



**Pengaruh Pengalihan Penggunaan *Gadget* Dengan Menyusun Lego Brick Terhadap Perkembangan Emosional Anak Usia 7-8 Tahun Di Rw 01 Desa Buniayu Sukamulya Kabupaten Tangerang**

**The Influence of Shifting Gadget Use to Assembling Lego Bricks on the Emotional Development of Children Aged 7-8 Years in RW 01, Buniayu Village, Sukamulya District, Tangerang Regency**

Tarbiatunisa<sup>1</sup>, Mursiah<sup>2</sup>, Ria Setia Sari<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup> Program Studi Ilmu Keperawatan, Universitas Yatsi Madani, Jl. Aria Santika No. 40A, RT.001/RW.003, Margasari, Kec. Karawaci, Kota Tangerang, Banten 15114

\*Corresponding Author: [tarbiatunisanisa7@gmail.com](mailto:tarbiatunisanisa7@gmail.com)

---

**ABSTRAK**

**Sejarah artikel:**

Diterima 9 September 2025

Revisi 19 October 2025

Diterima 06 November 2025

**Kata kunci:**

Perkembangan Emosional,  
Menyusun Lego Brick, Anak  
Usia 7-8 Tahun

Perkembangan teknologi semakin pesat, *gadget* adalah contoh dari banyaknya teknologi yang berkembang di masyarakat, banyaknya anak yang menggunakan *gadget* sehingga berdampak pada perkembangan emosionalnya, maka salah satu cara untuk pengalihan penggunaan *gadget* yaitu dengan menyusun lego brick terhadap perkembangan emosional anak Tujuan penelitian untuk Mengetahui perkembangan emosional anak sebelum dan sesudah dilakukan pengalihan penggunaan *gadget* dengan menyusun lego brick terhadap perkembangan emosional anak. Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif menggunakan metode desain *Quasy Eksperimental* dengan *pre-post test control group design*. teknik yang digunakan adalah *non probability sampling* dengan total *sampling*. Sampel berjumlah 82 responden dengan kelompok intervensi dan kelompok kontrol. Hasil Penelitian : Hasil penelitian yang dilaksanakan di Rw 01 Desa Buniayu sukamulya Kabupaten Tangerang, bahwa ada pengaruh pengalihan penggunaan *gadget* dengan menyusun lego brick terhadap perkembangan emosional anak usia 7-8 tahun.

**ABSTRACT**

**Keywords:**

*Emotional Development, Lego Brick Building, Children Aged 7 8 Years*

Technological development is increasingly rapid, with *gadgets* being one example of the many technologies developing in society. The large number of children using *gadgets* impacts their emotional development. Therefore, one way to divert *gadget* use is by building Lego bricks to influence children's emotional development. To determine the emotional development of children before and after diverting *gadget* use by building Lego bricks to influence their emotional development. Research Design: This is a quantitative study using a quasi-experimental design with a pre-post test control group design. sampling technique: used was non-probability sampling with total sampling. The sample consisted of 82 respondents, each with an intervention group and a control group. Univariate and bivariate analysis, as well as a paired sample t-test, were used. Research Results: The results of the study, conducted in RW 01, Buniayu Village, Sukamulya Regency, Tangerang Regency, indicate that diverting *gadget* use by building Lego bricks has an effect on the emotional development of children aged 7-8 years.

---

## PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi mengalami kemajuan yang sangat pesat, komputer dan internet menjadi akses termudah untuk digunakan dalam bidang bisnis, perkantoran, maupun di bidang pendidikan, salah satu alat teknologi yang banyak digunakan adalah smartphone atau gadget. Hampir semua individu memiliki gadget, dan penggunaannya pun bukan hanya orang dewasa tetapi anak-anak juga. Sehingga dengan adanya perkembangan teknologi zaman sekarang anak lebih cenderung lebih fokus pada gadget (Denissa Rahmadani Herlianti, 2023).

Anak dapat dikatakan kecanduan gadget dengan karakteristik diantaranya: Adanya perasaan kurang nyaman gelisah, cemas, dan marah bahkan hingga mengamuk saat gadget-nya diambil; Sulit berkonsentrasi karena otak mereka telah terforsir pada layar gadget; Malas bergerak, beraktivitas dan berinteraksi; Berjam-jam main gadget secara intens dan tidak memperhatikan orang lain; Berlebihan dalam menggunakan gadget dan akhirnya lupa waktu; Sering bermain gadget secara sembunyi (Zakiyah *et al.*, 2024).

*World Health Organization* mengungkapkan, sebanyak 93,52% penggunaan gadget oleh anak usia sekolah dan penggunaan internet sebanyak 65,34%. Umumnya anak-anak menggunakan internet untuk menggunakan media sosial termasuk youtube dan game daring. Menurut sumber data dan informasi Gadget di Indonesia mencapai 142% dari populasi penduduk Indonesia 262 juta jiwa didapatkan sebanyak 371,4 juta penggunaan Gadget. Dengan demikian rata-rata setiap penduduk memakai 1,4 telepon karena satu orang terkadang menggunakan 1-2 telepon. Dari jumlah 371,4 juta pengguna ponsel didapati 132,7 juta pengguna internet, 106 juta pengguna mediasosial aktif dan 92 juta pengguna media sosial mobile aktif (Nurhasanah, 2024).

Upaya yang dilaksanakan pemerintahan dalam penanggulangan penggunaan gadget pada anak dengan menyediakan alternatif lain yang mampu mengatasi permasalahan tersebut yaitu dengan program ramah anak yang menjadi sentral Pendidikan terhadap penggunaan gadget. Pemerintahan desa dalam menanggulangi penggunaan gadget melalui program ramah anak sangat mempunyai dampak yang besar pada anak baik dilihat dari segi sosial, pendidikan, dan pertumbuhan kembang anak (Irwan Saleh Dalimunthe 2025).

Hasil penelitian sebelumnya didapatkan hasil yaitu terdapat 10 orang anak yang diwawancarai peneliti menggunakan gadget dengan durasi penggunaan di atas 2 jam perhari yang menimbulkan dampak positif dan dampak negatif. Dampak positifnya yaitu kemampuan motorik anak akan terpacu, namun dampak negatifnya yaitu berpengaruh pada perkembangan emosi anak, anak akan lebih suka marah, susah diatur, berbicara pada diri sendiri, pada waktu belajar anak juga akan terganggu karena anak asik bermain game atau menonton video di youtube. Maka dari itu pengalihan diperlukan agar tidak berfokus pada gadget (Mursidah *et al.*, 2024).

Penelitian yang dilakukan sebelumnya Lego sebagai aktivitas permainan dalam meningkatkan perkembangan sosial emosional anak usia dini, Hasil penelitian menunjukkan perkembangan sosial emosional pada anak dapat meningkat dengan sangat baik dan berhasil, dalam permainan lego anak-anak sangat senang dan menjadi akrab dengan berbagi mainan lego Bersama teman-temannya (Rohaendah & Zahro 2024).

Selain itu penelitian yang dilakukan oleh Denissa Rahmadani Herlianti, Mona Yulianti (2023) tentang Pengaruh gadget terhadap perkembangan emosional anak usia prasekolah di Tk pembina cibereum kulon kecamatan cimilaka didapatkan hasil Hasil analisis uji statistik chi square di dapat  $P$  value 0,00 ( $p < 0,05$ ). bahwa  $H_a$  diterima ditemukan adanya pengaruh yang signifikan antara pengguna gadget dengan Perkembangan emosional pada anak usia prasekolah (Mona Yulianti 2023).

Berdasarkan observasi awal yang dilakukan di Desa Buniayu, Kecamatan Sukamulyan Kabupaten Tangerang, diketahui sebagian besar anak usia 6-8 tahun telah memiliki akses terhadap gadget, baik milik pribadi maupun milik orang tua. Anak-anak tersebut umumnya menggunakan gadget untuk bermain game, menonton video, dan mengakses media sosial. Hasil wawancara informal dengan beberapa orang tua menunjukkan bahwa gadget sering digunakan sebagai alat untuk menenangkan anak atau mengisi waktu luang Ketika orang tua sedang sibuk bekerja.

## METODE

Pada penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah quasi eksperimen dengan pendekatan *pre dan post with control* dengan membandingkan menyusun lego brick sebelum dan sesudah dilakukan intervensi anak usia 7-8 tahun di Rw 01 Desa Buniayu sukamulya Kabupaten Tangerang.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian distribusi frekuensi karakteristik responden berdasarkan usia pada kelompok intervensi dan kontrol di RW 01, Desa Buniayu, Sukamulya, Kabupaten Tangerang. Dari 82 sampel yang terlibat dalam penelitian ini, mayoritas responden berusia 8 tahun, yaitu sebanyak 53 orang (64,4%), sementara 29 orang (35,4%) lainnya berusia 7 tahun. Dengan demikian, sebagian besar responden berada pada kelompok usia 8 tahun, yang menjadi fokus dalam analisis lebih lanjut.

Tabel 1. Distribusi frekuensi karakteristik responden berdasarkan usia pada kelompok intervensi dan kontrol di RW 01 Desa Buniayu Sukamulya Kabupaten Tangerang sampel (n) = 82

Usia	f	%
7 tahun	29	35,4%
8 tahun	53	64,4%
<b>Total</b>	<b>82</b>	<b>100%</b>

Tabel 2 menunjukkan distribusi frekuensi karakteristik responden berdasarkan jenis kelamin pada kelompok intervensi dan kontrol di RW 01, Desa Buniayu, Sukamulya, Kabupaten Tangerang. Dari 82 sampel yang terlibat dalam penelitian ini, mayoritas responden adalah perempuan, dengan jumlah 48 orang (58,5%), sementara 34 orang (41,5%) lainnya adalah laki-laki. Distribusi ini memberikan gambaran mengenai proporsi jenis kelamin dalam sampel yang digunakan untuk analisis lebih lanjut.

Tabel 2. Distribusi frekuensi karakteristik responden berdasarkan jenis kelamin pada kelompok intervensi dan kontrol di RW 01 Desa Buniayu Sukamulya Kabupaten Tangerang sampel (n) = 82

Jenis kelamin	f	%
Laki laki	34	41,5%
Perempuan	48	58,5%
<b>Total</b>	<b>82</b>	<b>100%</b>

Berdasarkan tabel diatas Dari 82 responden, mayoritas adalah Distribusi ini menunjukkan bahwa perempuan mendominasi sampel dalam penelitian ini.

Tabel 3. Distribusi frekuensi perkembangan emosional pre dan post kelompok intervensi dan kontrol di RW 01 Desa Buniayu Sukamulya Kabupaten Tangerang sampel (n) = 82

Variabel	Jenis	Kelompok intervensi	
		f	%
Perkembangan emosional pre	Baik	29	70,7%
	Buruk	12	29,3%
Perkembangan emosional post	Baik	34	82,9%
	Buruk	7	17%
<b>Kelompok kontrol</b>			
Perkembangan emosional pre	Baik	23	56,1%
	Buruk	18	43,9%
Perkembangan emosional post	Baik	23	56,1%
	Buruk	18	43,9%

Berdasarkan tabel diatas hasil pre perkembangan emosional 12 responden (29,3%) termasuk pada kategori buruk. Dan hasil post perkembangan emosional 7 responden (17,1%) termasuk kategori buruk. hasil pre dan post diperoleh hasil yang sama perkembangan emosional pada 18 responden (43,9%) berada pada kategori buruk.

Tabel 4. Perbedaan rata rata perkembangan emosional pada kelompok intervensi dan kontrol di RW 01 Desa Buniayu Sukamulya Kabupaten Tangerang sampel (n) = 82

		Mean	Deviation	Error	Lower	P value
Pair 1	Pre dan post 1	.220	14.624	2.284	-4.397	.924
Pair 2	Pre dan post 2	8.585	13.345	2.084	-4.373	.000

Sumber: Data Primer

Berdasarkan hasil penelitian pemberian pengalihan penggunaan gadget dengan menyusun lego brick dapat memperbaiki perkembangan emosional karna tindakan pengalihan gadget memberikan efek pengalihan pada anak melalui kegiatan menyusun lego brick membantu mengekspresikan pikiran dan perasaan anak. Menyusun lego brick dapat memberikan makna kesabaran dan regulasi emosi, anak belajar mengendalikan rasa kecewa ketika bangunanya roboh, serta mendapatkan kepuasan emosional saat berhasil menyelesaikan konstuksi yang rumit (Antaraneews, 2023).

Perkembangan emosional kelompok intervensi lebih rendah karena menyusun lego merupakan salah satu permainan yang memberikan kesempatan anak menunjukkan peningkatan kemampuan pengendalian emosi, kesabaran, serta melatih keterampilan pemecah masalah (Nugraheni & Astuti 2020).

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan perkembangan emosional pada ana pre dan post mendapatkan perlakuan pengalihan penggunaan gadget dengan menyusu lego brick sehingga nilai *p value* 0,000 > 0,05. Penelitian ini didukung oleh penelitian sebelumnya perkembangan emosional anak kelompok intervensi dan kelompok kontrol setelah diberikan intervensi hasil uji hipotesis diperoleh nilai t hitung 13,0790. Ternyata t hitung = 13,0790 > t tabel = 2,101 sehingga terdapat perbedaan signifikan.

Pada kelompok intervensi, seluruh responden mengalami penurunan skor perkembangan emosional setelah menyusun lego brick. Tidak ada responden yang mengalami peningkatan maupun tetap pada skor yang sama. Nilai signifikan diperoleh 0.000 ( $p < 0.05$ ) yang menunjukkan bahwa terdapat nilai signifikan setelah menyusun lego brick. Hal ini membuktikan bahwa intervensi menyusun lego brick efektif dalam perkembangan emosional anak.

Pada kelompok kontrol, signifikansi 0.023 ( $p < 0.05$ ) menunjukkan terdapat perbedaan yang signifikan. Meski signifikan, nilai rata-rata perubahan pada kelompok kontrol (5.675) lebih rendah dibandingkan kelompok intervensi, yang menunjukkan pengaruh alami atau faktor luar namun tidak sebesar pengaruh intervensi pada kelompok intervensi.

Hasil ini didukung oleh penelitian sebelumnya, yang menyatakan bahwa perkembangan emosional anak dipengaruhi oleh stimulus yang diterima dari lingkungan. Anak yang mendapatkan stimulus positif, seperti bimbingan, atau kegiatan bermain yang mendukung misalnya menyusun lego brick, akan lebih mampu mengendalikan emosinya. Sebaliknya anak yang tidak memperoleh intervensi cenderung tidak menunjukkan perubahan dalam perkembangan emosinya (Notoatmojo, 2021).

Penelitian ini didukung oleh peneliti sebelumnya yang sama-sama menunjukkan adanya perbedaan signifikan perkembangan emosional anak sebelum dan sesudah diberikan intervensi pada kelompok intervensi, namun tidak pada kelompok kontrol. Dengan demikian, hasil uji T dalam penelitian ini memperkuat bukti bahwa stimulasi atau intervensi yang tepat seperti kegiatan menyusun lego brick merupakan faktor kunci dalam pengalihan penggunaan gadget (Nurmaningsih, 2022).

## SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa pengalihan penggunaan gadget dengan kegiatan menyusun lego brick berpengaruh signifikan terhadap perkembangan emosional anak usia 7-8 tahun di RW 01, Desa Buniayu, Sukamulya, Kabupaten Tangerang. Penelitian ini menunjukkan bahwa kelompok intervensi yang diberikan kegiatan menyusun lego brick mengalami perbaikan yang signifikan pada perkembangan emosional mereka, dengan nilai p value sebesar 0,000 ( $p < 0,05$ ). Sebaliknya, kelompok kontrol yang tidak mendapatkan intervensi menunjukkan perkembangan emosional yang relatif tidak berubah, dengan nilai p value 0,023 ( $p < 0,05$ ), meskipun lebih rendah dibandingkan dengan kelompok intervensi. Oleh karena itu, intervensi melalui kegiatan menyusun lego brick terbukti efektif dalam meningkatkan kemampuan pengendalian emosi, kesabaran, dan keterampilan pemecahan masalah pada anak.

Berdasarkan temuan ini, disarankan agar orang tua, pendidik, dan pihak terkait lainnya lebih memanfaatkan kegiatan kreatif seperti menyusun lego brick sebagai alternatif pengalihan penggunaan gadget untuk mendukung perkembangan emosional anak. Mengingat hasil penelitian ini yang menunjukkan perubahan positif dalam regulasi emosi anak, kegiatan ini bisa dijadikan sebagai salah satu metode yang dapat diterapkan secara rutin dalam pengasuhan dan pendidikan anak. Selain itu, penelitian lebih lanjut dengan sampel yang lebih besar dan jangka waktu intervensi yang lebih panjang dapat dilakukan untuk menguji keberlanjutan efek positif ini dalam perkembangan emosional anak. Diharapkan, hasil penelitian ini dapat menjadi referensi untuk pengembangan kebijakan pendidikan dan program pengasuhan yang lebih mendukung perkembangan emosional anak di era digital.

## DAFTAR PUSTAKA

- Afidah, S. N., Fakhriyah, F., & Oktavianti, I. (2022). Dampak Penggunaan Gadget Pada Perkembangan Emosional dan Kognitif Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Indonesian Gender and Society Journal*, 3(2), 53–59. <https://doi.org/https://doi.org/10.23887/igsj.v3i2.50414>
- Anggreni, D. (2022). *Penerbit STIKes Majapahit Mojokerto buku ajar*.
- Asmarawanti, & Lustyawati, S. (2020). Penerapan Terapi Bermain Mewarnai Gambar Untuk Menurunkan Tingkat Kecemasan Hospitalisasi Anak Usia Pra Sekolah (3-6 Tahun). *Jurnal Ilmiah Kesehatan Dan Keperawatan*, 83–92. <https://jurnal.ummi.ac.id/index.php/lentera/article/view/216/85>
- Denissa Rahmadani Herlianti, Mona Yulianti, A. A. A. (2023). *Pengaruh Gadget Terhadap Perkembangan Cibereum Kulon Kecamatan Cimalaka Kabupaten Sumedang 2022*. 5(1), 35–40.
- Dewi Lestari1, M. (2024). Pengaruh Alat Permainan Lego Terhadap Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini 4-5 Tahun di Paud Arriyadatul Badi'ah. *Malahayati Nursing Journal*, 6, 1972–1981.
- Friska, A., Nelson, C., Keperawatan, F., Klabat, U., & Utara, S. (2024). Gadget Dan Perkembangan Emosional Anak Usia Prasekolah 3-6 Tahun Pendahuluan Anak usia prasekolah adalah anak yang berusia tiga sampai enam tahun , ini perkembangan kognitif , perkembangan Perkembangan emosional anak usia prasekolah adalah perkembangan ya. *Nutrix Journal*, 8, No.2,ok, 221–229.
- Hendrita, N. (2023). *Pengaruh Pemberian Terapi Bermain Mewarnai Gambar Terhadap Tingkat Kecemasa Pada Anak Usia Pra Sekolah Yang Mengalami Hospitalisasi Di RS Rawalumbu. Sekolah Tinggi Ilmu Kesehatan mitra Keluarga Bekasi*.
- J.L.Kundre, E. I. (2022). Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini Dengan Menggunakan Permainan Lego Warna Pada Paud Kawana di Kecamatan Tehoru Kabupaten Maluku Tengah. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 8(20), 1–23.
- Kemba, L. N., Amalia, A., & Samodra, Y. T. J. (2024). *Meningkatkan Perkembangan Motorik Halus Melalui Kegiatan Mewarnai*. 137, 21–30.

- Kontesa, F. (2022). *Pengaruh penggunaan gadget terhadap perkembangan sosial emosional anak usia dini*. Universitas Islam Negeri Fatmawati Sukarno Bengkulu
- Maula, I., & Rahmayanti, S. D. (2024). Hubungan Durasi Penggunaan Gadget Dengan Perkembangan Sosial Emosional Anak Prasekolah di Tk Murai Sejahtera Kabupaten Sumedang. *Jurnal Kesehatan Kartika*, 19(2), 6631622–6631624.
- Muawanah, R. A., Nihwan, N., Umam, A. K., & Fitri, R. A. (2022). Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Emosional Anak Usia 4-6 Tahun Di Paud Pgri 15 a Iringmulyo Kota Metro. *IJIGAEd: Indonesian Journal of Islamic Golden Age Education*, 2(2), 42–49. <https://doi.org/10.32332/ijigaed.v2i2.4744>
- 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*. Universitas Muhammadiyah Sumatera Barat.
- Nabila Salsabina Itha Ishmah Aurora, Arum Meiranny, E. S. (2024). *Faktor yang Mempengaruhi Sosial-Emosional Anak Usia Dini: Literature Review*. 7(4), 768–777.
- Notoatmodjo. (2018). Metode Penelitian survei. Metode Penelitian Kesehatan. In *Jakarta: Rineka Cipta* (pp. 37–41). Yayasan Kita Menulis.
- Nur Septiani Yasin, S. I. (2024). Implementasi Metode Bercerita Dalam Menanamkan Nilai Moral Dan Agama Siswa Di TK Arriadho Cengkareng Jakarta Barat. *Jurnal Ar-Rainah : Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 4, 8–28.
- Nurhasanah, N. (2024). *Pendampingan Kegiatan Mewarnai Gambar sebagai Pengalihan Aktivitas Anak dari Bermain Gadget di Kelurahan Rabadompu Barat Kecamatan Raba Kota Bima*. 4, 1–7.
- Nursafitri, L. (2019). *Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia Dini di Taman Kanak-kanak Smart Kids Wayadani Sukarame Bandar Lampung*. Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung.
- Prasatiati, D. A. (2023). *Pengaruh Terapi Bermain Lego Terhadap Kecemasan Pada Anak Usia Prasekolah Yang Menjalani Hospitalisasi Di RS Bhakti Kartni Bekasi Timur*. Sekolah Tinggi Ilmu Kesehatan Mitra Keluarga Bekasi.
- Rahmadaniar Aditya Putri, Nurul Kamariyah, Ima Nadatien, Tasya Sal Sabilla, S. N. H. (2024). *Hubungan Pola Asuh Orang Tua Dengan Perkembangan Emosional Anak Prasekolah*. 16, 189–202.
- Rawanita, M., & Mardhiah, A. (2024). *Strategi Orang Tua dalam Mengelola Penggunaan Gadget Anak Usia Dini di Gampong Tanjung Deah Darussalam*. 1(3), 274–294.
- Rohaendah, I., & Zahro. (2024). Lego sebagai Aktivitas Permainan dalam Meningkatkan Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia Dini. *Ceria (Cerdas Energik ...)*, 7(3), 267–272. <http://journal.ikipsiliwangi.ac.id/index.php/ceria/article/view/22657%0Ahttp://journal.ikipsiliwangi.ac.id/index.php/ceria/article/view/22657/6498>