget* mempengaruhi perkembangan siswa usia sekolah terutama perkembangan interaksi sosial. Mereka memiliki ketergantungan terhadap *gadget* sehingga membutuhkan durasi yang lama bersama *gadget* yang membuat anak berkembang ke arah pribadi yang antisosial (16). Hasil studi penelitian terdahulu tahun 2017, menyatakan bahwa 42,7% dari 75 siswa SD usia 11-12 di Semarang mengalami gangguan emosional akibat kecanduan *gadget*, akan tetapi tingkat pendidikan ayah dan ibu tidak memiliki hubungan dengan gangguan emosional anak karena sebagian besar ibu (56,0%) bekerja sehingga orang tua tidak memiliki waktu luang untuk berinteraksi dan merawat anak-anaknya (Asif & Rahmadi, 2017).

Selain itu penelitian oleh Dwi dkk (2020) di SDN Purwoyoso sebanyak 63% anak menggunakan *gadget* tanpa ada batasan, bahkan saat mereka berkumpul tidak terjalin komunikasi yang efektif, kecenderungan mereka adalah fokus dengan *gadget* masing-masing. Anak belum menyadari pentingnya interaksi sosial. Interaksi sosial akan bermanfaat untuk membentuk pemikiran anak dan membangun sudut pandangnya terhadap banyak hal (17). Responden penelitian menggunakan *gadget* >4 jam (6,5%) dan ≤ 1 jam (43,5%), penggunaannya pun beragam mulai dari mencari informasi, bermain, mencari hiburan, dan lain-lain. Responden yang banyak menggunakan waktunya untuk menggunakan *gadget*, lebih suka bermain di rumah, bahkan ada rasa ingin selalu unggul. Sejalan dengan penelitian terdahulu, penelitian lain juga menunjukkan sebanyak 53,5% dari 222 responden mengalami gangguan mental emosional, yaitu minimal mengalami satu atau lebih masalah yang termasuk dalam kategori gangguan mental emosional. Jenis masalah yang paling banyak ditunjukkan adalah masalah dengan teman sebaya (27%) dan masalah emosional (20,7%) (18).

Secara umum penggunaan *gadget* yang tidak terkontrol akan menyebabkan gangguan emosional anak, mulai dari usia 3-6 tahun, dibuktikan sebanyak 59% dari 100 responden menunjukkan suspek gangguan emosional, hal ini terjadi karena orang tua tidak melakukan kebijaksanaan dalam penggunaan *gadget* (11). Nyatanya, perkembangan emosional anak dipengaruhi oleh tiga faktor

yaitu keluarga, sekolah dan teman sebaya. Diantara ketiga faktor tersebut, keluarga menjadi kunci utama bagi karena orang tua yang menjadi pendidik pertama dan menjadi orang terdekat bagi anak. Peran orang tua terhadap perkembangan anak sangat signifikan, keluarga adalah media pertama setelah lingkungan sekolah dan kemudian di masyarakat (19).

3.4. Hubungan Peran Orang Tua dengan Masalah Mental Emosional Anak Pengguna Gadget

Tabel 4 Hubungan Peran Orang Tua dengan Masalah Mental Emosional Anak Pengguna Gadget

Peran Orang Tua	Perkembangan Mental Emosional		F	r	P value
	Normal	Gangguan			
Kurang	4	0	4	0,225	0,033
Cukup	20	14	34		
Baik	1	2	3		
Total	25	16	41		

Berdasarkan hasil penelitian didapatkan hasil nilai $p < \alpha$ ($0,033 < 0,05$), yang berarti ada hubungan antara peran pendampingan orang tua dengan masalah mental emosional anak yang menggunakan *gadget*. Hasil ini didukung oleh penelitian terdahulu tahun 2019 bahwa ada hubungan antara penggunaan *gadget* dengan kecerdasan emosional pada anak usia sekolah di SDK ST. Thresia Atambua II ($p = 0,044$). Maka dari itu peran orang tua sangat dibutuhkan dalam mengawasi anak saat menggunakan *gadget* (20).

Penggunaan *gadget* yang berlebih akan membawa dampak negatif antara lain *gadget* dapat menghambat perkembangan sosial, emosional, fisik dan kognitif serta sikap yang dapat dilihat dalam bentuk mereka bermain atau berinteraksi dengan rekan-rekan (21). Disisi lain *gadget* dijadikan bahan dasar untuk belajar pada anak-anak seperti meningkatkan kreativitas dan peningkatan daya pikir anak-anak. Pemanfaatan *gadget* oleh anak sebaiknya dikontrol oleh orang tua. Peran orang tua responden yang cukup masih menunjukkan bahwa perkembangan mental emosional anak yang menunjukkan gangguan masih cukup tinggi, dari hasil tersebut masih ada pengaruh lain sebenarnya yang harus dilakukan orang tua dalam menjadikan pengaruh perkembangan mental emosional anak pada pengguna *gadget*. Ini dipengaruhi oleh beberapa faktor seperti frekuensi, durasi, dan pengawasan orang tua (Wahyuni, et al., 2019).

Hasil penelitian terdahulu, menyebutkan bahwa ada hubungan durasi penggunaan *gadget* dengan kecerdasan emosional anak usia 8-10 tahun. Kecerdasan emosional sebanyak 38,1% dengan durasi sedang 7,1%. Berbagai aturan mengenai konten, batasan waktu dan lainnya hendaknya diatur oleh orang tua seefektif mungkin agar anak tetap menjadi pribadinya peduli terhadap diri dan lingkungannya (22). Selain itu peneliti lain menyatakan ada hubungan yang signifikan antara mental emosional dan frekuensi bermain *gadget*. Mentalitas emosional dalam kategori normal berdasarkan jumlah jam penggunaan *gadget* dalam seminggu paling banyak adalah >5 jam seminggu sebanyak 70.3%, kategori paling borderline adalah 6-10 jam seminggu sebanyak 51,4%, dan kategori abnormal berdasarkan jam penggunaan *gadget* paling banyak dalam seminggu adalah 10 jam seminggu 55,2% (Wahyuni, et al., 2019).

Upaya yang dapat dilakukan orang tua yaitu mendampingi anak sepenuhnya saat menggunakan *gadget*, mengarahkan apa saja yang boleh digunakan dan tidak boleh digunakan misalnya dalam hal *game* atau tontonan untuk anak, selain itu orang tua perlu mendisiplinkan anak dengan durasi penggunaan *gadget*, orang tua juga dapat membuat diskusi ringan agar anak mampu berlatih mengambil keputusan dengan matang (23). Pengupayaan ini dapat meminimalisir gangguan emosional karena anak akan merasa kehadiran orang tua. Secara emosional anak akan lebih dekat kepada orang tua, jika orang tua tidak mengupayakan hal tersebut, maka *gadget* akan menjadi tempat anak untuk mencurahkan segala gejala yang ada pada dirinya kepada *gadget* yang dinggapnya sebagai pengganti orang tua.

Peran orang tua di dalam keluarga diharapkan mampu meminimalisir pengaruh negatif yang hadir kepada anak terutama dampak *gadget*. Tetapi tidak bisa sepenuhnya anak tidak terpengaruh dampak negatif dari *gadget*, karena orang tua atau sekeliling mereka secara terang-terangan menggunakan *gadget*. Kegiatan ini memang sudah menjadi hal biasa untuk orang tua yang berkarir, terlebih orang tua responden sebagian besar bekerja. Jadi secara realistiknya, yang bisa dilakukan yaitu mempersiapkan anak agar mampu menjauhi pengaruh negatif yang menghampiri yang dipegang oleh peran orang tua itu sendiri (15). Hal ini ditunjukkan oleh penelitian terdahulu yang menyatakan bahwa tidak ada hubungan antara intensitas pengguna *gadget* dengan daya tangkap anak, dari 5 anak yang menggunakan intensitas rendah 3 diantaranya memiliki daya tangkap yang sedang, 1 rendah, dan 1 tinggi tetapi anak dengan intensitas tinggi 4 dari 6 anak memiliki daya tangkap yang sedang (24).

Emosional anak dipengaruhi oleh tiga faktor yaitu keluarga, sekolah dan teman sebaya. Faktor keluarga memiliki peran penting karena didalam keluarga terdapat orang tua yang menjadi pendidik pertama dan menjadi orang terdekat bagi anak. Peran orang tua terhadap perkembangan anak sangat signifikan, keluarga adalah media pertama setelah lingkungan sekolah dan kemudian di masyarakat (19). Akan tetapi hasil penelitian menunjukkan ada penyimpangan bahwa peran orang tua tidak menjadi hal utama bagi perkembangan emosional anak, yang ditunjukkan dengan adanya 4 anak dengan emosional yang normal tetapi orang tua mereka menjalankan perannya tidak maksimal (kurang), sedangkan orang tua dengan peran yang baik memiliki anak yang tersuspek gangguan emosional sebanyak 2 siswa. Hal ini terjadi karena keterlibatan tiga faktor pendukung didominasi oleh sekolah atau lingkungannya (teman sebaya, teman bermain, pengamatannya). Responden dengan peran orang tua baik tetapi masih tersuspek gangguan emosional dikarenakan intensitas orang tua bersama anak yang tidak sering dikarenakan sebagian orang tua responden berkarir sehingga durasi penggunaan tidak terkontrol dengan baik oleh orang tua, anak menggunakan *gadget* lebih dari 2 jam, anakpun mengisi waktu luangnya dengan *gadget* seperti bermain *game* atau menonton acara televisi tanpa pendampingan orang tua secara intens. Sedangkan peran orang tua yang kurang tetapi anak tidak tersuspek gangguan emosional karena kegiatan anak banyak bermain di luar rumah sehingga anak tidak memiliki intensitas tinggi dalam menggunakan *gadget*, anakpun lebih memilih kegiatan lainnya untuk dilakukan diluar tanpa menggunakan *gadget*

4. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian didapatkan bahwa ada hubungan antara peran pendampingan orang tua dengan kejadian gangguan mental emosional anak pengguna gadget. Bagi orang tua hendaknya menerapkan aturan dan memahami dampak penggunaan *gadget* pada anak.

Ucapan Terima Kasih

Terima Kasih kepada Dekan Fakultas Kesehatan Universitas Jenderal Yani Yogyakarta. Terima Kasih kepada Kepala Sekolah SD Sewon Bantul I yang sudah membantu dalam penelitian ini.

Daftar Pustaka

- [1] Indonesia, A. P. (2018). *Penetrasi & Profil Perilaku Pengguna Internet Indonesia Tahun 2018*. Retrieved from apjii.or.id
- [2] Bansal, S., & Mahajan, R. (2018). Impact of mobile use amongst children in rural area of Marathwada region of Maharashtra. *International Journal of Contemporary Pediatrics*, 5(1), 4-50.
- [3] Asif, A. R., & Rahmadi, F. A. (2017). *Hubungan Tingkat Kecanduan Gadget Dengan Gangguan Emosi dan Perilaku Remaja Usia 11-12 Tahun*. Jurnal Kedokteran Diponegoro.
- [4] Pieter, H. Z., & Lubis, N. L. (2013). *Pengantar Psikologi untuk Kebidanan Edisi Revisi*. Jakarta: Kencana Prenada Media.

- [5] Imron, R. (2018). Hubungan Penggunaan Gadget dengan Perkembangan Sosial dan Emosional Anak Prasekolah di Kabupaten Lampung Selatan. *Jurnal Keperawatan Sei Betik*, 148-154.
- [6] Pratiwi, M. R., Mukaromah, & Herdiningsih, W. (2018). Peran Pengawasan Orang Tua Pada Anak Pengguna Media Sosial. *Jurnal Penelitian Pers dan Komunikasi Pembangunan*, 22(1). doi:<https://doi.org/10.46426/jp2kp.v22i1.73>
- [7] Palar, J. E., Onibala, F., & Oroh, W. (2018). Hubungan Peran Keluarga dalam Menghindari Dampak Negatif Penggunaan Gadget Pada. *ejournal Keperawatan*, 6(2).
- [8] Nureda. (2016). *Peran Orang Tua Dalam Penanggulangan Dampak Negatif Handphone Pada Anak*. Yogyakarta: Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta.
- [9] Susilawati. (2018). *Study Identifikasi Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Peran Orang Tua pada Akhlak dalam Mendidik Anak Usia Dini*. Universitas Medan Area.
- [10] Wulandari, D., & Hermiati, D. (2019). Deteksi Dini Gangguan Mental dan Emosional Pada Anak Yang Mengalami Kecanduan Gadget. *Jurnal Keperawatan Silampari*, 3(1). doi:<https://doi.org/10.31539/jks.v3i1.843>.
- [11] Sativa, R. L. (2016, Desember 13). *Survei: Orang Tua dan Anak Habiskan Waktu Sama Banyaknya Bermain Gadget*. Retrieved from m.detik.com
- [12] Algadry, E. R., Prasetiawati, D., & Karmila, M. (2019). Peran Orangtua dalam Mendampingi Penggunaan Gadget pada Anak Usia Dini di PAUD Al Burhan Semarang. *Seminar Nasional PAUD*, 149-157.
- [13] Jawandi, A., & Putro, E. A. (2020). PELATIHAN TEKNIK MODELING UNTUK MEMBANGUN KOMUNIKASI INTERPERSONAL ORANG TUA DENGAN ANAK DI ERA DIGITAL PADA KPM PROGRAM KELUARGA HARAPAN KECAMATAN WONOSEGORO. *Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 4(1a), 7-18.
- [14] Alia, T., & Irwansyah. (2018). Pendampingan Orang Tua pada Anak Usia Dini dalam Penggunaan Teknologi Digital. *Journal of Language, Literature, Culture, and Education*, 14(1). doi:<http://dx.doi.org/10.19166/pji.v14i1.639>
- [15] Prihatiningsih, E., & Wijayanti, Y. (2019). Gangguan Mental Emosional Siswa Sekolah Dasar. *HIGEIA (Journal Of Public Health Research And Development)*, 3(2). doi:<https://doi.org/10.15294/higeia/v3i2/2602>
- [16] Khoiruddin, M. A. (2018). Perkembangan Anak Ditinjau dari Kemampuan Sosial Emosional. *Jurnal Tribakti*, 29(2). doi: <https://doi.org/10.33367/tribakti.v29i2.624>
- [17] Nahak, L. M., Barek, P. A., Riwoerohi, E. D., & Fouk, M. F. (2019). Hubungan Antara Penggunaan Gadget dengan Kecerdasan (Intelektual, Emosional, Spiritual dan Sosial) Anak Usia Sekolah di SDK ST. *Theresia Atambua II. Jurnal Sahabat Keperawatan*, 1(02), 16-25.
- [18] Yulindrasari, H., Adriany, V., Rahmawati, Y., Hutagalung, F. D., Galvez, S., & Abdullah, A. G. (2019). Early Childhood Education in the 21st Century: *Proceedings of the 4th International Conference on Early Childhood Education (ICECE 2018)*. London: Routledge.
- [19] Witarsa, R., Hadi, R. S., Nurhananik, & Nurhananik. (2018). Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Kemampuan Interaksi Sosial Siswa SD. *Pedagogik: Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar*, VI(1), 9-20.
- [20] Puspitasari, I. R. (2019). *Hubungan Durasi Penggunaan Gadget dengan Kecerdasan Emosional Anak Usia 8-10 Tahun di MI Nurul Islam Tanjung Bendo Kabupaten Magetan*. Madiun: Stikes Bhakti Husada Mulia Madiun.
- [21] Chusna, P. A. (2017). Pengaruh Media Gadget Pada Perkembangan Karakter Anak. *Dinamika Penelitian: Media Komunikasi Penelitian Sosial Keagamaan*, 17(2), 315-330.
- [22] Khadijah, S., & Vitroaningsih. (2019). Pengaruh Intensitas Penggunaan Gadget Terhadap Daya Tangkap Anak Pra Sekolah di PGTK Jogja Kids Park Depok Sleman Yogyakarta. *Prosiding Seminar Nasional Mewujudkan Masyarakat Madani dan Lestari*.