

Dampak Kecanduan Gadget Terhadap Emosional Anak Di Kelas 6 Sekolah Dasar

Desri Uttami*, Fitriyeni
Universitas Islam Riau, Indonesia
*desriuttami@student.uir.ac.id

Abstract

Many students who are addicted to gadgets tend to spend more time interacting with digital devices than interacting directly with other people. Lack of social interaction has an impact on children's ability to develop communication skills, empathy and social understanding. The aim of this research is to describe how gadget addiction has an emotional impact on children in class VI at SDN 006 Sorek Dua. This research design uses quantitative descriptive research methods. The population in this study was all 46 class VI students. The sample selection technique used a totaling sample, so the sample in this study was 46 students. In this research, the data collection technique uses a questionnaire and the instrument is a questionnaire sheet. The data analysis technique in this research uses percentage data. Based on the research findings, it can be concluded that the impact of gadget addiction on children's emotions in class VI students at SDN 006 Sorek Dua on the variables of gadget addiction and children's emotions is in the medium category.

Keywords: *Impact; Children's Emotions; Gadget Addiction; Elementary School*

Abstrak

Banyak siswa yang kecanduan gadget cenderung menghabiskan lebih banyak waktu berinteraksi dengan perangkat digital daripada berinteraksi secara langsung dengan orang lain. Kurangnya interaksi sosial berdampak pada kemampuan anak dalam mengembangkan keterampilan komunikasi, empati, dan pemahaman sosial. Tujuan dari penelitian ini ialah untuk mendeskripsikan bagaimana kecanduan gadget berdampak terhadap emosional anak di kelas VI SDN 006 Sorek Dua. Desain penelitian ini menggunakan metode penelitian deskriptif kuantitatif. Populasi pada penelitian ini ialah seluruh siswa kelas VI yang berjumlah 46 orang. Teknik pemilihan sampel menggunakan totaling sample, maka sampel pada penelitian ini ialah 46 siswa. Dalam penelitian ini, teknik pengumpulan data menggunakan angket dan instrumennya berupa lembar angket. Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan data persentase. Berdasarkan temuan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa dampak kecanduan gadget terhadap emosional anak pada siswa kelas VI SDN 006 Sorek Dua pada variabel kecanduan gadget dan emosional anak pada kategori sedang.

Kata Kunci: *Dampak; Emosional Anak; Kecanduan Gadget; Sekolah Dasar*

Pendahuluan

Pada dasarnya, pendidikan berfungsi sebagai alat untuk membantu siswa menjadi lebih baik dalam kemampuan mereka. Pendidik memiliki peran yang sangat penting dalam meningkatkan kemampuan siswa. Dengan demikian, pendidik dapat memahami perkembangan siswa mereka. Anak-anak usia dini adalah siswa yang memiliki tingkat pencapaian perkembangan yang luar biasa dan belajar konsep kehidupan paling awal. Mereka juga merupakan siswa yang memulai proses perkembangan untuk kehidupan

selanjutnya. Pada saat ini, berbagai aspek berkembang dan berkembang, termasuk aspek sosial emosional (Laily & Chandra, 2021). Teknologi membantu manusia. berbagai macam teknologi yang tidak terhitung jumlahnya dapat ditemukan di era saat ini.

Gadget adalah salah satu contoh teknologi yang sangat populer. Setiap orang menggunakan perangkat teknologi modern seperti telepon genggam, tablet, komputer, tablet, televisi, dan lainnya. Alat ini tersedia untuk orang dewasa dan anak-anak di mana pun. Banyak produk elektronik dan gadget yang menargetkan anak-anak, bahkan orang tua, sangat menyukainya (Novitasari & Khotimah, 2016). Saat ini, teknologi semakin maju dan canggih. Humani menggunakan teknologi hampir setiap hari. Gadget (Gawai) adalah alat teknologi yang sangat disukai oleh semua orang, termasuk orang tua dan anak-anak. Alat, atau gawai, memiliki fitur yang menarik. Misalnya, ada aplikasi seperti whatsApp, twitter, instagram, Facebook, dan lain-lain untuk bersosialisasi.

Aplikasi ini memungkinkan pengguna untuk melihat satu sama lain dan mengirim pesan teks, suara, atau videocall (Laily & Chandra, 2021). Berbagai penemuan teknologi kontemporer telah dikembangkan dengan sangat cepat dalam upaya untuk membuat kehidupan sehari-hari manusia lebih mudah (Hidayat & Maesyaroh, 2022). Teknologi informasi, yang telah ada selama berabad-abad, masih berkembang pesat saat ini (Marpaung, 2018). Salah satu jenis inovasi teknologi yang paling populer saat ini adalah gadget. Dengan teknologi informasi, manusia akan kesulitan berkomunikasi dan menyampaikan informasi. Namun, teknologi memungkinkan orang mendapatkan dan bertukar informasi secara cepat dan akurat, serta melakukan komunikasi jarak jauh dengan mudah. Semua kemajuan teknologi saat ini mudah ditemukan dan dibeli karena harganya terjangkau untuk semua kalangan.

Gadget adalah salah satu jenis inovasi teknologi yang telah berkembang secara global saat ini (Annisa et al., 2022). Gadget adalah suatu alat elektronik dengan banyak fitur dan aplikasi yang menawarkan teknologi terbaru yang membuat hidup manusia lebih praktis (Husni et al., 2024). Hampir semua orang sekarang menggunakan perangkat mulai dari anak-anak usia dini hingga orang dewasa, memungkinkan seseorang untuk berinteraksi dengan orang lain tanpa harus berinteraksi secara langsung. Pada dasarnya, perangkat itu adalah alat yang memungkinkan orang berbicara dengan jarak jauh (Nurhakim, 2015). Namun, penggunaan gadget yang berlebihan dapat menyebabkan ketidakkontrolan dan ketergantungan yang berlebihan, yang dapat berdampak negatif pada kehidupan seseorang, termasuk pada anak-anak.

Penggunaan berlebihan gadget dapat menyebabkan mereka malas dalam melakukan aktivitas, kurang peduli dengan lingkungan sekitar, dan kehilangan konsentrasi karena terlalu fokus pada gadget. Penggunaan gadget memiliki efek positif dan negatif. Kemudahan mendapatkan informasi adalah salah satu efek positif, tetapi tidak menghilangkan kemungkinan efek negatif. Perlu ada pengawasan orang tua saat remaja menggunakan perangkat. Untuk memastikan pandemi berjalan lancar, tidak terkecuali anak usia remaja, penggunaan perangkat modern diperlukan. Banyak orang tua mengeluh tentang perubahan perilaku remaja (Simanjuntak & Wulandari, 2022).

Salah satu masalah utama yang disebabkan oleh penggunaan gadget pada anak dan remaja adalah peningkatan sifat individual, di mana mereka lebih suka melihat gadget daripada bersosialisasi dengan orang lain. Jika fenomena ini berlanjut, ini akan menyebabkan krisis sosial dan kurangnya rasa percaya diri remaja (Ahmad & Pitrianti, 2021). Teknologi yang digunakan pada usia dini berdampak pada pertumbuhan fisik dan mental anak. Anak-anak yang terbiasa menggunakannya secara kognitif dapat bermain berbagai permainan atau fitur di perangkatnya untuk meningkatkan pengetahuan dan keterampilan berpikir mereka. mengembangkan kosa kata baru yang didasarkan pada unsur-unsur perkembangan bahasa.

Namun, anak-anak yang menghabiskan terlalu banyak waktu dengan perangkat elektronik lebih jarang berinteraksi dengan anak-anak lain dalam hal perkembangan sosial. Ketika perangkat terus menampilkan gambar ukuran yang sama pada ukuran yang seharusnya berbeda dengan keadaan sebenarnya, perkembangan motorik halus anak terganggu. Aktivitas statis saat bermain dengan perangkat juga dapat memengaruhi perkembangan motorik kasar anak. Anak-anak usia dini harus mengimbangi dan memantau penggunaan gawai agar mereka dapat berkembang sesuai dengan usianya (Fitriana et al., 2021). Anak-anak usia dini menjalani perkembangan dan pertumbuhan mereka sendiri.

Anak-anak pada usia ini akan sangat berkembang dalam enam aspek perkembangan, yaitu kognitif, bahasa, fisik motorik, seni, nilai, moral, dan sosial emosional. Sehubungan dengan hal-hal di atas, menguasai keterampilan sosial emosional sejak usia dini sangat penting untuk pengembangan keterampilan sosial emosional anak di masa mendatang. Anak-anak akan mengalami perubahan emosi, kehilangan kepekaan terhadap lingkungan mereka, dan menemukan bahwa dunia mereka menarik. Hal ini juga akan menghambat pertumbuhan dan perkembangan anak. Penggunaan gadget di kalangan anak usia sekolah dasar terus meningkat seiring dengan perkembangan teknologi dan akses yang semakin mudah.

Banyak orang tua memberikan gadget kepada anak-anak mereka untuk keperluan belajar, hiburan, atau komunikasi, sementara aplikasi edukasi dan pembelajaran daring juga mendorong penggunaannya dalam pendidikan. Meski gadget dapat memberikan manfaat, seperti meningkatkan literasi digital dan menunjang kreativitas, dampak negatifnya tidak dapat diabaikan. Penggunaan gadget yang berlebihan dapat menyebabkan gangguan kesehatan seperti masalah penglihatan dan tidur, menurunkan interaksi sosial, hingga memicu kecanduan. Selain itu, anak-anak berisiko terpapar konten yang tidak sesuai usia jika penggunaannya tidak diawasi. Berdasarkan studi, lebih dari 50% anak usia sekolah dasar di Indonesia menggunakan gadget secara rutin, dengan rata-rata waktu penggunaan mencapai 3-5 jam per hari. Untuk mengatasi dampak negatif ini, orang tua perlu membatasi waktu penggunaan gadget, memantau konten yang diakses, serta mendorong anak untuk mengikuti aktivitas fisik dan sosial di luar dunia digital. Kerjasama antara orang tua, guru, dan pihak sekolah sangat penting untuk memastikan penggunaan gadget yang sehat dan seimbang. Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan bersama wali kelas VI di SDN 006 Sorek Dua, penulis mendapatkan informasi bahwa kelas VI di SDN 006 Sorek Dua ini ada 2 kelas dengan total siswa berjumlah 60 siswa. Menurut wali kelas VI bahwa anak-anak yang sering menggunakan perangkat elektronik di rumah berdampak pada prestasi akademik mereka.

Itu terlihat ketika diberikan kelompok diskusi, anak-anak kesulitan menyelesaikan tugas kelompok karena mereka cenderung diam dan tidak banyak berinteraksi dengan teman-teman mereka. Setelah istirahat, biasanya teman sebayanya bermain bersama di lapangan atau di kantin sekolah. Namun, anak-anak yang sering menggunakan perangkat elektronik di rumah cenderung menyendiri karena menganggap permainan yang dimainkan temannya tidak menarik atau membosankan. Guru wali kelas VI mengungkapkan dari perkembangan pada anak, ada beberapa perkembangan yang dapat dilihat dari anak akibat kecanduan bermain gadget tersebut yaitu salah satunya perkembangan emosional anak yang mana apabila terjadi perselisihan diantara anak tersebut mereka melakukan perdebatan secara langsung.

Dalam perdebatan tersebut emosional yang tidak terkontrol sehingga melontarkan kata kata yang tidak baik yang seharusnya tidak anak sekolah dasar katakan. Tidak hanya kata kata mereka juga saling adu penampilan datang ke sekolah. Semua fenomena yang terjadi tersebut di akibatkan dampak dari kecanduan bermain gadget tersebut, yang mana

mereka menirukan apa yang fitur teknologi sajikan seperti media sosial berupa instagram, tiktok, facebook dan lain lain. Masalah ini sesuai dengan hasil pengamatan yang dilakukan oleh Imron (2018), menjelaskan bahwa penggunaan gadget yang berlebihan pada anak usia dini memiliki dampak negatif pada perkembangan sosial emosional anak. Saat anak berada di sekolah dasar (6-12 tahun), mereka akan berkembang dengan cepat. Sangat penting untuk menjadi dewasa secara mental dan fisik. Saat bermain game, mereka akan belajar bagaimana bergerak dan berinteraksi dengan orang lain. Mereka juga akan belajar dasar-dasar berhitung, membaca, dan menulis (Syifa et al., 2019). Anak-anak mampu membaca, menulis, dan menjumlahkan pada tahap perkembangan ini. Kemajuan anak selama tahun-tahun sekolah dasar dapat diukur melalui perkembangan fisik-motorik, kognitif, sosioemosional, linguistik, dan moral (Khaulani et al., 2020). Tujuan dari penelitian ini ialah untuk mendeskripsikan bagaimana kecanduan gadget berdampak terhadap emosional anak di kelas VI SDN 006 sorek dua. Diharapkan bahwa dapat memperluas pengetahuan, memperdalam pemahaman, serta meningkatkan wawasan ilmiah melalui temuan penelitian mengenai apakah kecanduan gadget berdampak terhadap emosional anak di kelas VI SDN 006 sorek dua.

Metode

Desain penelitian ini menggunakan metode penelitian deskriptif kuantitatif. Tempat penelitian ini dilaksanakan di SDN 006 Sorek Dua. Alasan peneliti memilih lokasi ini karena sebelumnya sudah pernah melakukan magang 1 terlebih dahulu, sampai penulis akhirnya menyadari bahwa lokasi tersebut memiliki ciri-ciri permasalahan yang ingin penulis pelajari dengan teliti. Studi ini mencakup semua siswa di Kelas VI SD 006 Sorek Dua yang berjumlah 46 siswa yang berasal dari 23 siswa dari kelas VI A dan 23 siswa dari kelas VI B. Karena populasi penelitian tidak lebih dari seratus responden, penulis mengambil seratus persen populasi siswa kelas VI SD 006 Sorek Dua yaitu sebanyak 46 orang siswa. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan angket. Untuk mengumpulkan data penelitian ini, instrumen angket yang digunakan ialah lembar angket. Lembar angket diberikan 46 siswa angket di SDN 006 Sorek Dua. Angket ini dibuat untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi individu atau sekelompok individu tentang fenomena sosial. Dalam penelitian ini, peneliti melakukan pengujian instrumen terlebih dahulu sebelum melakukan analisis data. Setelah instrumen penelitian dirancang dan dibangun, validitasnya diuji. Validitas mengacu pada alat yang digunakan untuk mengukur validitas. Langkah selanjutnya setelah melakukan validasi instrument adalah mengukur reliabilitas data. Variabel penelitian dipelajari melalui analisis data deskriptif kuantitatif yang menggunakan data persentase. yaitu dampak kecanduan gadget terhadap perkembangan emosional anak di SDN 006 Sorek 2. Rumus presentase yang sesuai dengan rumus yang digunakan dalam penelitian ini yaitu sebagai berikut.

Hasil dan Pembahasan

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan bagaimana kecanduan gadget berdampak terhadap emosional anak di kelas VI SDN 006 Sorek Dua. Peneliti menyebarkan angket variabel kecanduan gadget dan variabel emosional anak kepada siswa kelas VI yang berjumlah 46 orang, hasil analisis tersebut akan disajikan pada deskripsi data penelitian dibawah ini

1. Uji Coba Instrumen

a. Hasil Uji Validitas

Uji validitas menunjukkan sejauh mana suatu alat pengukur terhubung dengan suatu pengujian item-item dalam kusioner yang akan digunakan. Dalam penelitian ini akan digunakan analisis korelasi yaitu dengan menghitung korelasi antara nilai

keseluruhan yang diperoleh dari setiap butir pertanyaan dengan nilai keseluruhan atau skor totalnya. Skor total adalah skor yang diperoleh dari hasil penjumlahan semua skor item pertanyaan. Apabila r_{hitung} lebih besar dari (>0.250) maka dapat dikatakan bahwa alat pengukur angket tersebut dikatakan valid dan dapat digunakan. Namun, jika r_{hitung} lebih kecil dari (<0.250) maka dapat dikatakan bahwa alat pengukur angket tersebut dikatakan tidak valid dan tidak dapat digunakan. Hasil pengujian validitas untuk item keseluruhan pernyataan pada variabel kecanduan gadget (X) dan emosional anak (Y) menyatakan bahwa seluruh pertanyaan dinyatakan valid. Dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

Tabel 1. Hasil Validitas

Variabel	Validitas		
	R_{hitung}	R_{tabel}	Keterangan
Kecanduan gadget	0,398 sd. 0,617	0,396	Valid
Emosional anak	0,399 sd. 0,557	0,396	Valid

(Sumber: Olah Data Penelitian)

Berdasarkan tabel 1. menunjukkan bahwa untuk instrument variabel kecanduan gadget dengan nilai r_{hitung} antara 0,398 sampai dengan 0,617 lebih besar dari nilai r_{tabel} yakni 0,396, sehingga instrumen kecanduan gadget sebanyak 25 butir soal dinyatakan valid. Sedangkan pada uji validitas emosional anak didapatkan hasil r_{hitung} 0,399 sampai dengan 0,557 lebih besar dari nilai r_{tabel} yakni 0,396, sehingga instrumen emosional anak sebanyak 20 butir soal juga dapat dinyatakan valid.

b. Uji Reliabilitas

Analisis reliabilitas menunjukkan sejauh mana suatu instrument dapat memberikan hasil pengukuran yang konsisten apabila pengukuran diulang dua kali atau lebih. Metode yang digunakan dalam analisis reliabilitas ini adalah dengan *Cronbach Alpha*. Nilai *Cronbach Alpha* (r alpha) dikatakan reliabel apabila memiliki *Cronbach Alpha* lebih dari 0,60.

Tabel 2. Hasil Uji Reliabilitas

Variabel	Reliabilitas		
	Cronbach Alpha	Standar	Keterangan
Kecanduan gadget	0,847	0,60	Reliabel
Emosional anak	0,805	0,60	Reliabel

(Sumber: Olah Data Penelitian)

Berdasarkan tabel 2. menunjukkan bahwa untuk uji reliabilitas instrumen kecanduan gadget memperoleh nilai *Cronbach's Alpha* sebesar 0,847 lebih besar dari 0,60 sehingga instrument kecanduan gadget dinyatakan reliabel. Sedangkan untuk uji reliabilitas instrumen emosional anak memperoleh nilai *Cronbach's Alpha* sebesar 0,805 lebih besar dari 0,60 sehingga instrument emosional anak dinyatakan reliabel. Maka dari itu, berdasarkan hasil uji validitas dan reabilitas, instrumen kecanduan gadget dengan butir soal berjumlah 25 dan instrumen emosional anak dengan butir soal berjumlah 20 dinyatakan dapat digunakan untuk penelitian ini

2. Hasil Analisis Deskriptif

a. Analisis Kecanduan Gadget

Berdasarkan penelitian yang dilakukan pada masing-masing rangkaian tes kecanduan gadget melalui kuesioner, hasil penelitiannya di deskripsikan dalam bentuk tabel 3. sebagai berikut:

Tabel 3. Deskripsi Variabel Kecanduan Gadget

No.	Indikator	Min	Max	Sum	Mean	St. Deviasi
1.	Malas beraktivitas	4	16	304	8,2	2,64
2.	Menceritakan kehebatan gadget	4	16	421	9,2	2,72
3.	Cenderung mengabaikan perintah orang tua	4	14	308	6,7	2,55
4.	Gampang emosional	4	14	320	7,0	2,50
5.	Bersikap Individualis	4	13	360	7,8	2,69
6.	Sering beralih agar memakai gadget	5	16	419	9,1	3,18
Total		25	89	2.132	48	16,28

(Sumber: Olah Data Penelitian)

Dalam tabel deskripsi yang disajikan, enam indikator dan variabel kecanduan gadget yang diidentifikasi dan diukur dalam suatu konteks. Pertama, indikator Malas beraktivitas memiliki rentang skor antara 4 hingga 16, dengan nilai minimum sebesar 4, maksimum 16, total skor 304, mean (rata-rata) 8,2 dan standar deviasi 2,64. Kedua, indikator Menceritakan kehebatan gadget memiliki rentang skor antara 4 hingga 16, dengan nilai minimum 4, dan maksimum 16, total skor 412, mean 9,2 dan standar deviasi 2,72. Ketiga, indikator Cenderung mengabaikan perintah orang tua memiliki rentang skor antara 4 hingga 14, dengan nilai minimum 4, maksimum 14, total skor 308, mean 6,7 dan standar deviasi 2,55.

Keempat, Gampang emosional memiliki rentang skor antara 4 hingga 14 dengan nilai minimum 4, maksimum 14, total skor 320, mean 7,0 dan standar deviasi 2,50. Kelima, Bersikap Individualis memiliki rentang skor antara 4 hingga 13, dengan nilai minimum 4, dan maksimum 13, total skor 360 mean 7,8 dan standar deviasi 2,69. Keenam, indikator Sering beralih agar memakai gadget memiliki rentang skor antara 5 hingga 16 dengan nilai minimum 5, maksimum 16, total skor 419, mean 9,1 dan standar deviasi 3,18. Berdasarkan tabel deskripsi variabel, hasil dari deskripsi tersebut dijelaskan pula memiliki rentang skor antara 25 hingga 89, dengan nilai minimum 25, maksimum 89, total skor 2.132, mean 48 dan standar deviasi 16,28.

Data selanjutnya memberikan gambaran tentang tingkat perilaku kecanduan gadget dalam konteks yang diukur melalui kuesioner yang hasil penelitian dikonversikan pada kategori tingkat kecanduan gadget siswa kelas VI SDN 006 Sorek Dua pada tabel berikut.

Tabel 4. Kategori Data Internal Variabel Kecanduan Gadget

No.	Norma	Frekuensi	Persentase	Kategori
1.	$X \geq 64,28$	6	13%	Tinggi
2.	$31,72 < X < 64,28$	35	76%	Sedang
3.	$X < 31,72$	5	11%	Rendah
Jumlah		41	100%	Sedang

(Sumber: Olah Data Penelitian)

Dalam tabel kategori tersebut, data diukur berdasarkan kategori norma tertentu, dengan tiga kategori utama Tinggi, Sedang, dan Rendah. Norma pertama, $X \geq 64,28$, memiliki frekuensi sebanyak 6, yang berkontribusi sebesar 13% terhadap total data. Kategori ini digolongkan sebagai Tinggi. Norma kedua, $31,72 < X < 64,28$, mencakup 35 data dengan persentase sebesar 76%, sehingga dikategorikan sebagai Sedang. Sementara itu, norma ketiga, $X < 31,72$, memiliki frekuensi sebanyak 5 dan berkontribusi sebesar 11%, dan termasuk dalam kategori Rendah. Secara keseluruhan, dari total 46 data yang diukur, mayoritasnya termasuk dalam kategori Sedang.

Hasil dari penelitian yang dilakukan terhadap variabel kecanduan gadget telah dianalisis, dan kategorisasi dari hasil analisis tersebut diketahui. Selanjutnya sebanyak 6 siswa yang terdiri dari siswa yang dalam kategori kecanduan gadget tinggi (6 siswa) dan kecanduan gadget kategori sedang (35 siswa) yang akan diberikan angket untuk mengukur tingkat emosional anak untuk mengetahui dampak kecanduan gadget pada emosional anak siswa kelas VI SDN 006 Sorek Dua berjumlah 41 siswa.

b. Emosional Anak

Berdasarkan penelitian yang dilakukan pada masing-masing rangkaian tes emosional anak melalui kuesioner, hasil penelitiannya di deskripsikan dalam bentuk tabel 5. sebagai berikut:

Tabel 5. Deskripsi Variabel Emosional Anak

No.	Indikator	Min	Max	Sum	Mean	St. Deviasi
1.	Kesadaran diri	4	14	264	8,1	2,36
2.	Mengelola emosi	4	14	361	8,8	2,20
3.	Memanfaatkan emosi	4	13	337	8,2	2,33
4.	Membaca emosi orang lain	4	14	310	7,6	2,65
5.	Membina hubungan secara emosi	4	14	343	8,4	2,43
Total		20	69	1.615	41,1	11,97

(Sumber: Olah Data Penelitian)

Dalam tabel deskripsi yang disajikan, enam indikator dan variabel kecanduan gadget yang diidentifikasi dan diukur dalam suatu konteks. Pertama, indikator Kesadaran diri memiliki rentang skor antara 4 hingga 14, dengan nilai minimum sebesar 4, maksimum 14, total skor 264, mean (rata-rata) 8,1 dan standar deviasi 2,36. Kedua, indikator Mengelola emosi memiliki rentang skor antara 4 hingga 14, dengan nilai minimum 4, dan maksimum 14, total skor 361, mean 8,8 dan standar deviasi 2,20. Ketiga, indikator Memanfaatkan emosi memiliki rentang skor antara 4 hingga 13, dengan nilai minimum 4, maksimum 13, total skor 337, mean 8,2 dan standar deviasi 2,33. *Keempat*, Membaca emosi orang lain memiliki rentang skor antara 4 hingga 14 dengan nilai minimum 4, maksimum 14, total skor 310, mean 7,6 dan standar deviasi 2,65.

Kelima, Membina hubungan secara emosi memiliki rentang skor antara 4 hingga 14, dengan nilai minimum 4, dan maksimum 14, total skor 343 mean 8,4 dan standar deviasi 2,43. Berdasarkan tabel deskripsi variabel, hasil dari deskripsi tersebut dijelaskan pula memiliki rentang skor antara 20 hingga 69, dengan nilai minimum 20, maksimum 69, total skor 1.615, mean 41,1 dan standar deviasi 11,97. Data selanjutnya memberikan gambaran tentang tingkat perilaku emosional anak dalam konteks yang diukur melalui kuesioner yang hasil penelitian dikonversikan pada kategori tingkat emosional anak siswa kelas VI SDN 006 Sorek Dua pada tabel berikut:

Tabel 6. Kategori Data Internal Variabel Emosional Anak

No.	Norma	Frekuensi	Persentase	Kategori
1.	$X \geq 53,07$	4	9,8%	Tinggi
2.	$29,13 < X < 53,07$	33	80,4%	Sedang
3.	$X < 29,13$	4	9,8%	Rendah
	Jumlah	41	100%	Sedang

(Sumber: Olah Data Penelitian)

Dalam tabel kategori tersebut, data diukur berdasarkan kategori norma tertentu, dengan tiga kategori utama, Tinggi, Sedang, dan Rendah. Norma pertama, $X \geq 53,07$, memiliki frekuensi sebanyak 4, yang berkontribusi sebesar 9,8% terhadap total data. Kategori ini digolongkan sebagai Tinggi. Norma kedua, $29,13 < X < 53,07$, mencakup 33 data dengan persentase sebesar 80,4%, sehingga dikategorikan sebagai Sedang. Sementara itu, norma ketiga, $X < 29,13$, memiliki frekuensi sebanyak 4 dan berkontribusi sebesar 9,8%, dan termasuk dalam kategori Rendah. Secara keseluruhan, dari total 41 data yang diukur, mayoritasnya termasuk dalam kategori Sedang. Hasil penelitian menunjukkan bahwa siswa yang mengalami kecanduan terhadap gadget cenderung memiliki tingkat emosional yang berada pada level sedang. Sejalan dengan yang disampaikan oleh Agasi et al., (2022) penggunaan gadget yang berlebihan dapat menimbulkan kecanduan dan apabila anak tidak diperbolehkan bermain gadget akan membuatnya marah, menangis bahkan kesal kepada orang tuanya. Karena belum siapnya anak dalam penggunaan gadget maka berpengaruh terhadap pola perilaku anak dimana mereka akan sangat sensitive terhadap apa yang tidak sesuai dengan ekspektasinya.

Gadget merupakan alat komunikasi yang digunakan untuk memudahkan segala sesuatu dalam kehidupan sehari-hari, namun terdapat beberapa manfaat dan kerugian yang di timbulkan oleh gadget itu sendiri memang tergantung dari pemanfaatan gadget, apakah itu bertujuan untuk hal yang bermanfaat atau hal yang tidak berguna. Untuk itu perlu adanya filterisasi dari dampak positif dan negatif dari gadget. Namun unuk anak-anak yang menggunakan gadget banyak di temukan dampak negatifnya dari pada dampak positifnya, dikarenakan orang tua terkesan membiarkan anaknya memainkan gadget nya tanpa adanya pengawasan dan aturan dari orang tua. Gadget yang di gunakan yaitu milik orang tuanya, orang tua belum memfasilitasi gadget sendiri kepada anak.

Orang tua memberikan gadget nya ketika anak memintanya untuk bermain dengan durasi rata-rata yang kurang dari satu jam. Jika anak menggunakannya terlalu lama maka orang tua memberikan nasihat serta arahan-arahan supaya anak lambat laun paham akan dampak buruknya penggunaan gadget jika terlalu lama digunakan (Rini et al., 2021). Gadget dapat menimbulkan dampak negatif terhadap perkembangan emosional siswa. Akibat terlalu sering bermain gadget, emosi pada anak akan meningkat, yang mengakibatkan anak menjadi lebih mudah marah, selain itu anak cenderung meniru tingkah laku yang ia lihat ketika bermain gadget (Wulandari et al., 2021). Penggunaan gadget yang berlebihan akan membawa dampak buruk bagi perkembangan sosial dan emosional anak (Astarani et al., 2023).

Menurut Miranti & Putri (2021) terdapat beberapa dampak negatif akan lebih menimbulkan efek tidak baik penggunaan gadget sebagai berikut, 1) Anak anak lebih banyak menirukan adegan adegan dari video yang akan mereka tonton. 2) Menjadi kurang berinteraksi dengan orang lain karena anak anak lebih mementingkan gadget mereka, 3) Menjadi kecanduan dalam bermain game sehingga melupakan mengerjakan hal hal yang lain. Hal hal tersebut menjadi pengawasan bagi orang tua agar anak tidak kecanduan terhadap gawai serta enggan berinteraksi sosial. Pada usia dini anak mengalami masa keemasan yang disebut golden age artinya anak lebih peka terhadap rangsangan. Masa peka adalah masa terjadinya kematangan fungsi fisik dan psikis yang siap merespon

stimulasi yang diberikan oleh kognitif, motorik, bahasa, sosio emosional, agama dan moral. Dengan demikian penggunaan gadget terhadap anak usia dini harus dalam jangka tertentu dan harus dalam pengawasan keluarga terutama peran dari orang tua. Peran orang tua sangat penting sebagai figur untuk menemani anak dalam mengawasi, dan mengarahkan pemakaian gadget agar bermanfaat bagi tumbuh kembangnya anak usia dini. Pada akhirnya pemakaian gadget tidak mempengaruhi perilaku kehidupan anak usia dini ketika sudah dewasa dan bisa mempengaruhi perilaku anak usia dini ketika sudah dewasa serta bisa menjadi media yang informatif dan komunikatif untuk belajar anak-anak yang mana pastinya bermanfaat bagi kehidupan anak selanjutnya. Penggunaan gadget secara berlebihan dapat menimbulkan dampak psikologis yang signifikan pada anak usia sekolah dasar.

Anak-anak yang terlalu sering menggunakan gadget cenderung mengalami kecemasan dan stres, terutama jika mereka terpapar konten yang tidak sesuai dengan usia atau menghadapi tekanan dari media sosial. Selain itu, kurangnya interaksi langsung dengan orang lain membuat mereka sulit mengembangkan empati. Anak menjadi kurang peka terhadap perasaan orang lain, sehingga dapat memengaruhi kemampuan mereka dalam memahami dan merespons emosi dengan tepat. Dampak sosial juga menjadi perhatian karena ketergantungan pada gadget sering membuat anak cenderung menarik diri dari lingkungan sosialnya. Mereka lebih banyak menghabiskan waktu bermain game atau menonton video daripada berinteraksi dengan teman atau keluarga.

Hal ini dapat menyebabkan isolasi sosial dan menghambat perkembangan keterampilan komunikasi, seperti memahami ekspresi wajah, nada bicara, atau bahasa tubuh. Anak yang jarang berkomunikasi secara langsung berisiko mengalami kesulitan dalam membangun hubungan interpersonal yang sehat. Dalam aspek akademik, penggunaan gadget yang tidak terkontrol dapat menurunkan konsentrasi anak, baik di sekolah maupun saat belajar di rumah. Fokus mereka mudah teralih oleh hiburan digital, seperti game dan media sosial, sehingga mengurangi waktu dan kualitas belajar. Paparan layar yang berlebihan juga dapat mengganggu pola tidur, menyebabkan anak merasa lelah dan sulit berkonsentrasi di kelas.

Akibatnya, prestasi belajar mereka dapat menurun, terutama jika waktu untuk menyelesaikan tugas atau membaca tergantikan oleh aktivitas yang kurang produktif. Mengatasi dampak tersebut memerlukan peran aktif orang tua dan guru untuk membatasi penggunaan gadget, memberikan pengawasan terhadap konten yang diakses, serta mendorong anak untuk berpartisipasi dalam aktivitas fisik dan sosial yang lebih sehat. Selain itu, menurut Subarkah (2019) dampak negatif penggunaan gadget pada anak ialah: mengganggu kesehatan, dapat mengganggu perkembangan anak, rawan terhadap tindak kejahatan, dapat mempengaruhi perilaku anak. Menurut Janah & Diana (2023) upaya yang dapat dilakukan oleh orang tua dalam mengatasi anak kecanduan gadget adalah, 1) Memberikan peraturan mengenai pembatasan waktu pemakaian gadget.

2) Memberi rambu-rambu, saluran apa saja yang boleh dilihat dan tidak boleh dilihat, sembari diberikan pemahaman, 3) Mengajak anak untuk bersosialisasi, seperti bermain dengan tetangga, mengajak anak untuk mengikuti beberapa kegiatan yang ada di sekolah, dan berkumpul dengan keluarga, 4) Memberikan kegiatan atau permainan yang kreatif serta menguras pikiran, agar pikiran anak tidak tertuju pada gadget setelah permainan selesai, 5) Sebagai orang tua yang berupaya agar anaknya terlepas dari kecanduan gadget maka ayah dan ibu harus bekerja sama untuk memberikan waktu luang agar anak tidak merasa kesepian, 6) Menjadi panutan bagi anak, orang tua harus menjadi contoh bagi anak dalam hal pemakaian gadget, seperti tidak bermain gadget didepan anak, tidak sibuk dengan gadget ketika anak mengajak bermain, dan menjauhkan gadget dari pandangan anak.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa berdasarkan kategori pada variabel kecanduan gadget secara keseluruhan, dari total 46 siswa yang diukur, mayoritasnya termasuk dalam kategori sedang dengan persentase 76% dengan subjek 35 siswa. Sedangkan pada variabel emosional anak secara keseluruhan, dari total 41 siswa yang diukur, mayoritasnya termasuk dalam kategori sedang dengan persentase 80,4% dengan subjek 33 siswa. Maka, dapat disimpulkan bahwa dampak kecanduan gadget pada emosional anak siswa kelas VI SDN 006 Sorek Dua termasuk kedalam kategori sedang.

Daftar Pustaka

- Agasi, D., Oktarina, R., & Murni, I. (2022). Pengaruh Pemakaian Gadget pada Peserta Didik Sekolah Dasar Berkaitan dengan Perkembangan Psikologinya. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 6(2), 10763-10768.
- Ahmad, H., & Pitrianti, P. (2021). Tinjauan Bahaya Kecanduan Gadget Di SMPN 27 Kerinci. *Altifani: Jurnal Pengabdian Masyarakat Ushuluddin, Adab, Dan Dakwah*, 1(2), 139-147.
- Annisa, N., Padilah, N., Rulita, R., & Yuniar, R. (2022). Dampak Gadget Terhadap Perkembangan Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 3(9), 837-849.
- Astarani, K., Taviyanda, D., Tabita, A., Cris Stella, A., Kurnianto, A., Zeofanny, C., Obillia, C. N., Agusta, D., Pawestri, D. M., Puspitasari, D. A., Anteng, D. A. R., & Retno, E. D. (2023). Edukasi Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Emosional Anak Pada Siswa Sekolah Dasar. *Archive: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 3(1), 116-126.
- Fitriana, F., Ahmad, A., & Fitria, F. (2021). Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Perilaku Remaja Dalam Keluarga. *Psikoislamedia: Jurnal Psikologi*, 5(2), 182-194.
- Hidayat, A., & Maesyaroh, S. S. (2020). Penggunaan Gadget pada Anak Usia Dini. *JURNAL SYNTAX IMPERATIF: Jurnal Ilmu Sosial Dan Pendidikan*, 1(5), 356-368.
- Husni, T. Z., Budiana, D., & Slamet, S. (2024). Perbandingan Level Aktivitas Fisik dan Perilaku Sedenter Siswa Berdasarkan Wilayah Domisili dan Status Ekonomi Orang Tua. *Jumper: Jurnal Mahasiswa Pendidikan Olahraga*, 5(1), 181-204.
- Imron, R. (2018). Hubungan Penggunaan Gadget Dengan Perkembangan Sosial Dan Emosional Anak Prasekolah Di Kabupaten Lampung Selatan. *Jurnal Ilmiah Keperawatan Sai Betik*, 13(2), 148-154.
- Janah, A. I., & Diana, R. (2023). Dampak Negatif Gadget pada Perilaku Agresif Anak Usia Dini. *Generasi Emas*, 6(1), 21-28.
- Khaulani, F., Neviyarni, S., & Irdamurni, I. (2020). Fase Dan Tugas Perkembangan Anak Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 7(1), 51-59.
- Laily, I. N., & Chandra, R. D. A. (2021). Kajian Wacana Dampak Penggunaan Gadget (Gawai) Terhadap Kemampuan Sosial Emosional Pada Anak Usia Dini. *Jurnal Warna: Pendidikan dan Pembelajaran Anak Usia Dini*, 6(1), 35-44.
- Marpaung, J. (2018). Pengaruh Penggunaan Gadget Dalam Kehidupan. *Kopasta: Jurnal Program Studi Bimbingan Konseling*, 5(2).
- Miranti, P., & Putri, L. D. (2021). Waspada Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Sosial Anak Usia Dini. *Jendela PLS*, 6(1), 58-66.
- Novitasari, W., & Khotimah, N. (2016). Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Interaksi Sosial Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal PAUD Teratai*, 05(03), 182-186.
- Nurhakim, S. (2015). *Dunia Komunikasi Dan Gadget: Evolusi Alat Komunikasi, Menjelajah Jarak Dengan Gadget*. Jakarta Timur: Zikrul Hakim Bestari,

- Rini, N. M., Pratiwi, I. A., & Ahsin, M. N. (2021). Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perilaku Sosial Anak Usia Sekolah Dasar. *Jurnal Educatio*, 7(3), 1236-1241.
- Simanjuntak, J., & Wulandari, I. S. M. (2022). Gangguan Emosi Dan Perilaku Remaja Akibat Kecanduan Gadget. *Malahayati Nursing Journal*, 4(4), 1057-1065.
- Subarkah, M. A. (2019). Pengaruh Gadget Terhadap Perkembangan Anak. *Rausyan Fikr: Jurnal Pemikiran Dan Pencerahan*, 15(1).
- Syifa, L., Setianingsih, E. S., & Sulianto, J. (2019). Dampak Penggunaan Gadget terhadap Perkembangan Psikologi pada Anak Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 3(4), 527-533.
- Wulandari, S., Reski, S. M., Nasution, Y. A., & Lubis, A. (2021). Pengaruh Gadget Terhadap Perkembangan Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Prakarsa Paedagogia*, 4(2).