

SKRIPSI

**PENGARUH PENGGUNAAN GADGET TERHADAP KESEHATAN
MENTAL ANAK USIA SEKOLAH KELAS 5 DAN 6
DI MI MIFTAHUL HUDA**



Disusun Oleh:

**ABDUL HARIK
NIM: 2011B0024**

**PROGRAM STUDI S1 KEPERAWATAN
FAKULTAS KEPERAWATAN DAN KEBIDANAN
UNIVERSITAS STRADA INDONESIA
TAHUN 2024**

SKRIPSI

**PENGARUH PENGGUNAAN GADGET TERHADAP KESEHATAN
MENTAL ANAK USIA SEKOLAH KELAS 5 DAN 6
DI MI MIFTAHUL HUDA**

**Untuk Memperoleh Gelar Sarjana Keperawatan (S. Kep)
Pada Program Studi S1 Ilmu Keperawatan
Universitas Strada Indonesia**



Oleh:

**ABDUL HARIK
NIM: 2011B0024**

**PROGRAM STUDI S1 KEPERAWATAN
FAKULTAS KEPERAWATAN DAN KEBIDANAN
UNIVERSITAS STRADA INDONESIA
TAHUN 2024**

SURAT PERNYATAAN

Saya bersumpah bahwa skripsi ini adalah hasil karya saya sendiri dan belum pernah dikumpulkan oleh orang lain untuk memperoleh gelar dari berbagai jenjang pendidikan di Perguruan Tinggi manapun.

Kediri, September 2024

Yang menyatakan,



Abdul Harik
NIM. 2011B0044

HALAMAN PERSETUJUAN

HUBUNGAN PENGGUNAAN *GADGET* TERHADAP KESEHATAN MENTAL ANAK USIA SEKOLAH KELAS 5 DAN 6 DI MI MIFTAHUL HUDA

Diajukan Oleh:



ABDUL HARIK
NIM: 2011B0024

SKRIPSI INI TELAH DISETUJUI

Pada Tanggal,
Pembimbing



Fajar Rinawati, S.Kep., Ns., M.Kep., Sp.Kep.J
NIDN: 0723108101

Mengetahui
Dekan Fakultas Keperawatan & Kebidanan
Universitas Strada Indonesia



Dr. Agusta Dian Ellina, S.Kep., Ns., M.Kep
NIDN. 0720088503

ABDUL HARIK
NIM: 2011B0024

Skripsi ini telah disetujui dan dinilai
Oleh Panitia Penguji
Pada Program Studi S1 Keperawatan
Pada hari, Rabu Tanggal, 04 September 2024

PANITIA PENGUJI

Penguji 1 : Lingga K., S.Kep. Ns., M.Kep

Penguji 2 : Dedi S., S.Kep. Ns., M.Kes

Penguji 3 : Fajar Rinawati, S.Kep. Ns., M.Kep., Sp.Kep.J



Mengetahui
Dekan Fakultas Keperawatan & Kebidanan
Universitas Strada Indonesia



Dr. Agusta Dian Ellina, S.Kep., Ns., M.Kep
NIDN. 0720088503

KATA PENGANTAR

Segala puji syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa yang telah memberikan rahmat dan karunia-Nya sehingga usulan penelitian yang berjudul **“PENGARUH PENGGUNAAN GADGET TERHADAP KESEHATAN MENTAL ANAK USIA SEKOLAH KELAS 5 DAN 6 DI MI MIFTAHUL HUDA”** dapat diselesaikan. Skripsi ini merupakan salah satu syarat untuk meneruskan jenjang penelitian pada Program Studi S1 Keperawatan di Universitas Strada Indonesia

Bersama ini perkenankanlah saya mengucapkan terima kasih kepada:

1. Dr. H. Sentot Imam Suprpto, MM. selaku Rektor Universitas Strada Indonesia yang telah memberikan kesempatan dan fasilitas untuk mengikuti dan menyelesaikan pendidikan di Program Studi S1 Ilmu Keperawatan.
2. Dr. Agusta Dian Ellina, S.Kep.,Ns.,M.Kep. selaku Dekan Fakultas Keperawatan dan Kebidanan Universitas Strada Indonesia yang telah memberikan kesempatan dan fasilitas untuk mengikuti dan menyelesaikan pendidikan.
3. Nur Yenny Hidajaturrokhmah, S.Kep.,Ns.,M.Kes, selaku Ketua Program Studi S1 Ilmu Keperawatan Institut Ilmu Kesehatan Strada Indonesia atas kesempatan dan fasilitas yang diberikan kepada saya untuk menjadi mahasiswa Program Studi S1 Ilmu Keperawatan Universitas Strada Indonesia.
4. Fajar Rinawati, S.Kep., Ns., M.Kep., Sp.Kep.J selaku pembimbing yang telah memberikan bimbingan dan pengarahan pada penyusunan usulan penelitian ini yang dengan penuh ketelitian dan ketekunan memberikan bimbingan dan arahan dalam penyelesaian skripsi dari awal sampai selesai sebagai salah satu syarat kelulusan S1 Ilmu Keperawatan Universitas Strada Indonesia.
5. Bapak dan Ibu Dosen Program Studi Ilmu Keperawatan Fakultas Keperawatan dan Kebidanan Universitas Strada Indonesia yang telah memberikan bimbingan dan pendidikan selama peneliti mengikuti pendidikan.

6. Kepala sekolah dan staf guru yang telah memberikan izin untuk peneliti menyelesaikan kegiatan penelitian.
7. Siswa/siswi di MI Miftahul Huda sebagai responden penelitian untuk bersedia menyempatkan waktu untuk membantu penelitian.
8. Ayah, Ibu dan Adik peneliti yang sudah memberikan dukungan motivasi dan doa kepada peneliti untuk menyelesaikan penelitian ini tepat waktu dengan sebaik mungkin.
9. Untuk sahabat dan teman peneliti yang telah memberikan dukungan maupun bantuan dalam bentuk apapun sehingga peneliti dapat menyelesaikan dengan baik dan tepat waktu.

Peneliti menyadari bahwa dalam penyusunan Usulan Penelitian ini masih jauh dari sempurna. Untuk itu segala kritik dan saran dari semua pihak sangatlah kami butuhkan demi kesempurnaan Usulan Penelitian ini. Semoga Usulan penelitian ini dapat bermanfaat bagi pembaca dan penulis khususnya. Aamin.

Kediri, 27 Agustus 2024

Peneliti

ABSTRAK

PENGARUH PENGGUNAAN *GADGET* TERHADAP KESEHATAN MENTAL ANAK USIA SEKOLAH KELAS 5 DAN 6 DI MI MIFTAHUL HUDA

Abdul Harik, Fajar Rinawati
Universitas STRADA Indonesia
Email : abdulharik4@gmail.com

Kecanduan gadget maupun internet merupakan penggunaan secara berlebihan yang mengganggu kehidupan sehari-hari penggunanya, biasanya mengakibatkan keasyikan dan cenderung apatis terhadap sekitar dan sering kali marah apabila ada seseorang yang menggangukannya. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan *gadget* terhadap kesehatan mental emosional anak kelas 5 dan 6 di MI Miftahul Huda. Desain penelitian ini menggunakan deskriptif korelatif dengan pendekatan *cross sectional*. Jumlah populasi dalam penelitian ini sebanyak 40 responden dan jumlah sampel dalam penelitian ini sebanyak 36 responden dengan teknik pengambilan sampel *Stratified Random Sampling*. Instrumen penelitian menggunakan kuesioner. Variabel independen yaitu penggunaan *gadget*. Variabel dependen yaitu kesehatan mental emosional anak usia sekolah. Analisa bivariate menggunakan uji regresi ordinal. Hasil menunjukkan dari total 36 responden yang penggunaan *gadget* dengan durasi tinggi sebanyak 17 responden (47,2%). Responden yang kesehatan mental mengalami abnormal sebanyak 15 responden (41,7%). Hasil uji regresi ordinal menunjukkan penggunaan *gadget* dengan nilai *p value* 0.000 (<0.05) artinya ada pengaruh penggunaan *gadget* terhadap kesehatan mental anak usia sekolah kelas 5 dan 6 di MI Miftahul Huda. Dalam penelitian ini penggunaan *gadget* dengan durasi tinggi menjadi faktor dominan berpengaruh terhadap kesehatan mental anak usia sekolah.

Kata Kunci : Penggunaan *Gadget*, Kesehatan Mental

ABSTRACT

THE EFFECT OF GADGET USE TO MENTAL HEALTH OF SCHOOL-AGE CHILDREN IN GRADES 5 AND 6 AT MI MIFTAHUL HUDA

Abdul Harik, Fajar Rinawati
Universitas STRADA Indonesia
Email : abdulharik4@gmail.com

Gadget and internet addiction is an excessive use that disrupts the daily life of its users, usually resulting in preoccupation and tends to be apathetic to the surrounding and often gets angry if someone disturbs it. This study aims to determine the effect of gadget use on the mental emotional health of 5th and 6th grade children at MI Miftahul Huda. This research design uses descriptive correlative with a cross sectional approach. The number of samples in this study were 36 respondents with Stratified Random Sampling technique. The research instrument used a questionnaire. The independent variable is the use of gadgets. The dependent variable is the mental emotional health of school-age children. Bivariate analysis using ordinal regression test. The results showed that out of a total of 36 respondents who used gadgets with high duration as many as 17 respondents (47.2%). Respondents whose emotional mental health was abnormal were 15 respondents (41,7%). The results of the ordinal regression test show the use of gadgets with a p value of 0.000 (<0.05), meaning that there is a relationship between gadget use and the mental health of school-age children in grades 5 and 6 at MI Miftahul Huda. In this study, the use of gadgets with high duration is the dominant factor effect to the mental health of school-age children.

Keywords: *Gadget Use, Mental Health*

DAFTAR ISI

SKRIPSI.....	ii
SURAT PERNYATAAN.....	iii
HALAMAN PESETUJUAN	iv
HALAMAN PENGESAHAN.....	v
KATA PENGANTAR	vi
ABSTRAK	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR TABEL.....	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	5
C. Tujuan Penelitian	5
D. Manfaat Penelitian	5
E. Keaslian Penelitian.....	7
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	11
A. Landasan Teori.....	11
1. Gadget	11
a. Definisi Gadget	11
b. Fungsi Dan Manfaat Gadget	11
c. Dampak Penggunaan Gadget	12
d. Intensitas Penggunaan Gadget	15
e. Tanda-Tanda Kecanduan Gadget.....	16
f. Skala Pengukuran Tingkat Penggunaan Gadget	16
2. Kesehatan Mental.....	17

a. Pengertian Kesehatan Mental.....	17
b. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Kesehatan Mental	17
c. Ciri-Ciri Kesehatan Mental	18
d. Prinsip-Prinsip Kesehatan Mental.....	19
e. Skala Pengukuran Kesehatan Mental Pada Anak Usia Sekolah.....	21
3. Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Kesehatan Mental.....	23
B. Kerangka Konsep	25
C. Hipotesis.....	25
BAB III METODE PENELITIAN.....	26
A. Desain Penelitian.....	26
B. Kerangka Kerja	27
C. Populasi, Sampel, Dan Sampling	28
1. Populasi	28
2. Sampel.....	28
3. Sampling.....	28
D. Variabel Penelitian	29
1. Variabel Dependent.....	29
2. Variabel Independent	30
E. Definisi Operasional.....	30
F. Lokasi Dan Waktu Penelitian.....	34
1. Lokasi Penelitian.....	34
2. Waktu Penelitian	34
G. Teknik Pengumpulan Data	34
1. Instrument Penelitian	34
2. Prosedur Pengumpulan Data	34
H. Analisa Data	36
I. Etika Penelitian	37
1. Informed Consent.....	37
2. Anonymity	37
3. Confidentiality.....	37
J. Keterbatasan Penelitian.....	37

BAB IV HASIL.....	38
A. Deskripsi Lokasi Penelitian.....	38
B. Karakteristik Responden	38
1. Karakteristik Responden Berdasarkan Jenis Kelamin	38
2. Karakteristik Responden Berdasarkan Kelas	39
C. Karakteristik Variabel	39
1. Penggunaan Gadget.....	39
2. Kesehatan Mental.....	40
D. Hasil Analisa Data.....	43
BAB V PEMBAHASAN	47
A. Penggunaan Gadget di MI Miftahul Huda	47
B. Kesehatan Mental Anak Usia Sekolah Kelas 5 dan 6 di MI Miftahul Huda	49
C. Analisa Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Kesehatan Mental Anak Usia Sekolah di MI Miftahul Huda	60
BAB VI PENUTUP	69
A. Kesimpulan	69
B. Saran.....	69
DAFTAR PUSTAKA	

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1.....	25
Gambar 3.1.....	27



DAFTAR TABEL

Tabel 1.1.....	7
Tabel 3.1.....	29
Tabel 3.2.....	31
Tabel 4.1.....	38
Tabel 4.2.....	39
Tabel 4.3.....	39
Tabel 4.4.....	40
Tabel 4.5.....	40
Tabel 4.6.....	41
Tabel 4.7.....	41
Tabel 4.8.....	42
Tabel 4.9.....	43
Tabel 4.10.....	43
Tabel 4.11.....	43
Tabel 4.12.....	44
Tabel 4.13.....	44
Tabel 4.14.....	45
Tabel 4.15.....	45

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1	73
Lampiran 2	74
Lampiran 3	75
Lampiran 4	76
Lampiran 5	77
Lampiran 6	78
Lampiran 7	79
Lampiran 8	80
Lampiran 9	81
Lampiran 10	84
Lampiran 11	85
Lampiran 12	90
Lampiran 13	91

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Kemajuan teknologi informasi dan komunikasi yang sangat pesat menuntut kita untuk lebih teliti dalam memilih berbagai informasi yang kita terima. Salah satu dampak dari kemajuan teknologi adalah munculnya perangkat *gadget* berupa *smartphone* yang selain berguna sebagai sarana komunikasi juga bisa sebagai *game* (Rizki Fauzan et al., 2021). Menurut hasanah *gadget* sendiri dapat berupa komputer atau laptop, tablet PC, dan juga telepon seluler atau *smartphone*. Zaman yang modern seperti saat ini *gadget* tidak dapat dipisahkan dari kehidupan sehari-hari. Bukan hanya untuk orang dewasa, tetapi anak-anak pun kini sulit untuk dipisahkan dari *gadget*, dengan *gadget* anak-anak dapat duduk dengan tenang tanpa merepotkan orang tuanya (Oktaviani et al., 2021).

Kecanduan *gadget* maupun internet merupakan penggunaan secara berlebihan yang mengganggu kehidupan sehari-hari penggunanya, biasanya mengakibatkan keasyikan dan cenderung apatis terhadap sekitar dan sering kali marah apabila ada seseorang yang mengganggunya. Kecanduan *gadget* dan internet tidak hanya terjadi di Indonesia tetapi di seluruh dunia. Beberapa fenomena saat ini *gadget* yang digunakan baik didalam maupun diluar negeri juga menjadi issue hangat yang sering diperbincangkan. Beberapa kasus tentang kecanduan *gadget* pada anak usia dini salah satunya adalah yang terjadi di Inggris terdapat seorang anak perempuan berusia 4 tahun yang harus menjalani perawatan dari psikiater karena kecanduan Ipad. Berdasarkan berita tersebut juga diketahui 50% orang tua di Inggris mengizinkan anaknya menggunakan *gadget* hingga 4 jam perharinya (Mutiara, 2020).

Dampak dari penggunaan *gadget* yang berlebihan dapat mengakibatkan masalah pada perkembangan sosial serta emosional pada anak. Dampak buruk dari penggunaan *gadget* yang berlebihan tersebut

antara lain anak akan menjadi pribadi yang lebih tertutup, gangguan pada tidurnya, suka menyendiri, perilaku kekerasan, pudarnya kreativitas, serta ancaman cyberbullying (Iswidharmanjaya, 2014 dalam Mutiara, 2020).

Berdasarkan survei meta analisis kecanduan internet tertinggi terjadi di Timur Tengah (10.9%), kemudian Amerika Utara (8,0%) dan Asia (7,1%). Pada remaja Asia khususnya di China tingkat kecanduan internet yaitu 2,2- 9,6%, Jepang 3,1-6,2%, Filipina 4,9-21,1%, dan Hong Kong 3,0-16,4% (Kusuma Rini & Huriah, 2020). Menurut data yang di dapat UNICEF 2014 sekitar 30 juta anak-anak dan remaja di Indonesia merupakan pengguna internet dan media digital saat ini menjadi pilihan utama saluran komunikasi yang mereka gunakan, di Indonesia terdapat 80% responden yang merupakan pengguna internet dengan bukti kesenjangan digital yang kuat antara mereka yang tinggal di wilayah perkotaan dan lebih sejahteranya 13% sedangkan mereka yang tinggal di daerah pedesaan dan kurang sejahtera menyumbang jumlah 87% (Rizki Fauzan et al., 2021).

Menurut Mutiara tahun 2020, Prevalensi gangguan mental emosional pada anak usia prasekolah cukup tinggi. Nasional Institute of Mental Health (NIMH) menyebutkan bahwa prevalensi gangguan mental emosional pada anak usia sekolah sekitar 10-15% di dunia (KMHO, 2019). Laporan Riskesdas Indonesia Tahun 2018 menyebutkan bahwa angka gangguan mental emosional di Indonesia sebesar 9,6%. Angka tersebut mengalami peningkatan dibandingkan hasil tahun 2013 yaitu sebesar 6,0%. World Health Organisation (WHO) tahun 2017 melaporkan bahwa di seluruh dunia, 10-20% anak-anak dan remaja mengalami kondisi kesehatan mental, seperti epilepsi masa kanak-kanak, cacat perkembangan, depresi, kecemasan, dan gangguan perilaku. Sebanyak 5-25% dari anakanak usia prasekolah menderita gangguan perkembangan. Berbagai masalah perkembangan anak, seperti keterlambatan motorik, bahasa, emosional dan perilaku sosial dalam beberapa tahun terakhir ini semakin meningkat secara global dilaporkan anak yang mengalami gangguan

berupa kecemasan sekitar 9%, mudah emosi 11- 15%, gangguan perilaku 9-15% (Agustin et al., 2022).

Menurut Direktur Jendral informasi dan komunikasi dan informatika pada tahun 2015 pengguna posel di tanah air di perkirakan ada 270 juta gadget digunakan oleh penduduk Indonesia yang sudah melebihi Indonesia yang hanya sekitar 250 juta jiwa, sedangkan pengguna gadget di Indonesia di dominasi oleh anak-anak sebesar 80% (kemenkominfo, 2014). Untuk data tahun 2017 jumlah pengguna internet telah mencapai 143, 26 juta jiwa atau setara dengan 54, 68 persen dari total jumlah penduduk Indonesia. Jumlah tersebut menunjukkan kenaikan sebesar 10. 56 juta jiwa dari hasil survey pada tahun 2016. Demikian di umumkan asosiasi penyelenggara jasa internet Indonesia (APJII) setelah melakukan 3ating penetrasi dan pelaku pengguna internet di Indonesia (Rizki Fauzan et al., 2021).

Menurut penelitian Moh. Rizki Fauzan dkk, terdapat 28 anak (54,9%) yang terdampak negatif dalam penggunaan gadget salah satunya terhadap kesehatan mental. Menurut studi pendahuluan terhadap 10 orang siswa di dapatkan data dari 10 orang siswa terdapat 7 (70%) siswa dengan durasi penggunaan gadget lebih dari 2 jam/hari dimana siswa tersebut mengatakan sering melalaikan tugas yang diberikan ketika sedang bermain gadget dan kurang bersosialisasi dengan teman sebayanya, sedangkan 3 (30%) siswa dengan durasi penggunaan gadget kurang dari 2 jam/hari dimana siswa tersebut mengatakan masih sering bersosialisasi dengan teman sebayanya dan juga lebih mengutamakan tugas dari pada bermain gadget.

Menurut Chusna 2017, dampak dari terbukanya jaringan akses internet dalam gadget yang dapat meperlihatkan segala macam hal yang semestinya tidak boleh dilihat oleh anak-anak, sehingga banyak anak yang mulai kecanduan gadget dan lupa untuk berinteraksi dengan orang sekitarnya, hal itu dapat berdampak pada psikologis anak terutama pada status emosional, krisis percaya diri juga dapat mempengaruhi pada perkembangan fisik anak. Dengan begitu penggunaan gadget yang

berlebihan pada anak akan berdampak negatif karena dapat menurunkan daya konsentrasi dan dapat mengakibatkan ketergantungan atau kecanduan pada anak untuk dapat melakukan suatu hal yang semestinya dapat mereka lakukan sendiri (Agustin et al., 2022).

Boleh saja anak diberikan gadget sebagai media pembelajaran dan membangun kreativitas anak, hanya saja intensitas penggunaan gadget juga perlu diperhatikan orang tua dalam memberikan gadget kepada anaknya. Menurut Sari dan Mitsalia 2016, pemakaian gadget dikategorikan dengan intensitas tinggi jika menggunakan gadget dengan durasi lebih dari 2 jam/hari. Selain itu, dalam sehari bisa berkali-kali (lebih dari 3 kali pemakaian) pemakaian gadget dengan durasi 1 hingga 2 jam akan menimbulkan kecanduan dalam pemakaian gadget. Selanjutnya, penggunaan gadget dengan intensitas sedang jika menggunakan gadget dengan durasi lebih dari 1-2 jam/hari dan intensitas penggunaan dalam sekali penggunaan 2-3 kali/hari setiap penggunaan. Kemudian, penggunaan gadget yang baik adalah dengan kategori rendah yaitu dengan durasi penggunaan < 1 jam/hari dan intensitas penggunaan maksimal 2 kali pemakaian (Widya, 2020).

Semakin meningkatnya aksesibilitas dan kecanggihan teknologi membuat anak-anak semakin rentan terhadap penggunaan gadget yang berlebihan, yang berpotensi berdampak negatif terhadap kesehatan mental mereka. Dalam konteks ini, penelitian bertujuan untuk menjelajahi dampak dari penggunaan gadget yang berlebihan terhadap kesehatan mental anak usia sekolah di MI Miftahul Huda . Faktor-faktor seperti durasi penggunaan gadget, jenis konten yang dikonsumsi, dan interaksi sosial yang terjadi secara online menjadi fokus penelitian untuk memahami lebih dalam tentang dampak negatif yang mungkin terjadi, diharapkan hasil penelitian ini dapat memberikan landasan bagi pengembangan intervensi yang tepat guna untuk membantu anak-anak dan komunitas sekolah dalam menghadapi tantangan penggunaan gadget yang berlebihan.

B. Rumusan Masalah

Adapun rumusan masalah dalam penelitian ini adalah: “Apakah ada Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Kesehatan Mental Emosional Anak Usia Sekolah Kelas 5 Dan 6 Di MI Miftahul Huda?”

C. Tujuan Penelitian

1. Tujuan Umum

Dapat menjelaskan pengaruh penggunaan gadget terhadap kesehatan mental anak usia sekolah kelas 5 dan 6 di MI Miftahul Huda.

2. Tujuan Khusus

- a. Mengidentifikasi penggunaan gadget pada anak usia sekolah di MI Miftahul Huda.
- b. Mengidentifikasi tingkat kesehatan mental anak usia sekolah kelas 5 dan 6 di MI Miftahul Huda.
- c. Menganalisa pengaruh antara penggunaan gadget terhadap kesehatan mental anak usia sekolah kelas 5 dan 6 di MI Miftahul Huda.

D. Manfaat Penelitian

1. Bagi Peserta didik ataupun orang tua

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi masukan dalam penggunaan gadget terhadap perkembangan perilaku peserta didik, sehingga lebih tepat atau bijak dalam menggunakan gadget.

2. Bagi pendidik

penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan bagi pendidik terkait perkembangan perilaku peserta didik serta mengenai manfaat dan dampak dari penggunaan gadget.

3. Bagi Peneliti Selanjutnya

Sebagai pengalaman dan wawasan baru serta menjadi bekal peneliti dalam kehidupan selanjutnya sebelum terjun ke dalam kehidupan keluarga dan masyarakat yang nyata.

4. Bagi Institusi Pendidikan

penelitian ini diharapkan guru-guru bisa berperan aktif dalam memberitahukan kepada orang tua dampak penggunaan *gadget* terhadap kemampuan anak untuk mengenali emosi diri sendiri, mengelola emosi, memotivasi diri, mengenal emosi orang lain dan membina hubungan dengan orang lain. Agar bisa saling menjaga sehingga anak tidak mengarah dari sisi negatif penggunaan *gadget* yang berlebihan



E. Keaslian Penelitian

Pada penelitian sebelumnya ada beberapa perbedaan dengan penelitian penulis diantaranya dari jurnal.

Tabel 1.1 Keaslian Penelitian

No.	Nama peneliti, tahun	Judul	Nama Jurnal	Variable		Metode Penelitian	Desain Sampling	Hasil
				Independent	Dependent			
1.	Moh. Rizki Fauzan, Ake Royke Calvin Langingi, Fernando M. Mongkau, Finni Fitria Tumiwa, Hairil Akbar (2021)	Peran Keluarga Dalam Menghindari Dampak Negatif Penggunaan Gadget Pada Kesehatan Mental Anak Usia Sekolah Di Desa Dulangon	Journal of Pharmaceutical Science and Medical Research	Peran Keluarga	Dampak negative penggunaan gadget pada Kesehatan mental	Metode penelitian ini adalah kualitatif	Deskriptif analitik dengan pendekatan cross sectional	Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat hubungan antara peran keluarga dalam menghindari dampak negatif penggunaan gadget pada anak usia sekolah di Desa Dulangon Kecamatan Lolak yang telah di buktikan secara statistik dengan uji statistik chi-square

								= 0.000 yang berarti p value < 0.05. maka dapat di simpulkan bahwa Ho di tolak dan Ha di terima dimana hubungan tersebut terdapat korelasi negatif yang signifikan itu dapat dilihat bahwa semakin baik pula perilaku anak dalam penggunaan gadget.
2.	Sri Oktaviani, Dewi Wulandari, Triana Mirasari (2021)	Hubungan antara Durasi Penggunaan Gadget Smartphone dengan Kesehatan Mental Anak	Jurnal Ilmiah Stethoscope	Durasi penggunaan gadget smartphone	Kesehatan mental anak	Metode penelitian ini adalah kuantitatif	observasional analitik dengan menggunakan pendekatan cross sectional	Hasil penelitian menunjukkan bahwa durasi penggunaan gadget berkorelasi signifikan dengan kesehatan mental anak dengan nilai koefisien korelasi 0.836

		Usia 4-5 Tahun di Desa Pablengan						(p=0,001). Terdapat hubungan signifikan antara durasi penggunaan gadget smartphone dengan kesehatan mental anak usia 4- 5 tahun di desa Pablengan.
3.	Listia Dwi Febriati, Afroh Fauziah (2020)	Pengaruh Intensitas Penggunaan Gadget Terhadap Sosial Emosional Anak Usia Pra Sekolah Di TK Yogyakarta	The Shine Cahaya Dunia Kebidanan	Intensitas Penggunaan Gadget	Sosial Emosional Anak	Metode penelitian ini adalah kualitatif	Studi kasus dengan pendekatan kualitatif	Intensitas rata-rata penggunaan gadget lebih dari satu jam per hari, sosial emosional anak seperti anak marah, emosi saat diminta berhenti menggunakan HP. Intensitas penggunaan gadget memberikan pengaruh pada perkembangan sosial

								emosional anak seperti anak yang suka marah, membanting dan egois/ tidak mau mengalah.
--	--	--	--	--	--	--	--	--



BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Landasan Teori

1. *Gadget*

a. Definisi *Gadget*

Gadget merupakan alat komunikasi yang sudah sangat umum bagi kehidupan manusia saat ini, hampir setiap kalangan pasti memiliki gadget dari mulai anak-anak, remaja, orang dewasa, bahkan lansia pasti memiliki gadget sebagai alat untuk mempermudah kehidupan dalam ranah komunikasi. Saat ini, anak-anak lebih pandai dalam penggunaan gadget karena anak-anak menjadi salah satu sasaran pasar dari produk elektronik tersebut, akibatnya banyak anak yang tergiur dan akhirnya menjadi konsumen aktif (Rustiana, 2023).

Menurut Hasanah, Gadget sendiri dapat berupa komputer atau laptop, tablet PC, dan juga telepon seluler atau smartphone. Zaman yang modern seperti saat ini gadget tidak dapat dipisahkan dari kehidupan sehari-hari. Bukan hanya untuk orang dewasa, tetapi anak-anak pun kini sulit untuk dipisahkan dari gadget, dengan gadget anak-anak dapat duduk dengan tenang tanpa merepotkan orang tuanya (Oktaviani et al., 2021).

b. Fungsi dan Manfaat *Gadget*

Menurut Rozalia, Manfaat gadget yaitu sebagai media belajar, media hiburan, dan dapat tersambung dengan internet. Siswa sekolah dasar sudah mengenal fungsi internet, sehingga banyak siswa sekolah dasar yang menyalahgunakan penggunaan internet untuk hal negatif dan siswa harus selalu dalam pengawasan orangtua. Orangtua memberikan gadget pada anaknya dengan tujuan untuk mengenalkan games pada anaknya. Di banding dengan orang dewasa yang baru mengenal gadget, anak lebih cepat menguasai gadget daripada orang dewasa. Bahkan orangtua mereka belum tentu dapat mengoperasikan gadget yang mereka miliki (Jutersfan Wau, 2019).

Gadget memiliki fungsi dan manfaat yang realtif sesuai dengan penggunaanya. Fungsi dan manfaat gadget secara umum diantaranya:

1) Komunikasi

Pengetahuan manusia semakin luas dan maju. Jika zaman dahulu manusia berkomunikasi melalui batin, kemudian berkembang melalui tulisan yang dikirimkan melalui pos. Sekarang zaman era globalisasi manusia dapat berkomunikasi dengan mudah, cepat, praktis dan lebih efisien dengan menggunakan handphone.

2) Sosial

Gadget memiliki banyak fitur dan aplikasi yang tepat untuk kita dapat berbagi berita, kabar, dan cerita. Sehingga dengan pemanfaatan tersebut dapat menambah teman dan menjalin hubungan kerabat yang jauh tanpa harus menggunakan waktu yang relatif lama untuk berbagi.

3) Pendidikan

Seiring berkembangnya zaman, sekarang belajar tidak hanya terfokus dengan buku. Namun melalui gadget kita dapat mengakses berbagai ilmu pengetahuan yang kita perlukan. Tentang pendidikan, politik, ilmupengetahuan umum, agama, tanpa harus repot pergi ke perpustakaan yang mungkin jauh untuk dijangkau (Chusna & Al-Muslihun, 2017).

c. Dampak Penggunaan *Gadget*

1) Dampak positif penggunaan gadget

Menurut Rozalia(2017), dampak positif penggunaan gadget sebagai berikut,

a) Komunikasi

Pengetahuan manusia semakin luas dan maju. Jika zaman dahulu manusia berkomunikasi melalui batin, kemudian berkembang melalui tulisan yang dikirimkan melalui pos. Sekarang zaman era globalisasi manusia dapat

berkomunikasi dengan mudah, cepat, praktis dan lebih efisien dengan menggunakan handphone.

b) Sosial

Gadget memiliki banyak fitur dan aplikasi yang tepat untuk kita dapat berbagi berita, kabar, dan cerita. Sehingga dengan pemanfaatan tersebut dapat menambah teman dan menjalin hubungan kerabat yang jauh tanpa harus menggunakan waktu yang relatif lama untuk berbagi.

c) Pendidikan

Seiring berkembangnya zaman, sekarang belajar tidak hanya terfokus dengan buku. Namun melalui gadget kita dapat mengakses berbagai ilmu pengetahuan yang kita perlukan. Tentang pendidikan, politik, ilmu pengetahuan umum, agama, tanpa harus repot pergi ke perpustakaan yang mungkin jauh untuk dijangkau (Salem et al., 2021).

Menurut Witarsa dkk (2018) dampak positif penggunaan gadget yaitu,

a) Mempermudah komunikasi

Dengan adanya gadget anak akan dengan mudah berkomunikasi dengan teman yang lain.

b) Menambah pertemanan

Dengan adanya aplikasi didalam gadget anak bisa memperluas jaringan pertemanan didunia maya.

c) Menambah rasa percaya diri

Disetiap hari manusia akan membawa gadget kemanapun karena bisa menambah rasa percaya diri (Salem et al., 2021).

2) Dampak negative penggunaan gadget

Menurut Sinta(2018) dampak negatif penggunaan gadget antara lain,

a) Bahaya terkena sinar radiasi

Jika gadget digunakan dalam waktu yang lama maka mengakibatkan berkurangnya kemampuan indera penglihatan karena terkena cahaya radiasi.

b) Menjadikan sebuah kebiasaan

Dalam keseharian anak menjadikan gadget sebagai kebiasaan yang tidak bisa terlepas dari genggamannya anak sehingga selalu dibawa kemanapun berada.

c) Terlambat dalam memahami materi pembelajaran

Saat pembelajaran berlangsung siswa tidak fokus terhadap materi yang disampaikan guru dikarenakan sering mencari materi dalam gadget (Iqbal et al., 2020).

Menurut (Novitasari, 2016) sebagai berikut :

a) Malas melakukan kegiatan

Dengan berbagai jenis aplikasi didalam gadget membuat anak lebih asyik memainkan gadget daripada kegiatan olahraga sehingga anak lebih mudah terserang penyakit.

b) Lupa bermain bersama teman

Pemakaian gadget secara terus menerus bisa melupakan kebiasaan bermain bersama teman didunia nyata (Iqbal et al., 2020).

Menurut Kusuma dkk (2011) dampak negatif penggunaan gadget sebagai berikut,

a) Merusak mata.

Jika Anda pernah merasa mata lelah dan perih saat melihat ponsel. Tidak mengherankan sebenarnya. Karena ketika mata diajak terus-menerus fokus pada benda kecil mata akan kering dan di tingkat paling ekstrim bisa menderita infeksi.

b) Mengubah postur tubuh.

Kirsten Lord seorang ahli fisioterapi mengungkapkan bahwa tubuh bereaksi akan kebiasaan yang dilakukan

sehari-hari. Ketika kerap melihat ponsel leher dan pundak turut terkena efeknya

c) Kulit wajah kendur.

Dr Sam Bunting seorang ahli dermatologi mengungkapkan banyak perempuan di usia 30 tahun yang mengalami masalah kulit di bagian wajah khususnya rahang yang mulai menurun. “Seiring usia elastisitas kulit menurun ditambah lagi dengan kebiasaan melihat ke bawah saat bersama ponsel dalam durasi lama. Hal ini akan membuat kulit menurun kualitasnya.”

d) Mengganggu pendengaran.

Hampir setiap pengguna ponsel atau tablet tampak mengenakan headphone untuk mendengarkan musik. Namun ini tidak baik jika terus-menerus dilakukan. Apalagi dengan volume yang terlalu besar.

e) Mengganggu saat istirahat.

Komputer, laptop, tablet. Dan ponsel mengganggu hormon melatonin yang akan turut membuat tidur jadi terganggu. Sebuah riset dari Mayo Clinic di Arizona menganjurkan agar setiap orang menurunkan kadar cahaya di ponsel lebih rendah sehingga tidak begitu mengganggu kala malam hari. Saat beristirahat ada baiknya ponsel dalam keadaan silent. Atau jauhkan dari tempat tidur (Chusna & Al-Muslihun, 2017).

d. Intensitas Penggunaan *Gadget*

Menurut Sari dan Mitsalia (2016), pemakaian gadget dikategorikan dengan intensitas tinggi jika menggunakan gadget dengan durasi lebih dari 120 menit/hari dan dalam sekali pemakaiannya berkisar > 75 menit. Selain itu, dalam sehari bisa berkali-kali (lebih dari 3 kali pemakaian) pemakaian gadget dengan durasi 30-75 menit akan menimbulkan kecanduan dalam pemakaian gadget. Selanjutnya, penggunaan gadget dengan intensitas sedang

jika menggunakan gadget dengan durasi lebih dari 40-60 menit/hari dan intensitas penggunaan dalam sekali penggunaan 2-3 kali/hari setiap penggunaan. Kemudian, penggunaan gadget yang baik adalah dengan kategori rendah yaitu dengan durasi penggunaan < 30 menit /hari dan intensitas penggunaan maksimal 2 kali pemakaian (Widya, 2020).

Haughton et al, (2015) dalam penelitiannya yang berjudul *Cyber babies: The impact of emerging technology on the developing infant* mengemukakan keterpaparan anak terhadap media kemungkinan anak untuk menjadi lebih tertarik menghabiskan waktu untuk menyendiri. Sedangkan *American Academy of Pediatric (AAP)* merekomendasi durasi penggunaan media berbasis layar bagi anak tidak boleh lebih dari 1 sampai 2 jam per hari (Listia et al., 2020).

e. Tanda-tanda Kecanduan *Gadget*

Menurut Maulida (2013) Tanda-tanda kecanduan gadget pada anak usia dini antara lain,

- 1) Kehilangan keinginan untuk beraktivitas;
- 2) Berbicara tentang teknologi secara terus menerus;
- 3) Cenderung sering membantah suatu perintah jika itu menghalangi dirinya mengakses gadget;
- 4) Sensitif atau gampang tersinggung menyebabkan mood yang mudah berubah;
- 5) Egois, sulit berbagi waktu dalam penggunaan gadget dengan orang lain;
- 6) Sering berbohong karena sudah tidak bisa lepas dengan gadgetnya, dengan kata lain anak akan mencari cara apapun agar tetap bisa menggunakan gadgetnya walaupun hingga mengganggu waktu tidurnya (Afdalia & Gani, 2023).

f. Skala Pengukuran Tingkat Penggunaan Gadget

Kuesioner durasi penggunaan gadget telah dibuat sendiri oleh peneliti sebelumnya yang sudah melewati uji validitas dan reliabilitas. Kuesioner ini berisi tentang pertanyaan untuk responden

mengenai tentang lama penggunaan gadget (seperti: laptop, *handphone*, *computer*, *ipad*) dalam setiap harinya. Kuesioner ini berisi 1 pertanyaan dengan memilih salah satu jawaban dengan memberi tanda *checklist* (✓) dari ketiga pilihan yang sudah disediakan.

2. Kesehatan Mental

a. Pengertian Kesehatan Mental

Organisasi Kesehatan Dunia (WHO) mendefinisikan kesehatan mental sebagai keadaan sosial dan kesejahteraan emosional, bukan hanya tidak adanya gangguan. Dengan demikian, kesehatan mental adalah sumber daya untuk hidup, penting bagi semua anak-anak untuk berkembang dan penting bagi pembangunan manusia yang optimal dan berfungsi di sepanjang kehidupan. Lingkungan sangat berpengaruh terhadap kesehatan mental pada anak (Mutiara Puspita, 2019).

Dalam undang-undang nomor 23 tahun 1992 pasal 24,25,26 dan 27, Kesehatan jiwa atau *mental health* atau *mental hygiene* merupakan kondisi mental (jiwa) yang sejahtera yang memberikan dampak kepada kehidupan yang harmonis dan produktif. Ciri-ciri individu yang sehat jiwa secara umum yaitu, memiliki kesadaran yang penuh tentang kemampuan yang dimiliki mental atau jiwa, kemampuan menghadapi dan mengelola stress/tekanan kehidupan secara wajar, mampu beraktivitas atau bekerja dengan produktif untuk mencukupi kebutuhan hidupnya, memiliki kemampuan berperan serta kepada lingkungan, kemampuan menerima diri apa adanya, memiliki kemampuan memelihara rasa nyaman kepada orang lain (Takhfa Lubis et al., 2019).

b. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Kesehatan Mental

Sangat sulit untuk menetapkan satu ukuran dalam menentukan dan menafsirkan kesehatan mental. Alexander A. Schneiders dalam bukunya yang berjudul *Personality Dynamis and Mental Health*, mengemukakan beberapa kriteria yang sangat penting dan dapat

digunakan untuk menilai kesehatan mental. Kriteria tersebut dapat diuraikan sebagai berikut:

- 1) Efisiensi Mental.
- 2) Pengendalian dan integrasi pikiran dan tingkah laku.
- 3) Integrasi motif-motif serta pengendalian konflik dan frustrasi.
- 4) Perasaan-perasaan dan emosi-emosi yang positif dan sehat.
- 5) Ketenangan atau kedamaian pikiran.
- 6) Sikap-sikap yang sehat.
- 7) Konsep diri (*Self-Concept*) yang sehat.

Dari beberapa kriteria jiwa yang sehat adalah mempunyai kemampuan untuk menyesuaikan diri baik dirinya sendiri, orang lain, maupun lingkungan. Penyesuaian diri atau pribadi adalah, penerimaan individu terhadap dirinya, tidak benci, lari, dongkol, atau tidak percaya padanya. Kehidupan kejiwaannya ditandai oleh sunyi dari kegoncangan dan keresahan jiwa yang menyertai rasa bersalah, rasa cemas, dan tidak puas (Ni'mah Nailin, 2018).

c. Ciri-ciri Kesehatan Mental

Zakiah Darajat menetapkan indikator kesehatan mental dengan memasukkan unsur keimanan dan ketakwaan. Menurutnya indikator kesehatan mental adalah sebagai berikut:

- 1) Terbebas dari gangguan dan penyakit jiwa.
- 2) Terwujudnya keserasian antara unsur-unsur kejiwaan.
- 3) Mempunyai kemampuan dalam menyesuaikan diri secara fleksibel dan menciptakan hubungan yang bermanfaat dan menyenangkan antar individu.
- 4) Mempunyai kemampuan dalam mengembangkan potensi yang dimilikinya serta memanfaatkannya untuk dirinya dan orang lain.
- 5) Beriman dan bertakwa kepada Allah dan selalu berupaya merealisasikan tuntunan agama dalam kehidupan sehari-hari sehingga tercipta kehidupan yang bahagia di dunia dan di akhirat (Ni'mah Nailin, 2018).

Menurut pendapat di atas mengenai 5 ciri-ciri kesehatan mental penulis mengambil 3 unsur pokok indikator dalam kesehatan mental. Kesehatan mental dapat diukur dari kemampuan seseorang dalam menyesuaikan diri dengan cepat terhadap individu lainnya yang dapat menciptakan hubungan yang bermanfaat.

d. Prinsip-prinsip Kesehatan Mental

Menurut Abdul Aziz Akhyadi, prinsip-prinsip Kesehatan mental dibagi menjadi tiga kelompok yaitu: Prinsip-prinsip yang didasarkan pada kodrat manusia (*Nature of Man*), prinsip-prinsip yang didasarkan pada hubungan manusia dengan manusia lain dan lingkungan, prinsip-prinsip yang didasarkan pada hubungan manusia dengan Tuhan. Dari ketiga kelompok tersebut akan disebutkan sebagai berikut:

- 1) Prinsip-Prinsip yang Didasarkan pada Kodrat Manusia
 - a) Kesehatan mental dan adjustment menghendaki adanya kesehatan badan dan integritas (kesatuan) organisme
 - b) Untuk mempertahankan kesehatan mental dan penyesuaian diri yang baik, perilaku manusia harus sesuai atau konform dengan kodratnya sebagai makhluk biologis, sosial psikologis dan ruhaniah (makhluk yang mempunyai dorongan, kebutuhan, nafsu, moral intelektual, emosi, ruhani, agama)
 - c) Kesehatan mental dan adjustment menghendaki integritas dan kontrol diri (*self-integrity and self-control*) yang meliputi pengendalian pikiran, khayalan (imagination), keinginan, kamauan, ambisi, dan tingkah laku
 - d) Untuk mencapai dan mempertahankan kesehatan mental dan adjustment diperlukan pengetahuan yang luas tentang diri sendiri (*self-insight*)
 - e) Kesehatan mental dan adjustment menghendaki suatu pengertian yang sehat tentang diri sendiri yang mencakup

penerimaan diri sendiri (*self- acceptance*) dan penilaian yang realistis terhadap status dan harga dirinya

f) Untuk mencapai kesehatan mental dan adjustment diperlukan suatu usaha terus-menerus untuk mengembangkan diri atau meningkatkan diri (*self-improvement*) dan merealisasikan diri (*self- realization*)

g) Kemantapan mental dan penyesuaian diri yang baik memerlukan suatu perkembangan yang berlanjut dalam diri manusia mengenai sifat-sifat moral yang tinggi

h) Untuk mencapai dan mempertahankan kesehatan mental dan adjustment perlu belajar dan mengembangkan kebiasaan yang baik

i) Stabilitas mental dan adjustment menghendaki suatu kemampuan untuk mengubah sesuatu sesuai dengan perubahan kepribadian

j) Kesehatan mental dan adjustment menghendaki usaha yang berlanjut (*continue*) untuk menjadi dewasa atau matang dalam berpikir, memutuskan sesuatu, sikap, emosi, dan bertindak laku

k) Kesehatan mental dan adjustment menghendaki manusia belajar cara-cara menyelesaikan konflik, frustrasi, dan ketegangan-ketegangan jiwa yang timbul secara efektif dan efisien

2) Prinsip- Prinsip yang Didasarkan pada Hubungan Manusia dengan Manusia Lain dan Lingkungannya

a) Kesehatan mental dan adjustment bergantung pada hubungan menusiawi yang sehat, terutama hubungan dalam kehidupan keluarga

b) Kebahagiaan dan adjustment bergantung pada pekerjaan yang sesuai dan memuaskan

- c) Kesehatan mental dan adjustment menghendaki sikap yang realistis dengan menerima realitas tanpa diputar balik serta menerima hal-hal yang objektif dan sehat
- 3) Prinsip- Prinsip yang Didasarkan pada Hubungan Manusia dengan Tuhan
 - a) Kesehatan dan kemandirian mental menghendaki agar setiap orang memiliki kesadaran yang makin berkembang mengenai suatu realitas yang lebih besar dan luhur daripada dirinya sendiri, dimana ia sangat bergantung padanya dengan cara yang sangat fundamental
 - b) Kesehatan mental dan ketenangan batin menghendaki hubungan aktif dan konstan dengan Tuhan melalui penerimaan dan pelaksanaan perintah-Nya serta meninggalkan larangan-Nya.
- e. Skala Pengukuran Kesehatan Mental Pada Anak Usia Sekolah

Strength and Difficulties Questionnaire (SDQ) merupakan suatu alat ukur atau skala psikologi yang dikembangkan oleh Robert Goodman (1997) untuk mendeteksi dini kesehatan mental emosional anak usia 4-17 tahun. Alat skrining tersebut sudah diterjemahkan ke dalam berbagai bahasa di dunia termasuk dalam Bahasa Indonesia. SDQ terdiri dari dua range usia, yaitu 4-10 tahun dan 11-17 tahun. SDQ berisi 25 item pernyataan yang dapat dikelompokkan menjadi lima kategori atau aspek perilaku yang diukur yaitu : (1) Gejala emosional (5 pertanyaan), (2) Masalah perilaku (5 pertanyaan), (3) Hiperaktivitas (5 pertanyaan), (4) Masalah hubungan dengan teman sebaya (5 pertanyaan), (5) Perilaku prososial atau kepribadian (5 pertanyaan).

Aspek atau kategori dalam skala SDQ antara lain:

- 1) gejala emosional. Aspek gejala emosi mengarah pada suatu perasaan dalam pikiran yang khas, suatu keadaan biologis dan psikologis dalam serangkaian kecenderungan bertindak. Anak dengan gangguan emosi dan perilaku memiliki karakteristik yang

kompleks dan seringkali ciri-ciri perilakunya juga dilakukan oleh anak-anak sebaya lain, seperti banyak kekhawatiran, sering mengeluh sakit pada badan dan sering menangis atau tidak bahagia.

- 2) masalah perilaku. Dari aspek perilaku mengganggu atau mengacau adalah suatu pola yang negatif, permusuhan dan perilaku menentang yang terus-menerus tanpa adanya pelanggaran serius terhadap norma sosial atau hak orang lain. Masalah perilaku ini merupakan permasalahan yang paling sering ditunjukkan oleh anak seperti memukul, berkelahi, mengejek, menolak untuk menuruti permintaan orang lain
- 3) hiperaktivitas. yaitu suatu pola perilaku pada seseorang yang menunjukkan sikap tidak mau diam, tidak menaruh perhatian, dan *impulsif* atau semaunya sendiri. Anak yang memiliki perilaku ini biasanya sulit diatur atau dikontrol
- 4) masalah hubungan dengan teman sebaya. Masalah dengan teman sebaya ini dimana anak kurang bisa bersosialisasi dengan teman-teman sebayanya baik di lingkungan rumah atau di sekolah. Kesulitan anak dalam bersosialisasi ini seringkali membuat anak kurang diterima oleh teman sebayanya, hal ini bisa membatasi anak untuk berinteraksi secara aktif dalam kelompok sebaya. (Istiqomah, 2017). Menurut teori yang dikemukakan oleh Baron dan Byrne tahun 2015 tentang ketidakpedulian merupakan adaptasi dari tingkah laku kepedulian atau tindakan menolong yang saling menguntungkan orang lain tanpa harus meminta imbalan atau keuntungan langsung pada orang yang melakukan tindakan tersebut, dan kemungkinan menimbulkan suatu risiko bagi orang yang menolong
- 5) perilaku prososial atau kepedulian. merupakan sikap alamiah yang dimiliki oleh manusia disebabkan manusia tidak dapat hidup secara individualis dan selalu membutuhkan orang lain dalam melakukan aktivitas sehari-hari. Perilaku ini diantaranya mampu

mempertimbangkan perasaan orang lain, bersedia berbagi dengan anak lain dan suka menolong (Mursidah, 2023).

3. Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Kesehatan Mental

Dokter anak asal Amerika Serikat Cris Rowan mengatakan, perlu ada larangan untuk penggunaan gadget pada usia terlalu dini, yakni anak di bawah 12 tahun. Alasannya, sudah banyak penelitian yang membuktikan dampak negatif gadget pada mereka, yaitu:

- a. Pertumbuhan otak yang terlalu cepat. Di antara usia 0-2 tahun, pertumbuhan otak anak memasuki masa yang paling cepat dan terus berkembang hingga usia 21 tahun. Stimulasi lingkungan sangat penting untuk memicu perkembangan otak, termasuk dari gadget. Hanya saja, stimulasi yang berasal dari gadget diketahui berhubungan dengan defisit perhatian, gangguan kognitif, kesulitan belajar, impulsif, dan kurangnya kemampuan mengendalikan diri.
- b. Hambatan perkembangan. Saat menggunakan gadget, anak cenderung kurang bergerak, yang berdampak pada hambatan perkembangan. Satu dari tiga anak yang masuk sekolah cenderung mengalami hambatan perkembangan sehingga berdampak buruk pada kemampuan berbahasa dan prestasi di sekolah.
- c. Gangguan tidur. Tidak semua orangtua mengawasi anaknya saat menggunakan gadget sehingga kebanyakan anak pun mengoperasikan gadget di kamar tidurnya. Sebuah studi menemukan, 75 persen anak-anak usia 9-10 tahun yang menggunakan gadget di kamar tidur mengalami gangguan tidur yang berdampak pada penurunan prestasi belajar mereka.
- d. Penyakit mental. Sejumlah studi menyimpulkan, penggunaan gadget yang berlebihan merupakan faktor penyebab meningkatnya laju depresi, kecemasan, defisit perhatian, autisme, gangguan bipolar, dan gangguan perilaku pada anak. Hal ini sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh Novitasari dan Khotimah (2016), bahwa gadget mempunyai dampak pada interaksi sosial anak usia 5-6 tahun.

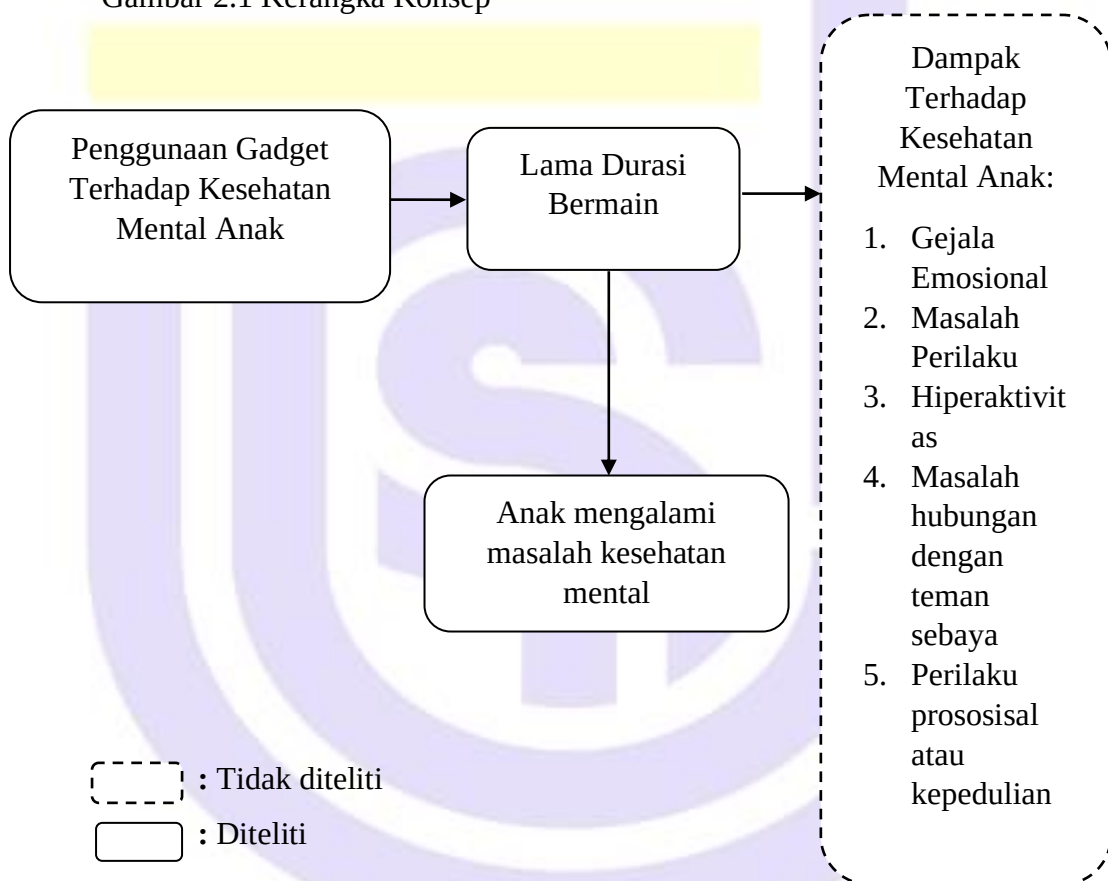
- e. Agresif. Anak-anak yang terpapar tayangan kekerasan di gadget mereka berisiko untuk menjadi agresif. Apalagi, saat ini banyak video game ataupun tayangan yang berisi pembunuhan, pemerkosaan, penganiayaan, dan kekerasan-kekerasan lainnya (Hasanah, 2017).

Kesehatan mental anak tidak hanya diartikan sebagai kondisi mental anak yang tidak mengalami penyakit mental, namun juga mencakup kemampuan untuk berpikir secara jernih, mengendalikan emosi, dan bersosialisasi dengan anak seusianya. Gadget merupakan salah satu faktor yang mempengaruhi kesehatan mental anak. Pengaruh gadget terhadap anak-anak bisa berdampak pada perubahan fisik dan dampak psikologis, antara lain menghindari bersosialisasi dengan lingkungan, cenderung memilih relasi yang kurang baik dengan orang tua, mudah bosan, sukar berkonsentrasi pada kehidupan nyata.

B. Kerangka Konsep

Menurut Nursalam (2013), tahap yang penting dalam suatu penelitian yaitu kerangka konsep, dimana kerangka konsep merupakan abstraksi dari suatu realitas agar dapat dikomunikasikan dan membentuk suatu teori yang menjelaskan keterkaitan antar variabel, baik itu variabel yang diteliti maupun yang tidak diteliti (Jutersfan Wau, 2019).

Gambar 2.1 Kerangka Konsep



C. Hipotesis

Hipotesis Penelitian adalah jawaban sementara terhadap rumusan masalah/pertanyaan penelitian yang sifatnya menduga tetapi juga dilandasi oleh teori-teori atau temuan terdahulu (Zaki & Saiman, 2021). Hipotesis dalam penelitian ini adalah “Terdapat pengaruh penggunaan gadget terhadap kesehatan mental anak usia sekolah kelas 5 dan 6 di MI Miftahul Huda”

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Desain Penelitian

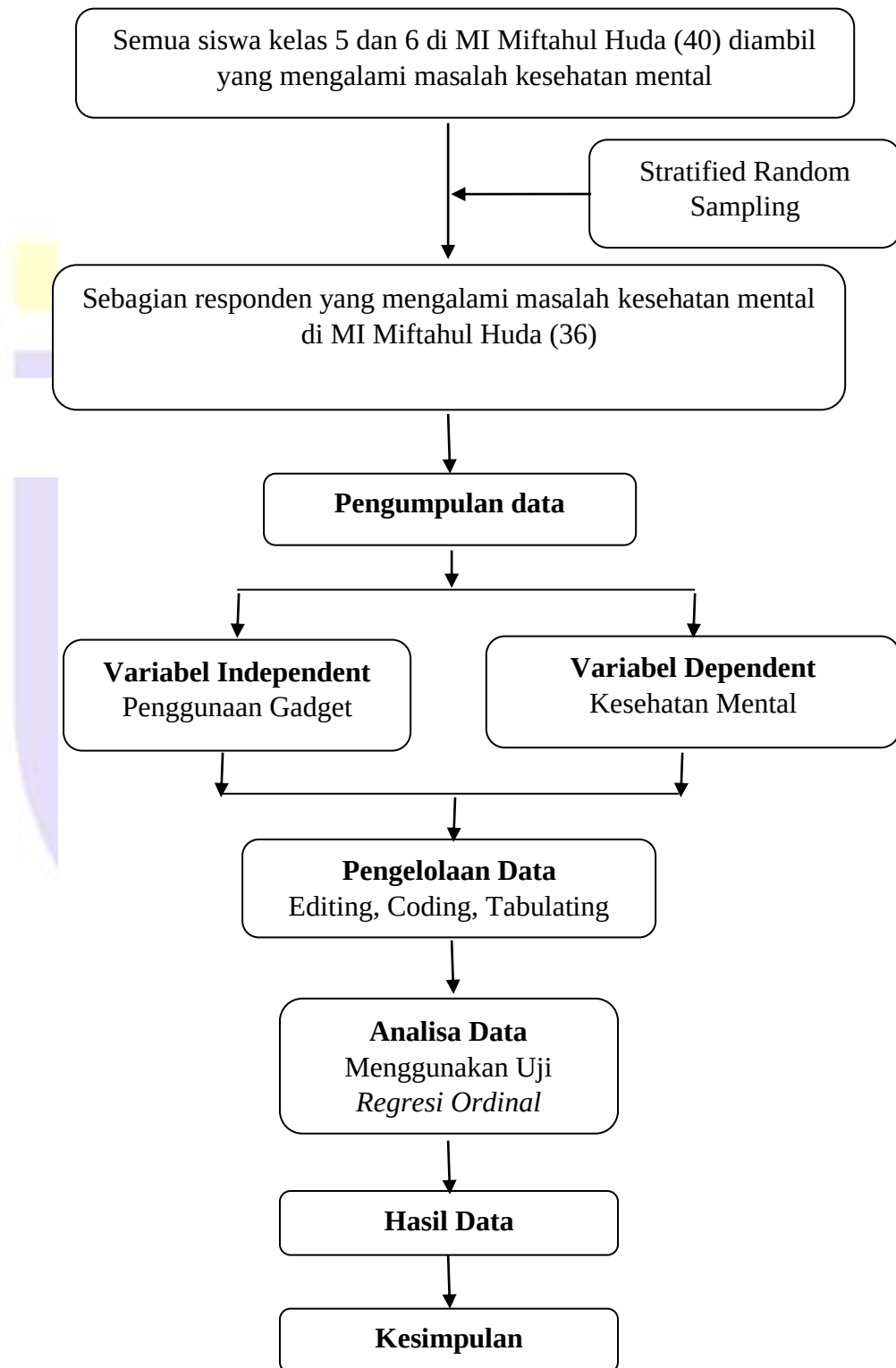
Desain penelitian adalah kerangka kerja sistematis yang digunakan untuk melaksanakan penelitian. Pola desain penelitian dalam setiap disiplin ilmu memiliki kekhasan masing-masing, namun prinsip-prinsip umumnya memiliki banyak kesamaan. Desain penelitian memberikan gambaran tentang prosedur untuk mendapatkan informasi atau data yang diperlukan untuk menjawab seluruh pertanyaan penelitian.

Pada penelitian ini desain yang digunakan adalah analitik korelatif yaitu untuk melihat hubungan penggunaan gadget terhadap kesehatan mental emosional anak. Dan penelitian ini menggunakan pendekatan *cross sectional* merupakan suatu penelitian yang mempelajari korelasi antara paparan atau faktor risiko (independen) dengan akibat atau efek (dependen), dengan pengumpulan data dilakukan bersamaan secara serentak dalam satu waktu antara faktor risiko dengan efeknya (point time approach), artinya semua variabel baik variabel independen maupun variabel dependen diobservasi pada waktu yang sama (Imas Masturoh & Nauri Anggita T, 2018).

Pada penelitian ini desain penelitian yang digunakan oleh peneliti adalah analitik korelatif yaitu untuk melihat pengaruh penggunaan gadget terhadap kesehatan mental anak usia sekolah kelas 5 dan 6 di MI Miftahul Huda.

B. Kerangka Kerja

Gambar 3.1 Kerangka Kerja



C. Populasi, Sampel dan Sampling

1. Populasi

Menurut Grove (2014) Populasi adalah keseluruhan subjek penelitian atau objek yang memenuhi kriteria dalam penelitian. Populasi merupakan seluruh subjek penelitian yang akan diteliti (Jutersfan Wau, 2019). Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas 5 dan 6 di MI Miftahul Huda sebanyak 40 siswa.

2. Sampel

Menurut Grove (2014) Pengambilan sampel adalah proses pemilahan populasi untuk mewakili seluruh populasi. Sampel adalah subjek dari elemen populasi. Elemen adalah unit paling dasar tentang informasi mana yang dikumpulkan. Dalam penelitian keperawatan, unsur-unsurnya biasanya manusia (Jutersfan Wau, 2019). Sampel yang akan diambil dalam penelitian ini merupakan siswa kelas 5 dan 6 di MI Miftahul Huda sebanyak 36 siswa. Penelitian ini menggunakan rumus Slovin untuk mencari jumlah sampel dalam penelitian ini, yaitu sebagai berikut :

$$n = \frac{N}{1+N(d)^2}$$

$$n = \frac{40}{1+40(0,05)^2}$$

$$n = \frac{40}{1+40(0,0025)}$$

$$n = \frac{40}{1+0,1}$$

$$n = \frac{40}{1,1}$$

$$n = 36 \text{ responden}$$

3. Teknik Sampling

Menurut Nursalam 2011, sampling adalah proses menyeleksi posisi dari populasi untuk dapat mewakili populasi (Maharani & Bernard, 2018). Teknik yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Stratified*

Random Sampling. Menurut Fathur Rosyid (2022), *Stratified Random Sampling* merupakan pembagian strata atau kriteria pembagian populasi tergantung dari ciri populasi, yang dimana pembagian ini dimaksudkan supaya setiap unsur dalam populasi bisa terwakili dalam sampel. Misalnya, membagi populasi perempuan dan laki-laki dimaksudkan supaya Perempuan dan laki-laki bisa terwakili dengan baik dalam sampel (Rosyid, 2022).

Menurut Natsir (2004 : 3) Rumus untuk jumlah sampel masing-masing bagian dengan teknik *Stratified Random Sampling* adalah sebagai berikut:

$$\text{jumlah sampel} = \frac{\text{jumlah subpopulasi}}{\text{jumlah populasi}} \times \text{jumlah sampel}$$

Tabel 3.1 Jumlah siswa kelas 5 dan 6 di MI Miftahul Huda

Bagian	Jumlah siswa	Jumlah sampel
Kelas 5	19	$f = \frac{19}{40} \times 36 = 17$
Kelas 6	21	$f = \frac{21}{40} \times 36 = 19$
Jumlah	40	36

D. Variabel Penelitian

1. Variabel Independent

Menurut Creswell variable independent merupakan variable yang (mungkin) menyebabkan, atau mempengaruhi hasil (Jutersfan Wau, 2019). Variabel dalam penelitian ini adalah penggunaan gadget.

2. Variabel Dependent

Variabel Dependen adalah variable yang nilainya ditentukan oleh variabel lain (Nursalam, 2011). Variabel dependen dalam penelitian ini adalah kesehatan mental.

E. Definisi Operasional

Menurut polit (2012) definisi operasional adalah sebuah konsep menentukan operasi yang harus dilakukan untuk mengumpulkan informasi yang dibutuhkan. Defenisi operasional harus sesuai dengan definisi konseptual(Jutersfan Wau, 2019)



Tabel 3.2 Definisi Operasional

Variable	Definisi Operasional	Parameter / Indikator	Alat Ukur	Skala Data	Skor
Independen Penggunaan Gadget	Penggunaan gadget diukur dengan menghitung jumlah jam per hari yang dihabiskan anak-anak untuk menggunakan gadget, termasuk waktu untuk bermain game, menonton video, mengakses media sosial, dan aktivitas lainnya	Jumlah waktu harian yang dihabiskan oleh anak-anak untuk menggunakan gadget, termasuk waktu untuk bermain game, menonton video, mengakses media sosial, dan aktivitas lainnya.	Quesioner (Durasi Penggunaan gadget) (Mursidah, 2023)	Ordinal	1. Intensitas rendah = < 1jam 2. Intensitas sedang = 1 - 2 jam 3. Intensitas tinggi = > 2 jam (Mursidah, 2023)
Dependent Kesehatan Mental Anak Usia Sekolah	kesehatan mental merupakan keadaan sosial dan kesejahteraan emosional , bukan hanya tidak adanya gangguan.	1. Emosional (E) 2. Perilaku (C) 3. Hiperaktivitas (H) 4. Teman Sebaya (P) 5. Perilaku Prososial (Pro)	Questioner (SDQ)	Ordinal	1. Emosional a) Normal : 0 – 5 b) Borderline : 6 c) Abnormal : 7 – 10

		6. Kesulitan		2. Perilaku a) Normal : 0 – 3 b) Borderline : 4 c) Abnormal : 5 – 10 3. Hiperaktivitas a) Normal : 0 – 5 b) Borderline : 6 c) Abnormal : 7 – 10 4. Teman Sebaya a) Normal : 0 – 3 b) Borderline : 4 – 5 c) Abnormal : 6 – 10 5. Perilaku Prosocial a) Normal : 6 – 10 b) Borderline : 5 c) Abnormal : 0 – 4 6. Kesulitan a) Normal : 0-15 b) Borderline : 16-19
--	--	--------------	--	--

					c) Abnormal : 20-40
--	--	--	--	--	---------------------



F. Lokasi dan Waktu Penelitian

1. Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilakukan di MI Miftahul Huda

2. Waktu Penelitian

Pelaksanaan penelitian ini dilakukan pada 27 Agustus 2024

G. Teknik Pengumpulan Data

1. Instrument penelitian

Peneliti akan melakukan pengumpulan data penelitian di MI Miftahul Huda Jenis pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah jenis data primer.

a. Kuesioner Durasi Penggunaan Gadget

Kuesioner durasi penggunaan gadget telah dibuat sendiri oleh peneliti sebelumnya yang sudah melewati uji validitas dan reliabilitas. Kuesioner ini berisi tentang pertanyaan untuk responden mengenai tentang lama penggunaan gadget (seperti: laptop, *handphone*, *computer*, *ipad*) dalam setiap harinya. Kuesioner ini berisi 1 pertanyaan dengan memilih salah satu jawaban dengan memberi tanda *checklist* (✓) dari ketiga pilihan yang sudah disediakan.

b. Kuesioner Kesehatan Mental

Instrumen yang digunakan terhadap Kesehatan mental anak adalah SDQ (*Strengths and Difficulties Questionnaire*). SDQ terdiri dari 25 item pertanyaan yang dialokasikan dari 5 sub-skala yaitu *prososial*, masalah emosi, masalah perilaku, hiperaktif, masalah hubungan teman sebaya.

2. Prosedur pengumpulan data

Teknik pengumpulan data dilakukan dengan Langkah-langkah berikut ini:

- a. Meminta izin kepada pimpinan lokasi penelitian
- b. Mengambil data awal dengan wawancara
- c. Peneliti Menyusun proposal
- d. Peneliti melakukan ujian proposal

- e. Peneliti melakukan revisi selama 2 hari
- f. Peneliti melakukan uji etik dengan nomor etik : 001566/EC/KEPK/I/08/2024
- g. Melakukan penelitian di MI MIFTAKUL HUDA selama 1 hari dengan 36 siswa kelas 5 dan 6
- h. Siswa dikumpulkan di kelas dan peneliti serta yang membantu peneliti membagikan informed consent kepada responden dan menerangkan maksud dan tujuannya
- i. Jika disetujui maka peneliti menjelaskan cara pengisian kuesioner kepada responden
- j. Peneliti dan pembantu peneliti membagikan kuesioner penelitian kepada responden untuk mengetahui pengaruh penggunaan gadget berlebihan terhadap kesehatan mental anak
- k. Setelah data terkumpul, maka akan dilakukan pengolahan data melalui tahapan bererikut :
 - 1) Editing
Editing adalah mengkaji dan meneliti kembali data yang akan dipakai apakah sudah baik dan sudah dipersiapkan untuk proses berikutnya.
 - 2) Coding
Coding adalah mengklasifikasikan jawaban dari responden dan menurut macamnya dengan memberi kode pada masing-masing jawaban.

Adapun pengkodean variabel meliputi:

Pengkodean jenis kelamin

Laki-laki (1)

Perempuan (2)

Pengkodean variabel penggunaan gadget berlebihan

a) Intensitas Tinggi (3)

b) Intensitas Sedang (2)

c) Intensitas Rendah (1)

Pengkodean variabel kesehatan mental (SDQ)

- a) Normal (1)
- b) Borderline (2)
- c) Abnormal (3)

3) Tabulasi

Tabulasi data adalah membuat penyajian data, sesuai dengan tujuan penelitian. Pengolahan data dengan aplikasi pengolah data hampir sama dengan pengolah data manual, hanya saja beberapa tahapan dilakukan dengan aplikasi tersebut. Menurut Arikunto (2017), hasil pengolahan data yang diinterpretasikan dengan menggunakan skala kuantitatif yaitu :

- 1. 100% : Seluruh responden
- 2. 76% - 99% : Hampir seluruh responden
- 3. 53% - 75% : sebagian besar responden
- 4. 50% : setengah dari responden
- 5. 24% - 49% : Hampir setengah responden

H. Analisa Data

Analisa data yang digunakan untuk menguji pengaruh menggunakan uji *Regresi Ordinal*. Dalam proses penghitungannya dibantu menggunakan bantuan *Statistic Programe For Social Science (SPSS)*. Pada penelitian ini nilai α . Dengan pengambilan kesimpulan analisa : jika nilai $p\text{-value} \leq \alpha$ maka H_0 ditolak dan H_1 diterima yang berarti terdapat pengaruh antara penggunaan gadget dengan kesehatan mental di MI Miftahul Huda. Jika $p\text{-value} \geq \alpha$ maka H_0 diterima dan H_1 ditolak yang berarti tidak terdapat pengaruh antara penggunaan gadget dengan kesehatan mental di MI Miftahul Huda.

I. Etika Penelitian

1. *Informed Consent*

Lembar persetujuan ini diberikan kepada subjek yang diteliti. Peneliti menjelaskan bahwa maksud dan tujuan yang akan dilakukan. Jika calon responden bersedia untuk diteliti, maka mereka harus menandatangani lembar persetujuan tersebut. Jika calon responden menolak untuk diteliti maka peneliti tidak boleh memaksa dan tetap menghormati hak mereka sebagai responden.

2. *Anonimity*

Untuk menjaga kerahasiaan responden maka peneliti tidak akan mencantumkan nama responden pada lembar pengumpulan data. Cukup memberikan nomer kode untuk masing-masing lembar.

3. *Confidentiality*

Kerahasiaan informasi dari responden akan dijaga oleh peneliti karena hanya kelompok tertentu yang dicantumkan dan disajikan sebagai hasil laporan.

J. Keterbatasan Penelitian

Keterbatasan penelitian bagi peneliti adalah kurangnya informasi mengenai apa saja aplikasi yang diakses oleh responden saat menggunakan gadget, kurang kooperatifnya responden contohnya saat pengisian kuisioner.

BAB IV

HASIL

Pada bab ini diuraikan hasil penelitian yang dilaksanakan di MI Miftahul Huda pada Tanggal 27 Agustus 2024 dengan responden 36 anak. Hasil penelitian ini berupa data umum dan khusus. Data umum meliputi jenis kelamin dan usia. Sementara pada data khusus terdiri dari penggunaan *gadget* dan kesehatan mental, serta table analisis hasil uji statistic yang menggambarkan hubungan penggunaan *gadget* terhadap Kesehatan mental anak usia sekolah kelas 5 dan 6 di MI Miftahul Huda.

A. Deskripsi Lokasi Penelitian

MI Miftahul Huda terletak di Jl. Mayjend Panjaitan II No. 7 Tinalan kota Kediri kelurahan tinalan, Madrasah Ibtidaiyah swasta ini pertama kali berdiri pada tahun 1993. Saat ini MIS Miftahul Huda memakai panduan kurikulum belajar pemerintah yaitu .MI Miftahul Huda dikelola oleh seorang operator bernama Dian Rohmawati. MIS Miftahul Huda mendapat status akreditasi **grade A dengan nilai 91 (akreditasi tahun 2022)** dari BAN-S/M (Badan Akreditasi Nasional) Sekolah/Madrasah. Kepala sekolah di MI MIFTAKHUL HUDA adalah Bapak Nurwakhid, M.Pd.

B. Karakteristik Responden

1. Karakteristik responden berdasarkan jenis kelamin

No	Jenis Kelamin	Presentase
1.	Perempuan	61 %
2.	Laki- Laki	38,9 %
TOTAL		100 %

Table 4.1 Karakteristik responden berdasarkan jenis kelamin di MI Miftahul Huda pada tanggal 27 Agustus 2024 dengan jumlah responden sebanyak 36 responden

Berdasarkan data pada Table 4.1 diatas menunjukkan sebagian besar responden berjenis kelamin perempuan yang berjumlah sebanyak 22 anak (61,1%) dari jumlah keseluruhan sebanyak 36 responden

2. Karakteristik responden berdasarkan kelas

No	Kelas	Presentase
1.	Kelas 5	52,8 %
2.	Kelas 6	47,2 %
	TOTAL	100 %

Table 4.2 Karakteristik responden berdasarkan kelas di MI Miftahul Huda pada tanggal 27 Agustus 2024 dengan jumlah responden sebanyak 36 responden

Berdasarkan data pada table 4.2 menunjukkan sebagian besar responden dari kelas 6 sebanyak 19 anak (52,8%) dari jumlah keseluruhan sebanyak 36 responden.

C. Karakteristik variabel

1. Penggunaan Gadget

Tabel 4.3 Karakteristik variabel penggunaan gadget di MI Miftahul Huda pada tanggal 27 Agustus 2024

Penggunaan Gadget	Frekuensi	Persen
Rendah	5	13,9
Sedang	14	38,9
Tinggi	17	47,2
Jumlah	36	100

Berdasarkan data pada tabel 4.3 diatas diketahui bahwa dari 36 responden menggunakan gadget berdurasi tinggi yaitu sebanyak 17 responden (47,2%).

2. Kesehatan Mental

a. Gejala Emosional (E)

Tabel 4.4 Karakteristik variabel berdasarkan kesehatan mental (Gejala Emosional) di MI Miftahul Huda pada tanggal 27 Agustus 2024

Gejala Emosional	Frekuensi	Persen
Normal	20	55,6
Borderline	5	13,9
Abnormal	11	30,6
Jumlah	36	100

Berdasarkan tabel 4.4 diatas diketahui bahwa dari 36 responden memiliki tingkat kesehatan mental (gejala emosional) abnormal yaitu sebanyak 11 responden (30,6%).

b. Masalah Perilaku (C)

Tabel 4.5 Karakteristik variabel berdasarkan kesehatan mental (masalah perilaku) di MI Miftahul Huda pada tanggal 27 Agustus 2024

Masalah Perilaku	Frekuensi	Persen
Normal	14	38,9
Borderline	10	27,8
Abnormal	12	33,3
Jumlah	36	100

Berdasarkan tabel 4.5 diatas di ketahui bahwa dari 36 responden memiliki tingkat kesehatan mental (masalah perilaku) abnormal yaitu sebanyak 12 responden (33,3%).

c. Hiperaktivitas (H)

Tabel 4.6 Karakteristik variabel berdasarkan kesehatan mental (hiperaktivitas) di MI Miftahul Huda pada tanggal 27 Agustus 2024

Hiperaktifitas	Frekuensi	Persen
Normal	24	66,7
Borderline	9	25,0
Abnormal	3	8,3
Jumlah	36	100

Berdasarkan tabel 4.6 diatas diketahui bahwa dari 36 responden memiliki tingkat kesehatan mental (hiperaktivitas) abnormal yaitu sebanyak 3 responden (8,3%).

d. Masalah Teman Sebaya

Tabel 4.7 Karakteristik variabel berdasarkan kesehatan mental (masalah teman sebaya) di MI Miftahul Huda pada tanggal 27 Agustus 2024

Masalah Teman Sebaya	Frekuensi	Persen
Normal	7	19,4
Borderline	21	58,3
Abnormal	8	22,2
Jumlah	36	100

Berdasarkan tabel 4.7 diatas diketahui bahwa dari 36 responden memiliki tingkat kesehatan mental (masalah teman sebaya) abnormal yaitu sebanyak 8 responden (22,2%).

e. Perilaku Prososial

Tabel 4.8 Karakteristik variabel berdasarkan kesehatan mental (perilaku prososial) di MI Miftahul Huda pada tanggal 27 Agustus 2024

Perilaku Prososial	Frekuensi	Persen
Normal	30	83,3
Borderline	5	13,9
Abnormal	1	2,8
Jumlah	36	100

Berdasarkan tabel 4.8 diatas diketahui bahwa dari 36 responden memiliki tingkat kesehatan mental (perilaku prososial) normal yaitu sebanyak 30 responden (83,3%).

f. Kesulitan

Tabel 4.9 Karakteristik variabel berdasarkan kesehatan mental (kesulitan) di MI Miftahul Huda pada tanggal 27 Agustus 2024

Kesulitan	Frekuensi	Persen
Normal	6	16,7
Borderline	15	41,7
Abnormal	15	41,7
Jumlah	36	100

Berdasarkan tabel 4.9 diatas diketahui bahwa dari 36 responden memiliki tingkat kesehatan mental (kesulitan) abnormal yaitu sebanyak 15 responden (41,7%).

D. Hasil Analisa Data

1. Analisa data pengaruh penggunaan gadget terhadap kesehatan mental (gejala emosional)

Tabel 4.10 Analisis data pengaruh penggunaan gadget terhadap kesehatan mental (gejala emosional) anak usia sekolah kelas 5 dan 6 di MI Miftahul Huda pada tanggal 27 Agustus 2024.

Model	-2 Log Likelihood	Chi- Square	df	Sig
Intercept only	20.294			
Final	14.061	6.233	2	.044

Berdasarkan table hasil uji regresi ordinal diatas, dimana sesuai dengan tujuan penelitian untuk menjawab hipotesis yaitu “Apakah ada Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Kesehatan Mental (Gejala Emosional) Anak Usia Sekolah Di MI Miftahul Huda?”. Maka dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh yang signifikan antara penggunaan *gadget* terhadap kesehatan mental emosional anak usia sekolah di MI Miftahul Huda yang dibuktikan dengan hasil nilai $p = 0.044 < 0.05$.

2. Analisa data pengaruh penggunaan gadget terhadap kesehatan mental (masalah perilaku)

Tabel 4.11 Analisis data pengaruh penggunaan gadget terhadap kesehatan mental (masalah perilaku) anak usia sekolah kelas 5 dan 6 di MI Miftahul Huda pada tanggal 27 Agustus 2024.

Model	-2 Log Likelihood	Chi- Square	df	Sig
Intercept only	18.950			
Final	16.356	2.594	2	.273

Berdasarkan table hasil uji regresi ordinal diatas, Maka dapat disimpulkan bahwa tidak ada pengaruh yang signifikan antara penggunaan *gadget* terhadap kesehatan mental (masalah perilaku) anak usia sekolah di MI Miftahul Huda yang dibuktikan dengan hasil nilai $p = 0.273 > 0.05$.

3. Analisa data hubungan penggunaan gadget terhadap kesehatan mental (hiperaktivitas)

Tabel 4.12 Analisis data pengaruh penggunaan gadget terhadap kesehatan mental (hiperaktivitas) anak usia sekolah kelas 5 dan 6 di MI Miftahul Huda pada tanggal 27 Agustus 2024.

Model	-2 Log Likelihood	Chi- Square	df	Sig
Intercept only	16.646			
Final	11.016	5.630	2	.060

Berdasarkan table hasil uji regresi ordinal diatas, Maka dapat disimpulkan bahwa tidak ada pengaruh yang signifikan antara penggunaan *gadget* terhadap kesehatan mental (hiperaktivitas) anak usia sekolah di MI Miftahul Huda yang dibuktikan dengan hasil nilai $p = 0.60 > 0.05$.

4. Analisa data pengaruh penggunaan gadget terhadap kesehatan mental (masalah teman sebaya)

Tabel 4.13 Analisis data pengaruh penggunaan gadget terhadap kesehatan mental (masalah teman sebaya) anak usia sekolah kelas 5 dan 6 di MI Miftahul Huda pada tanggal 27 Agustus 2024.

Model	-2 Log Likelihood	Chi- Square	df	Sig
Intercept only	16.157			
Final	15.209	.948	2	.623

Berdasarkan table hasil uji regresi ordinal diatas, Maka dapat disimpulkan bahwa tidak ada pengaruh yang signifikan antara penggunaan *gadget* terhadap kesehatan mental (masalah teman sebaya) anak usia sekolah di MI Miftahul Huda yang dibuktikan dengan hasil nilai $p = 0.623 > 0.05$.

5. Analisa data pengaruh penggunaan gadget terhadap kesehatan mental (perilaku prososial)

Tabel 4.14 Analisis data pengaruh penggunaan gadget terhadap kesehatan mental (perilaku prososial) anak usia sekolah kelas 5 dan 6 di MI Miftahul Huda pada tanggal 27 Agustus 2024.

Model	-2 Log Likelihood	Chi-Square	df	Sig
Intercept only	14.487			
Final	9.820	4.668	2	.097

Berdasarkan table hasil uji regresi ordinal diatas, Maka dapat disimpulkan bahwa tidak ada pengaruh yang signifikan antara penggunaan *gadget* terhadap kesehatan mental (perilaku prososial) anak usia sekolah di MI Miftahul Huda yang dibuktikan dengan hasil nilai $p = 0.097 > 0.05$.

6. Analisa data pengaruh penggunaan gadget terhadap kesehatan mental (kesulitan)

Tabel 4.15 Analisis data pengaruh penggunaan gadget terhadap kesehatan mental (kesulitan) anak usia sekolah kelas 5 dan 6 di MI Miftahul Huda pada tanggal 27 Agustus 2024.

Model	-2 Log Likelihood	Chi-Square	df	Sig
Intercept only	28.935			
Final	13.378	15.557	2	.000

Berdasarkan table hasil uji regresi ordinal diatas, Maka dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh yang signifikan antara penggunaan *gadget* terhadap kesehatan mental (kesulitan) anak usia sekolah di MI Miftahul Huda yang dibuktikan dengan hasil nilai $p = 0.000 < 0.05$.



BAB V

PEMBAHASAN

A. Penggunaan *Gadget* Di Mi Miftahul Huda

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan pada 40 responden di Mi Miftahul Huda memiliki kebiasaan bermain *gadget* berdurasi tinggi. Hal tersebut dapat dilihat dari presentase hasil penelitian yang menunjukkan bahwa penggunaan *gadget* berdurasi tinggi sebanyak 17 responden (47.2%), penggunaan *gadget* berdurasi sedang sebanyak 14 responden (38,9%), dan penggunaan *gadget* berdurasi rendah sebanyak 5 responden (13,9%).

Berdasarkan hasil identifikasi dengan menggunakan kuesioner didapatkan bahwa penggunaan *gadget* pada siswa kelas 5 dan 6 Mi Mifatahul Huda dipengaruhi oleh lingkungan yang ada disekitar anak, dimana pada usia ini atau usia sekolah anak sudah mengenal dan berhubungan baik dengan teman-teman sebayanya. Jadi apabila lingkungan atau teman sebaya anak ada yang bermain *gadget*, hal tersebut dapat mempengaruhi teman-teman yang lain untuk ikut bermain.

Penggunaan *gadget* yang melebihi Batasan, menurut Dr. Jenny Radesky bisa mengganggu perkembangan keterampilan berempati, sosial dan pemecahan masalah yang biasanya diperoleh anak dengan menjelajahi, bermain dan berinteraksi dengan teman sebaya. Hal tersebut didukung oleh hasil penelitian Chikmah (2018) bahwa durasi penggunaan *gadget* berlebih dapat berpengaruh terhadap masalah mental emosional anak. Rata-rata waktu anak menghabiskan bermain gadget satu jam sampai dengan 2 jam per hari. menurut informasi orang tua, anak sudah mulai sibuk dengan aktifitas belajar disekolah, pulang dilanjutkan bermain dengan teman sebaya dan sore istirahat serta berangkat mengaji.

Penggunaan gadget akan mengganggu perkembangan, ketidakmampuan anak untuk bergaul dan beradaptasi karena anak tidak mampu menjalin emosi, alhasil anak tidak dapat merespon hal yang ada disekelilingnya baik secara emosi maupun verbal (Wiguna, 2013). Bermain gadget dengan durasi yang cukup panjang dan dilakukan setiap hari dapat mempengaruhi kesehatan

mental anak (Fathul.H, 2019). Penelitian yang dilakukan Khairul Putra, dkk (2019) didapatkan hasil bahwa terdapat usia 2-4 tahun telah menghabiskan waktu di depan layar handphone selama 1 jam 58 menit perharinya dan anak usia 5-8 tahun menghabiskan waktu di depan layar handphone selama 2 jam 21 menit setiap harinya. Penggunaan gadget secara terus menerus dapat menghambat proses perkembangan psikologis anak usia dini. Orangtua yang membiarkan anak menggunakan gadget menjadikan anak tersebut tidak konsentrasi dalam belajar dan menurunkan kualitas anak dalam bersosialisasi karena penggunaan gadget yang sudah tidak seimbang dengan efesien penggunaannya (Chikmah, dkk, 2018). (Anil & Shaik, 2019) juga mengungkapkan bahwa dampak negatif dari penggunaan layar pada seseorang tergantung dari beberapa faktor dan yang paling penting ialah durasi orang tersebut melihat layar, penggunaan dalam durasi yang lama dapat berpengaruh terhadap otak korteks frontal dan memiliki efek seperti kokain.

Menurut Rowan dalam (Anggraeni, 2019) Penggunaan gadget yang melebihi batas waktu memiliki resiko terhadap kesehatan maka peran orang tua dalam mendampingi dan mengawasi penggunaan gadget sangat penting. Hal ini seperti temuan penelitian yang dilakukan oleh Patrikakau (2016) tentang keterlibatan orang tua dalam penggunaan media dan teknologi dengan meningkatkan diskusi dan perhatian antara orang tua dan anak dalam membatasi penggunaan teknologi dapat menyelamatkan anak dari bahaya era digital sehingga anak dapat mempersiapkan diri untuk pengembangan masa depan.

Berdasarkan penelitian ini peneliti berasumsi bahwa penggunaan *gadget* erat kaitannya dengan peran orang tua karena orang tua memiliki pengaruh signifikan dalam bagaimana anak-anak menggunakan *gadget*. Orang tua harus bertanggung jawab untuk mengatur dan mengawasi penggunaan *gadget* anak-anak mereka. Orang tua juga harus menentukan waktu penggunaan, jenis konten yang diakses, dan aplikasi yang digunakan. Pengaturan ini dapat mempengaruhi bagaimana dan seberapa sering anak-anak menggunakan *gadget*. Selain itu orang tua berpengaruh pada seberapa banyak anak-anak

menghabiskan waktunya untuk bermain *gadget* dibandingkan dengan aktivitas lain seperti bermain diluar, belajar, atau berinteraksi dengan keluarga. Hal ini berpengaruh pada keseimbangan kehidupan anak.

B. Kesehatan Mental Anak Usia Sekolah Kelas 5 dan 6 Di Mi Miftahul Huda

1. Kesehatan Mental Gejala Emosional

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan pada 36 responden menunjukkan bahwa responden yang kesehatan mental abnormal yaitu sebanyak 15 responden (41,7%), borderline sebanyak 15 responden (41,7%), dan normal sebanyak 6 responden (16,7%).

Berdasarkan hasil kuesioner dikatakan abnormal jika nilai dari indicator emosional 7-10, nilai tersebut diketahui apabila semua pertanyaan mendapatkan hasil jumlah sebanyak skor tersebut. Score borderline juga dapat diketahui apabila jumlah skoringnya yaitu 6 untuk mengetahui jumlah tersebut responden mengisi kuisisioner terlebih dahulu dan mendapatkan hasil jumlah 6.

Menurut Departemen Kesehatan Republik Indonesia tahun 2013 bahwa gejala umum anak mengalami gangguan mental dan emosional adalah anak sering mengamuk, menghindari teman-temannya, perilaku merusak dan menantang lingkungan, takut atau cemas berlebihan, konsentrasi buruk, waktu tidur berubah, sakit kepala, keluhan fisik, perubahan pola makan, putus asa dan perbuatan yang diulang-ulang (Depkes RI, 2013). Menurut teori yang dikemukakan oleh Waddel, C. dan Shepherd tahun 2012 yaitu gangguan cemas, tingkah laku, hiperaktivitas dan depresi merupakan gangguan emosional yang paling sering dialami oleh anak-anak (Waddel, C dan Shepherd, 2012).

Menurut teori yang dikemukakan oleh Suyanto pada tahun 2013 yaitu anak yang mengalami gangguan perkembangan emosional sebagian besar adalah anak yang menggunakan *gadget* > 1 jam seharinya. Penggunaan *gadget* yang berlebihan dapat mempengaruhi tingkat agresif anak karena kurangnya kemampuan memahami orang lain pada anak.

Karena hal itu anak menjadi tidak peka terhadap sekitarnya akibat terlalu asik menggunakan gadget bahkan bisa mengakibatkan anak susah berinteraksi dan tidak mampu bersosialisasi secara baik dengan teman sebayanya (Suyanto, 2013).

Penelitian ini juga sejalan dengan penelitian Damaiyanti tahun 2020 yaitu persentase responden yang menggunakan durasi gadget diatas 1 jam memperlihatkan lebih tinggi mengalami perkembangan emosional yang terganggu. Berdasarkan hasil uji statistic yang dilakukan dengan analisis bivariat menggunakan uji Chi-Square didapatkan nilai $p=0,001$ ($p \leq 0,05$), maka artinya ada hubungan bermakna antara durasi pemakaian gadget terhadap perkembangan emosional anak.

Berdasarkan penelitian ini peneliti berasumsi pada usia sekolah kesehatan mental anak sangatlah penting karena pada usia sekolah ini mental anak akan berpengaruh kepada kepribadian dan sosial anak-anak untuk dimasa yang akan datang. Pada penelitian ini peneliti menemukan bahwa emosi anak yang sering muncul yaitu anak sering menangis, pemalu dan kurang percaya diri. Pada anak usia sekolah dengan gangguan emosional memiliki karakteristik yang menyeluruh sehingga anak sering mempunyai perasaan khawatir, cemas, menangis, takut, tidak percaya diri, konsentrasi terganggu dan perilaku menyendiri. Selain itu berdasarkan kuesioner kesehatan mental sebagian besar jumlah responden dalam kategori abnormal dan borderline. Penggunaan gadget yang berlebihan mengakibatkan kesehatan mental anak tidak stabil, walaupun penggunaan gadget dapat memberikan pengaruh yang baik seperti menambah pengetahuan anak dan meningkatkan kreativitas anak, namun jika penggunaan gadget digunakan secara berlebihan oleh anak-anak atau tidak dikontrol oleh orang tua dengan ketat maka akan berdampak pada kesehatan mental anak.

2. Kesehatan Mental Perilaku

Berdasarkan tabel 4.5 diatas di ketahui bahwa dari 36 responden memiliki tingkat kesehatan mental (masalah perilaku) abnormal yaitu

sebanyak 12 responden (33,3%), borderline sebanyak 10 responden (27,8%), dan normal sebanyak 14 responden (38,9%). Berdasarkan hasil kuesioner dikatakan abnormal jika nilai dari indikator perilaku 5-10, nilai tersebut diketahui apabila semua pertanyaan mendapatkan hasil jumlah sebanyak skor tersebut. Score borderline juga dapat diketahui apabila jumlah skoringnya yaitu 4 untuk mengetahui jumlah tersebut responden mengisi kuisisioner terlebih dahulu dan mendapatkan hasil jumlah 6. Dalam kesehatan mental perilaku yang mendominasi adalah skor normal yaitu sebanyak 14 responden.

Gadget saat ini sangat digemari kalangan masyarakat bahkan menjadi barang pokok yang wajib dimiliki oleh setiap orang, baik kalangan pejabat, masyarakat kelas atas maupun masyarakat kelas bawah dan yang paling gemar menggunakan gadget adalah kalangan remaja dan anak-anak. Penggunaan gadget saat ini tidak hanya orang dewasa saja, melainkan anak-anak juga menggunakan gadget (Ariston & Frahasini, 2018; Syifa, et al, 2019). Anak-anak lebih senang memakai *gadget* karena sekarang gadget tidak hanya bisa digunakan sebagai alat informasi, tetapi sekarang gadget memiliki sarana informasi dan hiburan, adanya internet menambah kemudahan bagi pengguna gadget dalam hal-hal tersebut. Fitur hiburan berupa game-game yang banyak jenis modelnya yang mudah sekali diakses dan di download melalui internet.

Gadget memiliki dampak positif dan negatif bagi penggunanya, khususnya bagi anak-anak usia sekolah dasar. Dampak positif menggunakan gadget bagi anak-anak yaitu dapat menambah wawasan dari segi informasi, terdapat permainan edukatif yang merangsang daya otak, sebagai media pembelajaran, juga dapat menambah pengetahuan bagi anak. Sedangkan dampak negatifnya adalah mengganggu perkembangan anak, mengganggu psikologis anak, mengganggu prestasi anak di sekolahnya, dan menjadikan anak tidak bisa berperilaku sosial yang baik kepada orang-orang atau lingkungan sekitarnya. Banyaknya konten negative yang tidak sesuai dengan umur anak akan mengakibatkan gangguan emosi mental dan kepribadian.

Anak-anak adalah mereka yang berusia 6-12 tahun atau bisa disebut sebagai periode intelektual. Noormianto (2018) berpendapat bahwa anak-anak dalam hal ini pelajar, sedang berada di dalam proses dimana menuju kepada sifat kedewasaan, pola pikir remaja yang cenderung terbuka lebih mudah menerima hal-hal baru yang bersifat inovatif dibandingkan orang tua. Usia kanak-akank adalah usia di mana interaksi dan komunikasi yang dilakukan dengan orang-orang yang baru di sekitarnya dilakukan secara intens. Anak-anak cenderung senang untuk bermain dan berinteraksi secara langsung. Anak jika sudah bermain gadget cenderung diam di depan gadget nya tanpa memperdulikan lingkungan sekitarnya (Munisa, 2020). Gadget memberikan banyak perubahan-perubahan pada anak, khususnya pada perilaku sosial anak. Anak yang menggunakan gadged secara berlebihan jika dibiarkan terlalu lama maka tidak menutup kemungkinan bahwa sikap sosial yang baru bagia anak yakni sikap acuh tak acuh terhadap lingkungan sosial, baik berinteraksi antar teman sebayanya, orangtua maupun lingkungan sekitar.

Akibat dari gadget ini anak kecanduan bermain game sehingga mempengaruhi perilaku anak dari rajin menjadi malas. Faktor lain yang menyebabkan pembentukan perilaku anak juga meliputi dari faktor keluarga, sekolah, dan juga komunitas. Sebagai contoh, sikap orang tua yang negatif pada anaknya seperti memukul, membentak, mencubit atau memberikan tekanan negatif kepada anak, maka hal tersebut dapat membuat anak memiliki rasa minder, penakut, dan tidak berani mengambil resiko. Hal seperti ini penting untuk diperhatikan, karena sikap orang tua dapat mempengaruhi perilaku anak.

Menurut opini peneliti untuk mencegah ketergantungan anak terhadap penggunaan *gadget* pada anak yaitu orang tua harus memperhatikan waktu penggunaan *gadget* dan juga batasan dalam penggunaan gadget agar anak masih bisa berinteraksi dengan sekitar dengan seperti ini maka akan mengurangi dampak dari gadget terutama pada kesehatan mental perilaku pada anak.

3. Kesehatan Mental Hiperaktivitas

Berdasarkan penelitian diketahui bahwa dari 36 responden memiliki tingkat kesehatan mental (hiperaktivitas) abnormal yaitu sebanyak 3 responden (8,3%), borderline sebanyak 9 responden (25,0%), dan normal sebanyak 24 responden (66,7%).

Berdasarkan hasil kuesioner dikatakan abnormal jika nilai dari indikator hiperaktivitas 7-10, nilai tersebut diketahui apabila semua pertanyaan mendapatkan hasil jumlah sebanyak skor tersebut. Score borderline juga dapat diketahui apabila jumlah skoringnya yaitu 6 untuk mengetahui jumlah tersebut responden mengisi kuisisioner terlebih dahulu dan mendapatkan hasil jumlah 6. Dalam kesehatan mental hiperaktivitas yang mendominasi adalah skor normal yaitu sebanyak 24 responden.

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian (Qomari et al., 2021) yang menunjukkan ada hubungan signifikan antara durasi penggunaan gadget dengan risiko Masalah Mental Emosional anak PAUD (p value = 0,000), begitu juga dengan hasil Damaiyanti, Pratama, & Destri (2020) menunjukkan ada hubungan durasi penggunaan gadget dengan perkembangan emosional anak prasekolah dengan p value= 0 ,001. Hal ini menurut peneliti dikarenakan durasi penggunaan gadget anak yang > 1 jam menunjukkan anak mengalami risiko masalah mental emosional. Sedangkan berdasarkan penelitian ini terlihat walaupun durasi penggunaan gadget tinggi menunjukkan MME normal lebih besar (63,6%). Hal ini kemungkinan durasi penggunaan gadget di masa pandemic covid-19 ini tetap ada pembatasan dari orang tua masing-masing sehingga tidak mempengaruhi emosi mental anak termasuk tidak terlalu mempengaruhi rentang perhatian hiperaktivitas pada anak usia dini. Anak usia dini masih juga masih menyukai dunia bermain dengan orang tua di rumah atau alat permainan di rumah.

Penelitian ini juga sejalan dengan penelitian Adnan,dkk, 2023 yang mendapatkan hasil anak yang tidak positif gejala ADHD dengan

penggunaan gadget lebih dari 1 jam lebih banyak dibandingkan anak yang positif gejala ADHD dengan durasi penggunaan gadget lebih dari 1 jam. Pendampingan orang tua terhadap anak dalam menggunakan gadget merupakan salah satu faktor yang mempengaruhi. Menurut studi Novita et al. (2019) orang tua yang mendampingi anak dalam menggunakan gadget sebanyak 98,1% pada anak yang tidak mengalami gejala ADHD. Orang tua dalam mendampingi anak dalam menggunakan gadget dapat mengawasi apa saja konten yang dapat diakses yang diakses oleh anak. Sedangkan menurut adshaw & mal (2017) konten yang mengandung kekerasan merupakan salah satu faktor hal yang mempunyai pengaruh terhadap kejadian ADHD pada anak.

Menurut opini peneliti berdasarkan kusioner berapa anak dalam kategori gangguan. Penggunaan gadget yang berlebih mengakibatkan emosional anak tidak stabil, walaupun penggunaan gadget dapat memberikan pengaruh yang baik seperti menambah pengetahuan anak dan meningkatkan kreatifitas anak, namun jika penggunaan gadget digunakan secara berlebih oleh anak dan tidak dikontrol oleh orang tua maka akan berdampak pada emosional anak.

4. Kesehatan Mental Masalah Teman Sebaya

Berdasarkan hasil penelitian diketahui bahwa dari 36 responden memiliki tingkat kesehatan mental (masalah teman sebaya) abnormal yaitu sebanyak 8 responden (22,2%), boorderline sebanyak 21 responden (58,3%), dan normal sebanyak 7 responden (19,4%). Berdasarkan hasil kuesioner dikatakan abnormal jika nilai dari indikator teman sebaya 6-10, nilai tersebut diketahui apabila semua pertanyaan mendapatkan hasil jumlah sebanyak skor tersebut. Score borderline juga dapat diketahui apabila jumlah skoringnya yaitu 4-5 untuk mengetahui jumlah tersebut responden mengisi kuisisioner terlebih dahulu dan mendapatkan hasil jumlah 6. Dalam kesehatan mental teman sebaya yang mendominasi adalah skor borderline yaitu sebanyak 21 responden.

Penggunaan gadget memiliki dampak terhadap interaksi sosial teman sebaya anak usia dini, karena dalam gadget terdapat banyak fitur hiburan yang membuat anak lalai dari aktifitas bermain dengan teman-temannya. Pengawasan orangtua juga berpengaruh besar terhadap penggunaan gadget pada anak usia dini. Jika lengah dari pengawasan, anak adapat mengakses konten-konten yang belum pantas untuk anak seusianya, yang bahkan terkadang muncul dengan sendirinya dalam bentuk iklan.

Dampak negatif dari keberadaan gadget untuk interaksi social yaitu munculnya perilaku phubbing. Perilaku phubbing merupakan suatu kata baru yang sudah mendunia, kata ini di cetuskan oleh Alex High yang merupakan singkatan dari phone dan shubbing. Perilaku phubbing merupakan perilaku mengabaikan orang lain dan lebih memilih untuk bermain gadget. Dampak negatif selanjutnya enggan duduk bersama dengan temantemannya, karena kesal dan marah krtika tidak diberikan gadget oleh orang tuanya seperti yang diungkapkan oleh Ida Wahyuni. Gadget dianggap memberikan dampak negatif yang lebih banyak daripada dampak positif, hal ini karena banyaknya konten dan fitur yang dapat dilihat oleh anak seperti game, film, youtube dan lainnya.

Penggunaan gadget memiliki dampak negatif yang cukup besar bagi seorang anak, kemudahan dalam mengakses media dan informasi, merupakan salah satu sebab seorang anak menjadi malas bergerak dan berkativitas, anak- anak cenderung memilih duduk diam melihat gadget tersebut, lambat laun anak akan terganggu tumbuh dan perkembangannya di mana mencakup pada aspek kesehatan, seorang anak yang terlalu lama menggunakan gadget akan asik dengan dunia mereka sendiri sehingga membuat interaksi sosial anak terganggu.

Menurut opini peneliti gadget ini memiliki dampak negative cukup banyak salah satunya adalah pada kesehatan mental sosial teman sebaya, dengan adanya gadget ini anak akan memiliki keterbatasan sosial dengan teman sebayanya, anak akan cenderung menggunakan gadgetnya untuk bermain bukan bersama teman sebayanya, dengan hal ini maka akan

menambah masalah kesehatan mental anak, mereka akan terlihat lebih pendiam dan kurang bersosialisasi.

5. Kesehatan Mental Perilaku Prososial

Berdasarkan hasil penelitian diatas diketahui bahwa dari 36 responden memiliki tingkat kesehatan mental (perilaku prososial) normal yaitu sebanyak 30 responden (83,3%), borderline sebanyak 5 responden (13,9%), dan normal sebanyak 30 responden (83,3%). Berdasarkan hasil kuesioner dikatakan abnormal jika nilai dari indikator prososial 6-10, nilai tersebut diketahui apabila semua pertanyaan mendapatkan hasil jumlah sebanyak skor tersebut. Score borderline juga dapat diketahui apabila jumlah skoringnya yaitu 0-4 untuk mengetahui jumlah tersebut responden mengisi kuisisioner terlebih dahulu dan mendapatkan hasil jumlah 5. Dalam kesehatan mental prososial yang mendominasi adalah skor normal yaitu sebanyak 30 responden.

Menurut Newton et al (2014) Perilaku prososial adalah tindakan atau kecenderungan untuk memberi manfaat kepada orang lain, seperti menunjukkan kepedulian terhadap orang lain dan kesediaan untuk membantu atau berbagi yang ditunjukkan dari perilaku pengasuhan, termasuk sensitivitas orang tua, pengaruh perilaku prososial anak-anak di awal perkembangan. Dapat dikatakan, tingkah laku prososial menimbulkan konsekuensi positif bagi kesejahteraan fisik maupun psikis orang lain yang dibantu (Bashori, 2017).

Pada hakikatnya perilaku prososial ada pada setiap manusia mulai dari anak-anak hingga dewasa, namun tentunya setiap orang memiliki perilaku prososial yang berbeda-beda karena empati dan pengalaman individual (Primanda 2015). Empati dan pengalaman individu pada diri seseorang tentunya akan terus didapatkan sejalan dengan pengalaman orang tersebut. Tingkat perilaku prososial pada anak dan orang dewasa akan berbeda karena kematangan kognisi yang dimiliki pun berbeda. Pengalaman sosialisasi menunjuk pada hal-hal terdahulu yang ikut menentukan munculnya perilaku prososial, termasuk semua interaksi anak dengan agen sosialisasi utama seperti orang tua, kelompok sebaya, guru,

dan media masa (Kau 2010). Perilaku prososial akan terus meningkat sejalan dengan bertambahnya usia. Fabes & Eisenberg (1998) Pada usia Sekolah Dasar yaitu antara 6 sampai 12 tahun anak-anak sudah memiliki stabilitas perilaku prososial yang mantab hal ini berkaitan dengan perkembangan kognisi mereka yang bersifat independen.

Pada dasarnya siswa sekolah dasar termasuk dalam siswa usia sekolah dimana siswa cenderung lebih senang menghabiskan waktu untuk bersosialisasi dengan teman sebaya. Masa usia sekolah, anak-anak mulai mengembangkan keterampilan, timbul rasa bersaing, senang berteman dengan sebaya, berperan dalam kegiatan kelompok (Pratiwi et al. 2021). Lingkungan dan kematangan usia menjadi faktor dari perilaku prososial. Seiring dengan bertambahnya usia dan perkembangan kognisi perilaku prososial seseorang akan terus meningkat. Oleh karena itu, penanaman perilaku prososial perlu ditanamkan sejak dini. Selain itu, Individu yang mampu meregulasi dirinya, maka individu tersebut akan dapat memahami dan mengetahui perilaku seperti apa yang dapat diterima oleh orangtua dan lingkungan (Yusuf and Kristiana 2017). Sehingga semakin orang tersebut bertumbuh secara kognisi dan pengalaman, kematangan dan regulasi emosi juga akan berpengaruh pada sikap prososial yang ditunjukkan.

Menurut opini peneliti dengan adanya gadget tidak mempengaruhi rasa empati anak pada orang lain, rasa empati ini timbul karena didikan dari orangtua dan juga kebiasaan yang sering mereka lakukan bukan karena gadget.

6. Kesehatan Mental Kesulitan

Berdasarkan hasil penelitian diatas diketahui bahwa dari 36 responden memiliki tingkat kesehatan mental (kesulitan) abnormal yaitu sebanyak 15 responden (41,7%), borderline sebanyak 15 responden (41,7%) dan normal sebanyak 6 responden (16,7%). Berdasarkan hasil kuesioner dikatakan abnormal jika nilai dari indicator prososial 20-40, nilai tersebut diketahui apabila semua pertanyaan mendapatkan hasil

jumlah sebanyak skor tersebut. Score borderline juga dapat diketahui apabila jumlah skoringnya yaitu 16-19 untuk mengetahui jumlah tersebut responden mengisi kuisisioner terlebih dahulu dan mendapatkan hasil jumlah 5. Dalam kesehatan mental kesulitan yang mendominasi adalah skor abnormal dan borderline yaitu sebanyak 15 responden.

Penelitian ini sejalan dengan penelitian Agustin tahun 2019 yang mendapatkan nilai $p=0,001$ dengan nilai $a=0,363$ menggunakan uji statistik Spearman Rho. Hal ini menunjukkan adanya hubungan penggunaan gadget terhadap perkembangan emosional skala kesulitan pada anak usia prasekolah di Surabaya. Penelitian ini juga sejalan dengan penelitian Damaiyanti tahun 2020 yaitu persentase responden yang menggunakan durasi gadget diatas 1 jam memperlihatkan lebih tinggi mengalami perkembangan emosional yang terganggu. Berdasarkan hasil uji statistic yang dilakukan dengan analisis bivariat menggunakan uji Chi-Square didapatkan nilai $p=0,001$ ($p \leq 0,05$), maka artinya ada hubungan bermakna antara durasi pemakaian gadget terhadap perkembangan emosional anak.

Menurut teori Chusna tahun 2017 menyatakan bahwa konsentrasi anak didunia nyata mengalami kesusahan ketika anak sudah terbiasa dengan gadget. Ketika anak dijauhkan dari gadget tersebut maka anak akan menjadi mudah bosan, gelisah bahkan amarahnya tidak bisa dikontrol (Chusna, 2017).

Menurut asumsi peneliti berdasarkan kuesioner perkembangan skala kesulitan lebih dari setengah anak dalam kategori gangguan. Penggunaan gadget yang berlebihan mengakibatkan emosional anak tidak stabil, walaupun penggunaan gadget dapat memberikan pengaruh yang baik seperti menambah pengetahuan anak dan meningkatkan kreativitas anak, namun jika penggunaan gadget digunakan secara berlebihan oleh anak-anak atau tidak dikontrol oleh orang tua dengan ketat maka akan berdampak pada emosi anak, seperti ketika anak dijauhkan dari gadget maka anak akan mudah marah atau menangis.

C. Analisa Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Kesehatan Mental Anak Usia Sekolah Di MI Miftahul Huda

1. Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Kesehatan Mental (Gejala Emosional)

Berdasarkan table hasil uji regresi ordinal diatas, dimana sesuai dengan tujuan penelitian untuk menjawab hipotesis yaitu “Apakah ada Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Kesehatan Mental (Gejala Emosional) Anak Usia Sekolah Di MI Miftahul Huda?”. Maka dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh yang signifikan antara penggunaan *gadget* terhadap kesehatan mental emosional anak usia sekolah di MI Miftahul Huda yang dibuktikan dengan hasil nilai $p = 0.044 < 0.05$.

Penelitian ini sejalan dengan penelitian Agustin tahun 2019 yang mendapatkan nilai $p=0,001$ dengan nilai $a=0,363$ menggunakan uji statistik Spearman Rho. Hal ini menunjukkan adanya hubungan penggunaan gadget terhadap perkembangan emosional pada anak usia prasekolah di Surabaya. Penelitian ini juga sejalan dengan penelitian Damaiyanti tahun 2020 yaitu persentase responden yang menggunakan durasi gadget diatas 1 jam memperlihatkan lebih tinggi mengalami perkembangan emosional yang terganggu. Berdasarkan hasil uji statistic yang dilakukan dengan analisis bivariat menggunakan uji Chi-Square didapatkan nilai $p=0,001$ ($p \leq 0,05$), maka artinya ada hubungan bermakna antara durasi pemakaian gadget terhadap perkembangan emosional anak.

Menurut teori yang dikemukakan oleh Suyanto pada tahun 2013 yaitu anak yang mengalami gangguan perkembangan emosional sebagian besar adalah anak yang menggunakan gadget > 1 jam sehari. Penggunaan gadget yang berlebihan dapat mempengaruhi tingkat agresif anak karena kurangnya kemampuan memahami orang lain pada anak. Karena hal itu anak menjadi tidak peka terhadap sekitarnya akibat terlalu asik menggunakan gadget bahkan bisa mengakibatkan anak susah berinteraksi dan tidak mampu bersosialisasi secara baik dengan teman sebayanya (Suyanto, 2013). Menurut teori Chusna tahun 2017 menyatakan bahwa konsentrasi anak didunia nyata mengalami kesusahan

ketika anak sudah terbiasa dengan gadget. Ketika anak dijauhkan dari gadget tersebut maka anak akan menjadi mudah bosan, gelisah bahkan amarahnya tidak bisa dikontrol (Chusna, 2017).

Anindya (2017) mengemukakan bahwa perkembangan anak sangat tergantung pada individu anak, peran orang tua, serta lingkungan yang ada disekitar anak. Masing-masing orang tua memiliki cara tersendiri dalam mendidik dan membimbing anak. Kebanyakan penggunaan *gadget* berawal dari bentuk pengalihan atau kurangnya waktu orang tua dalam hal menemani anak dalam bermain. Dampak negative penggunaan *gadget* pada anak sekolah dasar dapat berdampak bagi perilaku sosioalnya yaitu anak akan kurang aktif dalam bersosialisasi maupun kurang aktif secara fisik, lupa dengan lingkungan sekitarnya dan kurangnya waktu bermain bersama teman-temannya.

Dari penggunaan gadget yang berlebihan ternyata mengakibatkan emosional anak tidak stabil. Peneliti berasumsi bahwa penggunaan gadget dapat memberikan pengaruh yang baik seperti menambah pengetahuan anak dan meningkatkan kreativitas anak. Jika penggunaan gadget digunakan secara berlebihan oleh anak-anak atau tidak dikontrol sama sekali oleh orang tua dengan ketat maka akan berdampak pada sikap kepedulian anak terhadap lingkungan sekitarnya. Jika anak-anak keseringan menggunakan gadget tanpa batasan waktu anak akan sulit berinteraksi dengan lingkungan sekitar, lebih suka menyendiri bahkan tidak peduli terhadap perasaan orang lain.

2. Analisa data pengaruh penggunaan gadget terhadap kesehatan mental (masalah perilaku)

Berdasarkan table hasil uji regresi ordinal diatas, Maka dapat disimpulkan bahwa tidak ada pengaruh yang signifikan antara penggunaan *gadget* terhadap kesehatan mental (masalah perilaku) anak usia sekolah di MI Miftahul Huda yang dibuktikan dengan hasil nilai $p = 0.273 > 0.05$.

Perkembangan teknologi semakin pesat, salah satu diantaranya adalah dengan *gadget* yang semakin canggih. Gadget memberikan banyak perubahan-perubahan pada anak, khususnya pada perilaku sosial anak. Penggunaan *gadget* akan memberikan dampak negative dan positif. Dampak positif penggunaan *gadget* ini diantaranya mendapatkan pengetahuan luas dengan mencari informasi melalui *google* mempermudah berkomunikasi dengan orang lain, bermain permainan yang mengasah otak.

Sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Ismaya et al. (2021) dampak positif media internet agar anak cepat mengetahui informasi dan dapat dengan cepat menyelesaikan tugas. Hal tersebut diperkuat oleh hasil penelitian Rahmandani (2018) menyatakan bahwa pengguna gadget akan semakin luas dan meningkat, karena mudahnya untuk mengakses informasi yang diinginkan dan segala informasi yang dengan mudah didapatkan hanya melalui internet. Sesuai hasil penelitian anak-anak desa Jekulo ini memanfaatkan gadgetnya untuk membantu mereka dalam mencari informasi, menambah wawasan, maupun membantu menyelesaikan tugas mereka dengan membuka *google*.

Selain dampak positif, terdapat juga dampak negatif dari penggunaan gadget seperti mata lelah terkadang jam tidur yang berkurang karena anak-anak lebih memilih bermain gadget hingga larut malam. Hal tersebut diperkuat oleh penelitian yang dilakukan oleh Keswara et al., (2019) yang menunjukkan jika terlalu lama bertatapan dengan layar gadget dalam waktu lama akan menimbulkan kesulitan untuk tidur. Selain itu juga dampak yang lain yaitu waktu belajar anak yang berkurang. Anak lebih tertarik dengan gadgetnya daripada belajar. Mereka akan belajar jika ada tugas dari sekolah saja, kalau tidak ada tugas jarang mau belajar. Sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Santoso (2020) yang menyatakan bahwa ada pengaruh dari gawai tersebut menjadikan berkurangnya siswa untuk tertarik belajar, karena kebanyakan main gawai sehingga lupa dengan belajar.

Hal tersebut diperkuat oleh penelitian yang dilakukan Syifa et al., (2019) yang menyatakan bahwa anak yang menggunakan gadget menjadi anak yang mudah marah, menirukan tingkah laku dalam gadget, serta berbicara sendiri pada gadget. Sejalan dengan penelitian yang sudah dilakukan oleh Prayuda et al., (2020) menyatakan bahwa anak yang menghabiskan waktunya dengan gadget akan lebih emosional, pemberontak karena merasa sedang diganggu saat asyik bermain game. Malas mengerjakan rutinitas sehari-hari. Penggunaan gadget yang terlalu lama dapat mempengaruhi tingkat agresif anak.

Menurut opini peneliti selain dampak negatif yang ditimbulkan, gadget juga memiliki dampak positif pada perilaku anak seperti membentuk rasa bertanggung jawab dalam mengerjakan tugas dan membuat proses belajar berjalan dengan baik. Disinilah peran orang tua sangat diperlukan, seperti memberikan pemahaman yang benar tentang fungsi dan penggunaan gadget, memberikan pemahaman agar anak tidak mudah terpapar dengan dampak negatif yang disebabkan oleh penyalahgunaan gadget yang tidak semestinya, serta menjadi orang tua teladan yaitu dengan mencontohkan perilaku baik di depan anak.

3. Analisa data pengaruh penggunaan gadget terhadap kesehatan mental (hiperaktivitas)

Berdasarkan table hasil uji regresi ordinal diatas, Maka dapat disimpulkan bahwa tidak ada pengaruh yang signifikan antara penggunaan *gadget* terhadap kesehatan mental (hiperaktivitas) anak usia sekolah di MI Miftahul Huda yang dibuktikan dengan hasil nilai $p = 0.60 > 0.05$.

Hasil ini sejalan dengan penelitian sebelumnya oleh Setianingsih (2018) yang melaporkan bahwa sebagian besar responden adalah kategori normal yaitu sebesar 82,2%. Penelitian oleh Novita (2019) juga melaporkan sebagian besar responden dalam kategori normal yaitu sebesar 91,8%. Terdapat faktor-faktor lain yang dapat mempengaruhi seorang anak mengalami GPPH yaitu faktor genetik dan dalam hal ini

peneliti belum mengendalikan faktor tersebut. Selain itu pendampingan orangtua selama anak bermain gadget sudah diterapkan sehingga orangtua dapat menjaga, mengontrol, dan mengawasi aktivitas anak serta mengatur jadwal penggunaan gadget.

Walaupun sebagian besar anak dalam kategori normal namun perbedaan dengan anak yang mengalami risiko GPPH tidak berbeda jauh yaitu sebanyak 1,6%. Kondisi tersebut harus menjadi perhatian bagi orangtua bahwa penggunaan gadget dapat berisiko membuat anak mengalami gangguan pemusatan perhatian dan hiperaktivitas. Penyebab dari GPPH dapat belum diketahui secara pasti, secara umum gangguan ini disebabkan oleh faktor genetik sebagai faktor penyebab primer dan utama namun faktor lain termasuk lingkungan dapat mempengaruhi (Soetjiningsih, 2015). Faktor lingkungan tersebut antara lain penggunaan gadget.

Menurut peneliti sebagian besar anak pengguna gadget dalam keadaan normal atau tidak memiliki risiko mengalami gangguan pemusatan perhatian dan hiperaktivitas. Namun kondisi ini harus tetap menjadi perhatian oleh orangtua untuk mengawasi dan mengatur penggunaan gadget pada anak usia pra sekolah.

4. Analisa data pengaruh penggunaan gadget terhadap kesehatan mental (masalah teman sebaya)

Berdasarkan table hasil uji regresi ordinal diatas, Maka dapat disimpulkan bahwa tidak ada pengaruh yang signifikan antara penggunaan *gadget* terhadap kesehatan mental (masalah teman sebaya) anak usia sekolah di MI Miftahul Huda yang dibuktikan dengan hasil nilai $p = 0.623 > 0.05$.

Dalam penelitian yang dilakukan oleh Sirait (2016), mengatakan bahwa untuk mengatasi siswa yang kurang berminat dalam belajar, guru hendaknya dapat menciptakan suatu kondisi tertentu seperti dapat mengembangkan variasi dalam mengajar. Dengan variasi ini, siswa akan merasa senang dan memperoleh kepuasan terhadap belajar. Salah satunya

adalah tersedianya prasarana dan sarana dalam kegiatan belajar siswa khususnya tersedianya penggunaan teknologi.

Menurut Sukarno & Hardinto (2018) dalam penelitiannya tentang penggunaan gadget mengatakan bahwa adanya penggunaan gadget yang didalamnya tersedia fasilitas koneksi internet, siswa dapat memanfaatkan koneksi internet tersebut untuk mengakses berbagai macam informasi dan referensi yang berkaitan dengan pelajaran.

Sejalan dengan pendapat Desmita (2012), yang mengatakan bahwa dukungan teman sebaya juga memiliki peran dalam perkembangan belajar anak, sehingga dengan siapa dan dimana anak berteman bisa berpengaruh terhadap minat belajar yang dapat dimiliki anak. Berkumpul dengan teman sebaya yang memiliki kesamaan dalam berbagai hal, dapat menjadi salah satu cara bagi anak agar dapat mengubah kebiasaan hidupnya dan mencoba berbagai hal yang baru serta saling mendukung satu sama lain. Hal ini juga sependapat dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Radhika (2016) yang mengatakan bahwa teman sebaya anak yang ada di sekolah maupun dalam lingkungan tempat tinggal dapat mempengaruhi perilaku anak, persepsi anak terhadap belajar di sekolah dan yang paling penting adalah mempengaruhi hasil belajar siswa.

Menurut opini peneliti anak sudah dapat memanfaatkan gadget dengan baik sebagai sumber informasi, sebagai alat komunikasi, sebagai media belajar dan penggunaan internet untuk mengakses materi pelajaran. Lingkungan teman sebaya juga memberikan peran dalam perkembangan belajar anak, yaitu dengan cara membentuk kelompok untuk belajar bersama, saling berbagi masalah dan kesulitan yang dialami, keterlibatan individu dalam berinteraksi, menjadi teman belajar dan menemukan harga diri menjadi siswa.

5. Analisa data pengaruh penggunaan gadget terhadap kesehatan mental (perilaku prososial)

Berdasarkan table hasil uji regresi ordinal diatas, Maka dapat disimpulkan bahwa tidak ada pengaruh yang signifikan antara

penggunaan *gadget* terhadap kesehatan mental (perilaku prososial) anak usia sekolah di MI Miftahul Huda yang dibuktikan dengan hasil nilai $p = 0.097 > 0.05$.

Menurut Susanto (2018) menyebutkan perilaku prososial adalah Tindakan yang tidak mementingkan diri sendiri, membantu orang lain dan menunjukkan empati. Perilaku prososial mencakup tindakan membantu teman sekelas, termasuk orang lain untuk bergabung dalam kelompok, mendukung teman sekelas yang dikucilkan dan menunjukkan rasa hormat terhadap orang lain, sehingga perilaku prososial merupakan tanda-tanda penyesuaian yang positif. Bentuk dari perilaku prososial ini dapat beraneka ragam, mulai dari menyumbang, mendampingi, memperhatikan kesejahteraan orang lain dengan berbagai langkah kedermawanan, mempererat persahabatan, kerjasama yang saling menguatkan, menolong korban, menyelamatkan orang lain tanpa diminta, sampai mengorbankan diri untuk orang lain.

Pada perilaku prososial dengan adanya *smartphone* saat ini telah mengalami perubahan, dimana dalam menolong seseorang tidak harus terlibat langsung dan berada di lokasi kejadian. Namun disisi lain kita tidak bisa tau seseorang yang menggunakan *smartphone* memanfaatkannya seperti apa. Apakah hanya untuk sarana komunikasi dan hiburan atau dilakukan juga untuk menolong sesama. Pada dasarnya siswa sekolah dasar termasuk dalam siswa usia sekolah dimana siswa cenderung lebih senang menghabiskan waktu untuk bersosialisasi dengan teman sebaya. Masa usia sekolah, anak-anak mulai mengembangkan keterampilan, timbul rasa bersaing, senang berteman dengan sebaya, berperan dalam kegiatan kelompok (Pratiwi et al. 2021). Perilaku prososial memiliki banyak dimensi atau aspek di dalamnya. Mussen (Dahriani, 2007:34) berpendapat bahwa bentuk-bentuk perilaku prososial memiliki beberapa macam, diantaranya adalah Berbagi, Menolong, Lain (Solihat, Rohaeti, and Alawiyah 2021).

Menurut opini peneliti secara keseluruhan *gadget* bias mendukung perilaku prososial jika digunakan dengan bijaksana dan dengan perhatian

terhadap keseimbangan antara interaksi digital dan langsung. Orang tua dan pendidik perlu memantau dan membimbing penggunaan *gadget* untuk memastikan bahwa anak-anak mendapatkan manfaat positif dan mengembangkan keterampilan sosial yang sehat.

6. **Analisa data pengaruh penggunaan gadget terhadap kesehatan mental (kesulitan)**

Berdasarkan tabel hasil uji regresi ordinal diatas, Maka dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh yang signifikan antara penggunaan *gadget* terhadap kesehatan mental emosional anak usia sekolah di MI Miftahul Huda yang dibuktikan dengan hasil nilai $p = 0.000 < 0.05$.

Hal ini sejalan dengan penelitian Agustin tahun 2019 di Surabaya yang didapatkan hasil dari 104 anak usia prasekolah didapatkan perkembangan emosional (skala kesulitan) lebih dari setengah dalam gangguan sebanyak 46 orang (44,2%). Hal ini sejalan dengan penelitian Rizkiah tahun 2020 di Jakarta yang didapatkan hasil dari 15 responden, lebih dari separuh responden mengalami perkembangan emosional (skala kesulitan) kategori gangguan yaitu 8 responden.

Menurut Departemen Kesehatan Republik Indonesia tahun 2013 bahwa gejala umum anak mengalami gangguan mental dan emosional adalah anak sering mengamuk, menghindari teman-temannya, perilaku merusak dan menantang lingkungan, takut atau cemas berlebihan, konsentrasi buruk, waktu tidur berubah, sakit kepala, keluhan fisik, perubahan pola makan, putus asa dan perbuatan yang diulang-ulang (Depkes RI, 2013). Menurut teori yang dikemukakan oleh Waddel, C. dan Shepherd tahun 2012 yaitu gangguan cemas, tingkah laku, hiperaktivitas dan depresi merupakan gangguan emosional yang paling sering dialami oleh anak-anak (Waddel, C dan Shepherd, 2012).

Berdasarkan penelitian ini peneliti berasumsi pada usia sekolah perkembangan emosional anak sangatlah penting karena pada usia sekolah ini emosional anak akan berpengaruh kepada kepribadian dan sosial anak-anak untuk dimasa yang akan datang. Pada penelitian ini

peneliti menemukan bahwa emosi anak yang sering muncul yaitu anak sering menangis, pemalu dan kurang percaya diri. Pada anak usia sekolah dengan gangguan emosional memiliki karakteristik yang menyeluruh sehingga anak sering mempunyai perasaan khawatir, cemas, menangis, takut, tidak percaya diri, konsentrasi terganggu dan perilaku menyendiri.



BAB VI

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan sebagai berikut :

1. Responden yang menggunakan *gadget* dengan durasi tinggi sebanyak 17 responden (47,2%)
2. Responden yang kesehatan mentalnya mengalami abnormal yaitu sebanyak 15 responden (41,7%)
3. Terdapat pengaruh penggunaan *gadget* dengan nilai *p value* 0.000 (<0.05) terhadap kesehatan mental anak usia sekolah kelas 5 dan 6 di Mi Miftahul Huda

B. Saran

1. Bagi Responden

Hasil penelitian ini diharapkan memberikan informasi kepada responden mengenai dampak penggunaan *gadget* terhadap kesehatan mental emosional anak. Anak bisa menerapkan *self-discipline* yang mengacu pada kemampuan individu dalam melakukan disiplin diri sehingga untuk kedepannya dapat mengambil sikap membatasi lamanya bermain *gadget*.

2. Bagi Orang Tua

Diharapkan orang tua lebih berhati-hati dalam memberikan keleluasaan anak dalam menggunakan *gadget*, terutama dengan memberikan Batasan waktu untuk anak bermain *gadget* serta mengawasi konten yang anak lihat untuk meminimalisir sisi negative penggunaan *gadget* yang dapat berpengaruh terhadap emosi dan perilaku anak.

3. Bagi Tempat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan guru-guru dapat dilakukan tindak lanjut terkait hasil kesehatan mentalnya abnormal dan borderline, dan guru-guru juga bisa berperan aktif dalam memberitahukan kepada orang tua dampak penggunaan *gadget* terhadap kemampuan anak untuk mengenali emosi diri sendiri, mengelola emosi, memotivasi diri,

mengenal emosi orang lain dan membina hubungan dengan orang lain. Agar bisa saling menjaga sehingga anak tidak mengarah dari sisi negative penggunaan *gadget* yang berlebihan.

4. Bagi Peneliti Selanjutnya

Dengan adanya penelitian ini, diharapkan peneliti selanjutnya dapat mengembangkan penelitian ini dengan baik mengenai kesehatan mental anak misalnya pada kesehatan mental kecemasan, stress dan lain sebagainya.



Daftar Pustaka

- Afdalia, A. P., & Gani, I. (2023). Dampak Pengaruh Gadget Terhadap Interaksi Sosial Anak Usia Dini. In *Jurnal Bimbingan Penyuluhan Islam* (Vol. 10, Issue 1).
- Agustin, K., Zen, D. N., & Wibowo, D. A. (2022). Hubungan Lama Penggunaan Gadget Dengan Masalah Mental Emosional Pada Anak Usia Pra Sekolah Di Tk Aba Kecamatan Ciamis Kabupaten Ciamis Tahun 2021. *Jurnal Keperawatan Galuh*, 4(2). <https://jurnal.unigal.ac.id/index.php/JKG/53>
- Chusna, P. A., & Al-Muslihun, S. (2017). Pengaruh Media Gadget Pada Perkembangan Karakter Anak.
- Hasanah, M. (2017). Pengaruh Gadget Terhadap Kesehatan Mental Anak.
- Iqbal, M., Amri, U., Syehma Bahtiar, R., & Pratiwi, D. E. (2020). Dampak Penggunaan Gadget terhadap Kemampuan Interaksi Anak Sekolah Dasar pada Situasi Pandemi Covid-19. In *Desember* (Vol. 2, Issue 2).
- Jutersfan Wau, J. C. (2019). Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perilaku Anak Di Sd Swasta Assisi Medan Selayang Tahun 2019. *STIKes Santa Elisabeth*.
- Kusuma Rini, M., & Huriah, T. (2020). Prevalensi dan Dampak Kecanduan Gadget Pada Remaja: Literature Review. In *Jurnal Keperawatan Muhammadiyah* (Vol. 5, Issue 1). <http://journal.um-surabaya.ac.id/index.php/JKM>
- Listia, O. ;, Febriati, D., & Fauziah, A. (2020). Pengaruh Intensitas Penggunaan Gadget Terhadap Sosial Emosional Anak Usia Pra Sekolah Di Tk Yogyakarta(Vol. 5, Issue 1). <http://ejournal.annurpurwodadi.ac.id/index.php/TSCBid>
- Maharani, S., & Bernard, M. (2018). Analisis Hubungan Resiliensi Matematik Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa Pada Materi Lingkaran. *Jurnal Pembelajaran Matematika Inovatif*, 1.
- Mursidah, U. (2023). Hubungan Durasi Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Emosional Pada Anak Usia Sekolah Di Tk Harapan Bundo Nagari Padang Laweh Kecamatan Sungai Pua Kabupaten Agam Tahun 2023.
- Mutiara Puspita, S. (2019). Kemampuan Mengelola Emosi Sebagai Dasar Kesehatan Mental Anak Usia Dini. *Jurnal Program Studi PGRA*, 5.
- Ni'mah Nailin. (2018). Pengaruh Keharmonisan Dalam Keluarga Terhadap Kesehatan Mental Anak Di Desa Braja Sakti Kecamatan Way Jepara Kabupaten Lampung Timur.
- Oktaviani, S., Wulandari, D., Program, T. M., Sarjana, S., Stikes, K., & Karanganyar, M. H. (2021). Hubungan antara Durasi Penggunaan Gadget

Smartphone dengan Kesehatan Mental Anak Usia 4-5 Tahun di Desa Pablengan (Vol. 2, Issue 2). Online.

Rizki Fauzan, M., Royke Calvin Langingi, A., Mongkau, F. M., Fitria Tumiwa, F., Akbar, H., Masyarakat Institut Kesehatan dan Teknologi Graha Medika, K., Institut Kesehatan dan Teknologi Graha Medika, K., Ners Institut Kesehatan dan Teknologi Graha Medika Jl Raya AKD RSI Moonow Lantai, P. I., & Barat, M. (2021). Peran Keluarga Dalam Menghindari Dampak Negatif Penggunaan Gadget Pada Kesehatan Mental Anak Usia Sekolah Di Desa Dulangon. *Journal of Pharmaceutical Science and Medical Research*, 4(1), 11–19. <http://e-journal.unipma.ac.id/index.php/pharmed>

Rosyid, F. (2022). Metodologi Penelitian Kualitatif Dan Kuantitatif.

Rustiana, S. (2023). Memahami Efek Penggunaan Gadget Terhadap Pembentukan Karakter Anak Sekolah Dasar. In Judul Naskah Jurnal.

Salem, V. E. T., Fathimah, S., Sidik, S., & Hasrin, A. (2021). Sosialisasi Dampak Penggunaan Gadget Anak Usia Dini pada Ibu-Ibu di Jemaat Nafiri Malalayang 1 (Tinjauan Sosiologi Keluarga). *Jurnal Ilmiah Mandala Education*, 7. <http://ejournal.mandalanursa.org/index.php/JIME/index>

Takhfa Lubis, L., Sati, L., Najla Adhinda, N., Yulianirta, H., & Bahril Hidayat. (2019). Peningkatan Kesehatan Mental Anak Dan Remaja Melalui Ibadah Keislaman. *Al-Hikmah:Jurnal Agama Dan Ilmu Pengetahuan*, 16.

Widya, R. (2020). Dampak Negatif Kecanduan Gadget Terhadap Perilaku Anak Usia Dini Dan Penanganannya Di PAUD Ummul Habibah. 13(1).

Zaki, M., & Saiman. (2021). Kajian tentang Perumusan Hipotesis Statistik Dalam Pengujian Hipotesis Penelitian. *Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 4, 115–118.

Lampiran 1: Surat Ijin Pengambilan Data Awal

	PASCA SARJANA Program Magister Kesehatan (M.Kes) MARS, MKPK, MPPK, Epidemiologi, K3 Gizi Masyarakat, Kesehatan Lingkungan, Biostatistik, Pembiayaan & Asuransi Kesehatan Program Magister Keperawatan (M.Kep) Kepemimpinan dan Manajemen Keperawatan, Komunitas, Maternitas Medikal Bedah, Jiwa, Anak, Gawat Darurat	(Fakultas Farmasi - Kesehatan - Adm. RS - Radiologi) FAKAR S - 1 Farmasi S - 1 Kesehatan Masyarakat S - 1 Adm. Rumah Sakit D - III Radiologi (Fakultas Keperawatan & Kebidanan) F 2 K Profesi Ners Profesi Kebidanan S - 1, Keperawatan D - III, D - IV, S - 1, Kebidanan Program Pendidikan Konsultan Manajemen Kesehatan
Good Competence - Good English - Good Personality & Mentality - Good Placement of Preparation		
Nomor	: 002274/IIK-STRADA/2/2.2.4.2//07/2024	
Lampiran	: -	
Perihal	: Permohonan Ijin Studi Pendahuluan (Data Awal)	
 Kepada Yth, Kepala Sekolah Mi Miftahul Huda Di Tempat		
 Dengan Hormat,		
Sehubungan akan dilaksanakan penelitian bagi mahasiswa Program Studi S1 Keperawatan Institut Ilmu Kesehatan STRADA Indonesia, kami mohon kesediaan Bapak/Ibu/Saudara untuk memberikan kesempatan untuk melakukan kegiatan permohonan ijin studi pendahuluan (Data Awal) kepada mahasiswa kami di bawah ini :		
Nama	: Abdul Harik	
NIM	: 2011B0024	
Semester	: 8	
Tempat Penelitian	: Mi Miftahul Huda	
Judul Penelitian	: Pengaruh Penggunaan Gadget Berlebihan Terhadap Kesehatan Mental Anak Usia Sekolah Kelas 5 Dan 6 Di Mi Miftahul Huda	
Atas perhatian dan kerjasamanya, kami sampaikan terimakasih.		
Kediri, 09 Juli 2024		
Fakultas Keperawatan & Kebidanan Institut Ilmu Kesehatan STRADA Indonesia Dekan		
		
Dr. Agusta Dian Ellina, S.Kep.Ns, M.Kep NIDN: 0720088503		
 Tembusan :		
1. - 2. Arsip		
 STRADA INDONESIA Jalan Manila No.37 Sumberece Telp. 0812 5884 7200 Fax. (0354) 695130 Kediri 64133 - Jawa Timur www.iik-strada.ac.id @xstradaindonesia f "STRADA" INDONESIA ✉ official@iik-strada.ac.id		

Lampiran 2: Surat Balasan Ijin Pengambilan Data Awal



YAYASAN MIFTAHUL HUDA
MADRASAH IBTIDA'İYAH MIFTAHUL HUDA
Jl. Mayjend Panjaitan II No. 7 Tinalan Kota Kediri Telp. 081553920664
Status Terakreditasi A NSM : 111235710010 NPSN: 60720738
Website : <https://mimifdatinalan.sch.id> / Email : mimifda07@gmail.com

SURAT KETERANGAN
No.087/ML.MII/III/010/VIII/2024

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : NURWAKHID, M.Pd
Jabatan : Kepala Madrasah
Instansi : MI Miftahul Huda

Menerangkan dengan sebenarnya bahwa nama dibawah ini:

Nama : ABDUL HARIK
NIM : 2011B0024
Fakultas : Kebidanan dan Keperawatan
Program Studi : Keperawatan
Semester : 8
Universitas : IIK STRADA INDONESIA

Memang benar telah melakukan Kegiatan Observasi di MI Miftahul Huda pada hari Kamis tanggal 22 Agustus 2024.

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Kota Kediri, 22 Agustus 2024
Kepala MI Miftahul Huda

Nurwahid, M.Pd

Lampiran 3: Surat Ijin Penelitian



PASCA SARJANA
Program Magister Kesehatan (M.Kes)
MARS, MKPK, MPPK, Epidemiologi, K3
Gizi Masyarakat, Kesehatan Lingkungan,
Biostatistik Pembiayaan & Asuransi Kesehatan
Program Magister Keperawatan (M.Kep)
Kepemimpinan dan Manajemen
Keperawatan, Komunitas, Maternitas
Medikal Bedah, Jiwa, Anak, Gawat Darurat

(Fakultas Farmasi - Kesehatan - Adm. RS - Radiologi)
FAKAR
S - 1 Farmasi
S - 1 Kesehatan Masyarakat
S - 1 Adm. Rumah Sakit
D - III Radiologi
(Fakultas Keperawatan & Kebidanan)
F 2 K
Profesi Ners
Profesi Kebidanan
S - 1, Keperawatan
D - III, D - IV, S - 1, Kebidanan
Program Pendidikan Konsultan Manajemen Kesehatan

Institute of Health Sciences
IIK STRADA
INDONESIA

Good Competence - Good English - Good Personality & Mentality - Good Placement of Preparation

Nomor : 001489/IIK-STRADA/2/2.2.4.2//08/2024

Lampiran : -

Perihal : Permohonan Ijin Penelitian

Kepada Yth,
Kepala Sekolah Mi Miftahul Huda
Di Tempat

Dengan Hormat,

Sehubungan akan dilaksanakan penelitian bagi mahasiswa Program Studi S1 Keperawatan Institut Ilmu Kesehatan STRADA Indonesia, kami mohon kesediaan Bapak/Ibu/Saudara untuk memberikan kesempatan untuk melakukan kegiatan penelitian kepada mahasiswa kami di bawah ini :

Nama : Abdul Harik

NIM : 2011B0024

Semester : 8

Tempat Penelitian : Mi Miftahul Huda

Judul Penelitian : Hubungan Penggunaan Gadget Terhadap Kesehatan Mental Emosional Anak Usia Sekolah Kelas 5 Dan 6 Di Mi Miftahul Huda

Atas perhatian dan kerjasamanya, kami sampaikan terimakasih.

Kediri, 19 Agustus 2024
Fakultas Keperawatan & Kebidanan
Institut Ilmu Kesehatan STRADA Indonesia
Dekan

Dr. Agusta Dian Ellina, S.Kep.Ns, M.Kep
NIDN: 0720088503

Tembusan :

1. -

2. Arsip

INSTITUT ILMU KESEHATAN
STRADA INDONESIA
Jalan Manila No.37 Sumberece Telp. 0812 5884 7200 Fax. (0354) 695130 Kediri 64133 - Jawa Timur
www.iik-strada.ac.id
@xstradaindonesia f IIK "STRADA" INDONESIA ✉ official@iik-strada.ac.id

Lampiran 4: Surat Balasan Ijin Penelitian



YAYASAN MIFTAHUL HUDA
MADRASAH IBTIDA'YAH MIFTAHUL HUDA
Jl. Mayjend Panjaitan II No. 7 Tinalan Kota Kediri Telp. 081553920664
Status Terakreditasi A NSM : 111235710010 NPSN: 60720738
Website : <https://mimifdatinalan.sch.id>/Email : mimifda07@gmail.com

SURAT KETERANGAN
No.089/ML.MH/III/010/VIII/2024

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : NURWAKHID, M.Pd
Jabatan : Kepala Madrasah
Instansi : MI Miftahul Huda

Menerangkan dengan sebenarnya bahwa nama dibawah ini:

Nama : ABDUL HARIK
NIM : 2011B0024
Fakultas : Kebidanan dan Keperawatan
Program Studi : Keperawatan
Semester : 8
Universitas : IIK STRADA INDONESIA

Memang benar telah melakukan Penelitian di MI Miftahul Huda pada hari Selasa tanggal 27 Agustus 2024.

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Kota Kediri, 27 Agustus 2024
Kepala MI Miftahul Huda

Nurwakhid, M.Pd

Lampiran 5: Sertifikat Etik



KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI DAN PENDIDIKAN TINGGI
INSTITUT ILMU KESEHATAN STRADA INDONESIA
KOMISI ETIK PENELITIAN KESEHATAN
HEALTH RESEARCH ETHICS COMMITTEE
Jalan Manila No. 37 Sumberece Kediri - 64133, Jawa Timur - Indonesia
Telp. 081335721919, Fax (0354) 695130, website: <https://kepk.iiik-strada.ac.id>, e-mail: kepkstrada@gmail.com

KETERANGAN KELAIKAN ETIK “ETHICAL CLEARANCE”

Nomor: 001566/EC/KEPK/I/08/2024

Komite Etik Penelitian Kesehatan Institut Ilmu Kesehatan STRADA Indonesia dalam upaya melindungi hak asasi dan kesejahteraan subyek penelitian kesehatan, telah mengkaji dengan teliti protokol berjudul:

*The Health Research Ethics Committee Institut Ilmu Kesehatan STRADA Indonesia in the effort to protect the rights and welfare of research subjects of health, has reviewed carefully the protocol entitled: **Hubungan Penggunaan Gadget Terhadap Kesehatan Mental Emosional Anak Usia Sekolah Kelas 5 dan 6 di MI Miftahul Huda***

Peneliti Utama : **Abdul Harik**
Principal Researcher

Anggota Peneliti :
Members of Researcher
Nama Institusi : **Universitas Strada Indonesia**
Name of Institution

Dan telah menyetujui protokol tersebut di atas.
And approved the above-mentioned protocol.



Ditetapkan di : Kediri
Specified in
Tanggal : 31 Agustus 2024
Date
Ketua,
Chairman,

MOH SAHERI, SKM., MPH
NIK: 13.07.19.026

Keterangan: *Notes:*

Persetujuan etik ini berlaku selama satu tahun sejak tanggal ditetapkan

This ethical clearance is effective for one year from the due date

Pada akhir penelitian, laporan pelaksanaan penelitian harus diserahkan ke Komisi Etik Penelitian Kesehatan

In the end of the research, progress and final summary report should be submitted to the Health Research Ethics Committee

Jika ada perubahan atau penyimpangan protokol dan atau perpanjangan penelitian, harus mengajukan kembali permohonan kajian etik penelitian

If there be any protocol modification or deviation and or extension of the study, the principal investigator is required to resubmit the protocol for approval

Jika ada kejadian serius yang tidak diinginkan (KTD) harus segera dilaporkan ke Komisi Etik Penelitian Kesehatan

If there are Serious Adverse Events (SAE) should be immediately reported to the Health Research Ethics Committee

Lampiran 6: Lembar Informasi Penelitian (*Inform Consent*)

INFORMED CONCENT

Kepada :

Yth.

Di Tempat

Dengan Hormat,

Dengan ini saya Abdul Harik, Mahasiswa Program Studi S1 Ilmu Keperawatan Institut Ilmu Kesehatan Strada Indonesia, bermaksud akan mengadakan penelitian dengan judul **“Pengaruh Penggunaan Gadget Berlebihan Terhadap Kesehatan Mental Anak Usia Sekolah Kelas 5 Dan 6 Di MI Miftahul Huda”** yang merupakan tugas akhir sebagai syarat kelulusan Program Studi S1 Ilmu Keperawatan Ilmu Kesehatan Strada Indonesia.

Berkaitan dengan hal tersebut, saya mohon bantuan untuk bersedia menjadi responden (sampel) penelitian saya dengan cara mengisi angket yang saya berikan. Dan saya menjamin atas kerahasiaan nama dan Alamat responden serta isi dari jawaban angket yang saya berikan.

Demikian permohonan saya atas perhatian dan kesediaannya saya ucapkan terima kasih.

Kediri, 27 Agustus 2024



Abdul Harik
NIM. 2011B0024

Lampiran 7: Lembar Persetujuan Menjadi Responden

LEMBAR PERSETUJUAN UNTUK MENJADI RESPONDEN

Saya yang bertandatangan di bawah ini :

Nama :

Umur :

Dengan ini saya menyatakan (**bersedia / tidak bersedia ***) untuk ikut berperan serta dalam penelitian sebagai responden dengan mengisi lembar persetujuan responden yang disediakan peneliti.

Sebelum mengisi lembar persetujuan responden saya diberi keterangan atau penjelasan mengenai tujuan penelitian, dan saya telah mengerti bahwa penulis akan merahasiakan identitas, maupun informasi yang diberikan. Apabila ada pertanyaan yang menimbulkan respon emosional yang tidak nyaman, maka peneliti akan menghentikan pengumpulan data dan memberikan hak kepada saya untuk mengundurkan diri dari penelitian tanpa resiko apapun

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sukarela dan tanpa unsur paksaan dari siapapun.

Kediri, Juli 2024

Responden

(.....)

Lampiran 8: Kisi-kisi Kuesioner

LEMBAR KISI-KISI KUESIONER

**PENGARUH PENGGUNAAN GADGET BERLEBIHAN TERHADAP
KESEHATAN MENTAL ANAK USIA SEKOLAH KELAS 5 DAN 6 DI MI
MIFTAHUL HUDA**

No	Variabel	Parameter	Nomor soal	Jumlah soal
1.	Penggunaan <i>gadget</i>	Durasi penggunaan <i>gadget</i>	1	1
2.	Kesehatan Mental	Masalah Emosional	3, 8, 13, 16, 24	5
		Masalah Perilaku	5, 7, 12, 18, 22	5
		Hiperaktif	2, 10, 15, 21, 25	5
		Masalah Hubungan Teman Sebaya	6, 11, 14, 19, 23	5
		Kepedulian	1, 4, 9, 17, 20	5
Jumlah Soal				26

Lampiran 9: Lembar Kuesioner

LEMBAR KUESIONER PENELITIAN

PENGARUH PENGGUNAAN GADGET BERLEBIHAN TERHADAP KESEHATAN MENTAL ANAK USIA SEKOLAH KELAS 5 DAN 6 DI MI MIFTAHUL HUDA

Petunjuk Pengisian

1. Bacalah setiap pertanyaan pada kuesioner dengan teliti dan benar.
2. Berilah tanda (✓) pada jawaban yang sesuai dengan keadaan anda saat ini.
3. Teliti kembali agar jangan sampai ada yang terlewat untuk dijawab.

A. Data Demografi

1. Nama :
2. Tempat Tanggal : L / P *) lingkari salah satu
3. Jenis Kelamin :
4. Sejak usia berapa menggunakan gadget :..... tahun

B. Kuesioner Durasi Penggunaan Gadget

No.	Pertanyaan	< 1 jam	1 – 2 jam	> 2 jam
1.	Berapa durasi atau total waktu anda bermain gadget (laptop, handphone, tablet, ipad) dalam waktu sehari?			

C. Kuesioner Kesehatan Mental *Strength and Difficulties Questionnaire* (SDQ)

Strength and Difficulties Questionnaire (SDQ)

No.	Pertanyaan	Tidak Benar	Benar	Selalu Benar
1.	Saya berusaha baik kepada orang lain. Saya peduli dengan perasaan mereka.			
2.	Saya gelisah. Saya tidak dapat diam untuk waktu lama.			
3.	Saya sering sakit kepala, sakit perut atau macam-macam sakit lainnya.			
4.	Kalau saya memiliki mainan, CD, atau makanan, saya biasanya berbagi dengan orang lain.			
5.	Saya menjadi sangat marah dan sering tidak dapat			

	mengendalikan kemarahan saya.			
6.	Saya lebih suka sendiri daripada Bersama dengan orang yang seusia saya.			
7.	Saya biasanya melakukan apa yang diperintahkan oleh orang lain.			
8.	Saya banyak merasa cemas atau khawatir terhadap apapun.			
9.	Saya selalu siap menolong jika seseorang terluka, kecewa atau merasa sakit.			
10.	Bila sedang gelisah atau cemas badan saya sering bergerak-gerak tanpa saya sadari.			
11.	Saya mempunyai satu orang teman baik atau lebih.			
12.	Saya sering bertengkar dengan orang lain. Saya dapat memaksa orang lain melakukan apa yang saya inginkan.			
13.	Saya sering merasa tidak bahagia, sedih atau menangis.			
14.	Orang lain seusia saya umumnya menyukai saya.			
15.	Perhatian saya mudah teralih, saya sulit untuk memusatkan perhatian pada apapun.			
16.	Saya merasa gugup dalam situasi baru, saya mudah kehilangan rasa percaya diri.			
17.	Saya bersikap baik terhadap anak-anak yang lebih muda dari saya.			
18.	Saya sering dituduh berbohong atau berbuat curang.			
19.	Saya sering diganggu atau dipermainkan oleh anak-anak atau remaja lainnya.			
20.	Saya sering menawarkan diri untuk membantu orang lain (orang tua, guru, anak-anak).			
21.	Saya berpikir terlebih dulu akibat akan terjadi, sebelum berbuat atau melakukan sesuatu.			
22.	Saya mengambil barang yang bukan milik saya dari rumah, sekolah atau dari mana saja.			
23.	Saya lebih mudah berteman dengan orang dewasa daripada dengan orang seusia saya.			

24.	Banyak yang saya takuti, saya mudah menjadi takut.			
25.	Saya menyelesaikan pekerjaan yang sedang saya lakukan. Saya mempunyai perhatian yang baik terhadap apapun.			



Perilaku Prososial (Pr)															Kesulitan					
P1	P4	P9	P17	P20	TOTAL	KATEGORI	KODE	E	C	H	P	Total	Kategori	Kode						
1	1	2	2	2	8	NORMAL	1	9	2	4	4	19	BORDERLINE	2						
1	1	2	2	0	6	NORMAL	1	1	4	5	4	14	NORMAL	1						
2	2	1	2	1	8	NORMAL	1	4	9	6	3	22	ABNORMAL	3						
1	1	1	2	1	6	NORMAL	1	3	3	5	4	15	NORMAL	1						
2	1	1	2	1	7	NORMAL	1	6	4	7	4	21	ABNORMAL	3						
2	2	2	0	0	6	NORMAL	1	4	3	4	4	15	NORMAL	1						
2	1	1	2	2	8	NORMAL	1	4	7	5	2	18	BORDERLINE	2						
2	2	2	2	0	8	NORMAL	1	4	5	4	6	19	BORDERLINE	2						
2	2	2	1	1	9	NORMAL	1	6	4	4	4	18	BORDERLINE	2						
2	2	2	2	2	10	NORMAL	1	3	5	6	4	18	BORDERLINE	2						
2	2	2	2	2	10	NORMAL	1	2	4	6	4	16	BORDERLINE	2						
2	2	1	1	1	6	NORMAL	1	3	3	6	3	15	NORMAL	1						
2	1	1	2	2	8	NORMAL	1	5	6	5	6	22	ABNORMAL	3						
2	1	1	0	1	5	BORDERLINE	2	5	7	6	4	22	ABNORMAL	3						
2	2	1	2	1	8	NORMAL	1	6	4	3	1	14	NORMAL	1						
1	2	1	2	1	7	NORMAL	1	4	9	5	4	22	ABNORMAL	3						
2	2	1	2	2	9	NORMAL	1	5	6	3	3	17	BORDERLINE	2						
1	1	1	2	2	7	NORMAL	1	9	6	6	6	27	ABNORMAL	3						
2	2	1	1	1	7	NORMAL	1	6	4	4	6	20	ABNORMAL	3						
1	1	1	1	1	5	BORDERLINE	2	4	4	5	4	17	BORDERLINE	2						
2	1	1	2	2	8	NORMAL	1	6	1	6	4	17	BORDERLINE	2						
1	1	2	2	2	8	NORMAL	1	8	4	4	5	21	ABNORMAL	3						
1	1	1	1	1	5	BORDERLINE	2	7	3	5	5	20	ABNORMAL	3						
1	1	2	1	2	7	NORMAL	1	8	1	5	6	20	ABNORMAL	3						
2	2	1	1	2	8	NORMAL	1	7	3	7	5	22	ABNORMAL	3						
2	1	1	2	1	7	NORMAL	1	4	1	2	3	10	NORMAL	1						
1	1	1	2	2	7	NORMAL	1	5	1	6	6	18	BORDERLINE	2						
2	1	1	1	2	7	NORMAL	1	7	3	3	5	18	BORDERLINE	2						
1	0	2	2	1	6	NORMAL	1	8	6	4	3	21	ABNORMAL	3						
1	1	2	1	1	7	NORMAL	1	5	2	5	4	16	BORDERLINE	2						
1	0	2	1	1	5	BORDERLINE	2	8	5	3	5	21	ABNORMAL	3						
1	1	2	1	1	6	NORMAL	1	5	3	5	6	19	BORDERLINE	2						
1	0	0	2	2	5	BORDERLINE	2	3	1	8	5	17	BORDERLINE	2						
1	1	1	2	2	7	NORMAL	1	7	5	6	5	23	ABNORMAL	3						
1	0	1	1	0	3	ABNORMAL	3	7	4	3	4	18	BORDERLINE	2						
1	1	2	1	1	6	NORMAL	1	5	4	5	7	21	ABNORMAL	3						

Lampiran 11 Hasil Uji Statistik

Karakteristik Responden

jenis kelamin

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	laki-laki	14	38.9	38.9	38.9
	perempuan	22	61.1	61.1	100.0
	Total	36	100.0	100.0	

kelas

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	kelas 5	17	47.2	47.2	47.2
	kelas 6	19	52.8	52.8	100.0
	Total	36	100.0	100.0	

Karakteristik Variabel

Penggunaan gadget

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	rendah	5	13.9	13.9	13.9
	sedang	14	38.9	38.9	52.8
	tinggi	17	47.2	47.2	100.0
	Total	36	100.0	100.0	

emosional

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	normal	20	55.6	55.6	55.6
	bonderline	5	13.9	13.9	69.4
	abnormal	11	30.6	30.6	100.0
	Total	36	100.0	100.0	

hiperaktivitas

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	normal	24	66.7	66.7	66.7
	bonderline	9	25.0	25.0	91.7
	abnormal	3	8.3	8.3	100.0
	Total	36	100.0	100.0	

teman sebaya

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	normal	7	19.4	19.4	19.4
	bonderline	21	58.3	58.3	77.8
	abnormal	8	22.2	22.2	100.0
	Total	36	100.0	100.0	

perilaku prososial

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	normal	30	83.3	83.3	83.3
	bonderline	5	13.9	13.9	97.2
	abnormal	1	2.8	2.8	100.0
	Total	36	100.0	100.0	

kesulitan

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	normal	6	16.7	16.7	16.7
	bonderline	15	41.7	41.7	58.3
	abnormal	15	41.7	41.7	100.0
	Total	36	100.0	100.0	

perilaku

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	normal	14	38.9	38.9	38.9
	bonderline	10	27.8	27.8	66.7
	abnormal	12	33.3	33.3	100.0
	Total	36	100.0	100.0	

Uji Regresi Ordinal

1. Penggunaan gadget terhadap gejala emosional

Model Fitting Information

Model	-2 Log Likelihood	Chi-Square	df	Sig.
Intercept Only	20.294			
Final	14.061	6.233	2	.044

Link function: Logit.

2. Penggunaan gadget terhadap masalah perilaku

Model Fitting Information

Model	-2 Log Likelihood	Chi-Square	df	Sig.
Intercept Only	18.950			
Final	16.356	2.594	2	.273

Link function: Logit.

3. Penggunaan gadget terhadap hiperaktivitas

Model Fitting Information

Model	-2 Log Likelihood	Chi-Square	df	Sig.
Intercept Only	16.646			
Final	11.016	5.630	2	.060

Link function: Logit.

4. Penggunaan gadget terhadap teman sebaya

Model Fitting Information

Model	-2 Log Likelihood	Chi-Square	df	Sig.
Intercept Only	16.157			
Final	15.209	.948	2	.623

Link function: Logit.

5. Penggunaan gadget terhadap perilaku prososial

Model Fitting Information

Model	-2 Log Likelihood	Chi-Square	df	Sig.
Intercept Only	14.487			
Final	9.820	4.668	2	.097

Link function: Logit.

6. Penggunaan gadget terhadap kesulitan

Model Fitting Information

Model	-2 Log Likelihood	Chi-Square	df	Sig.
Intercept Only	28.935			
Final	13.378	15.557	2	.000

Link function: Logit.



Lampiran 12 Dokumentasi

Dokumentasi Penelitian



Penyampaian maksud dan tujuan penelitian kepada responden



Pengisian lembar persetujuan (*inform Consent*) dan lembar kuesioner



Foto bersama responden

Lampiran 13 Lembar Konsul



**INSTITUT ILMU KESEHATAN
STRADA INDONESIA**
Jln. Manlla . No.37 Sumberece Telp (0354) 7009713 Fax. (0354)
695139 Kota Kediri-Jawa Timur

LEMBAR KONSULTASI

Nama : ABDUL HARIK
NIM : 2011B0024
JUDUL : HUBUNGAN PENGGUNAAN GADGET TERHADAP
KESEHATAN MENTAL ANAK USIA SEKOLAH KELAS 5
DAN 6 DI MI MIFTAHUL HUDA
PEMBIMBING : FAJAR RINAWATI, S.KEP., NS., M.KEP., SP.KEP.J

No	Tanggal	Uraian	Tanda Tangan
1	3 – 7 – 2023	Pengajuan judul	
2	20 – 9 – 2023	Konsul BAB I	
3	22 – 11 – 2023	Revisi latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian dan Konsul BAB II	
4	22 – 2 – 2024	Revisi latar belakang, rumusan masalah, BAB II dan Konsul III	
5	20 – 3 – 2024	Revisi latar belakang, dan definisi operasional	
6	8 – 6 – 2024	Konsul BAB I, II, dan III	
7	22 – 6 – 2024	Revisi latar belakang, BAB II, desain penelitian, sampel, definisi operasional, lokasi penelitian, dan instrumen penelitian	
8	9 – 7 – 2024	Konsul BAB I, II, III dan ACC Ujian Seminar Proposal	

9	13 – 8 – 2024	Konsul revisi ujian proposal, latar belakang, analisa data	
10	30 – 8 – 2024	Konsul BAB IV, V, VI	
11	31 – 8 – 2024	Revisi BAB IV, deskripsi lokasi penelitian, karakteristik variabel, analisa data	
12	2 – 9 – 2024	Konsul BAB IV, V, VI dan ACC ujian seminar hasil	