

HUBUNGAN PENGGUNAAN GADGET DENGAN PERKEMBANGAN PSIKOSOSIAL PADA ANAK USIA SEKOLAH DASAR DI SD KRISTEN EBEN HAEZAR MANADO

Velicia Criselda Tampil*¹, Dion Kunto Adi²

^{1,2}Fakultas Ilmu Kesehatan ITSK RS dr Soepraoen
Penulis Korespondensi: veliciatampil21@gmail.com

ABSTRAK

Latar Belakang: Di era teknologi modern yang hampir setiap anak menggunakan gadget. Penggunaan gadget sudah menjadi kebutuhan anak disekolah dalam proses pembelajaran. Namun penggunaan gadget secara terus menerus juga akan berdampak terhadap perkembangan anak. Salah satunya terkait perkembangan psikososial anak akan lebih cenderung fokus terhadap gadget dari pada lingkungan yang ada disekitarnya.

Tujuan: mengetahui hubungan penggunaan gadget dengan perkembangan psikososial pada anak sekolah dasar di SD Eben Haezar Manado.

Metode: Metode penelitian yaitu ini adalah kuantitatif analitik korelasional, dengan pendekatan *cross sectional*. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas 6 SD dan pengambilan sampel secara total sampel sebanyak 79 siswa. Data dikumpulkan menggunakan kuesioner penggunaan gadget dan skrining psikososial pada anak *Pediatric Symptom Checklist* merupakan kuesioner baku yang telah melewati berbagai studi untuk validasi PSC. Analisa data menggunakan *uji statistik chi-Square* dengan tingkat signifikan $< \alpha 0,05$.

Hasil: responden mempunyai penggunaan gadget cukup yaitu 53 (67,1%) responden responden tidak mengalami gangguan perkembangan psikososial sebanyak 57 (57%), ada hubungan antara penggunaan gadget dengan perkembangan psikososial pada anak usia sekolah dasar di SD Kristen Ebenhaezar Manado ($P\text{value } 0.000 < 0.05$).

Simpulan: Terdapat penggunaan gadget dengan perkembangan psikososial pada anak usia sekolah dasar di SD Kristen Ebenhaezar Manado. Perlunya pengaturan jadwal dan pengawasan orang tua dalam menggunakan gadget pada anak sehingga perkembangan psikososial anak menjadi optimal.

Kata kunci: Penggunaan Gadget, Perkembangan Psikososial Anak

1. PENDAHULUAN

Kehidupan masyarakat dipengaruhi oleh kemajuan teknologi pada masa globalisasi. Kecepatan perkembangan teknologi dan komunikasi mempunyai pengaruh yang signifikan terhadap kehidupan manusia. Kemajuan teknologi saat ini tidak dapat diabaikan karena banyak perubahan terjadi dengan cepat seiring dengan dampak globalisasi (Tirtayanti, 2022).

Kemajuan teknologi di bidang komunikasi dan informasi telah membawa berbagai perubahan. Pada era ini perubahan ini dimulai dengan komputer, yang kemudian diperbarui menjadi gadget seperti laptop dan

notebook, dan telepon rumah, yaitu perangkat elektronik yang diperbarui menjadi gadget seperti ponsel dan iPad. Gadget merupakan salah satu media teknologi informasi yang sedang dikembangkan saat ini. Penggunaan teknologi merupakan suatu keharusan dalam kehidupan modern yang menuntut mobilitas tingkat tinggi (Alhady et al., 2018). Saat ini, banyak orang dapat menggunakan gadget terutama untuk tujuan komunikasi, yang berarti bahwa pertukaran komunikasi dengan semua orang dapat dilakukan tanpa kesulitan dan tidak dibatasi oleh waktu, uang, atau lokasi.

Gadget berfungsi lebih dari sekedar alat komunikasi; mereka juga memiliki pemutar musik, kamera digital, film digital, dan kemampuan menarik seperti akses internet dan permainan. Saat ini orang dewasa bukanlah satu-satunya yang bisa memanfaatkan gadget. Namun anak-anak juga mahir menggunakan gadget. Penggunaan gadget pada anak-anak tidak sebenarnya tidak diperbolehkan secara berlebihan menggunakan barang elektronik. Hal ini dapat berakibat pada pola hidup anak-anak berubah akibat penggunaan gawai, dan mereka mungkin mengalami ketergantungan atau kecanduan tanpa menyadarinya. (Ginting & Stiasih, 2022).

Di era teknologi modern yang hampir setiap anak menggunakan gadget, menjadikan generasi muda sebagai salah satu target pasar barang-barang elektronik, termasuk gadget. Anak-anak merupakan salah satu pengguna aktif gadget saat ini. Anak-anak yang menggunakan perangkat elektronik secara berlebihan cenderung melupakan kebutuhan dasar mereka saat ini, yang mencakup keinginan untuk belajar, memahami, dan berintegrasi dengan baik ke dalam masyarakat. Ada kalanya anak-anak lebih memilih menggunakan teknologi daripada memperhatikan apa yang orang tuanya katakan. Selain itu, beberapa anak seringkali menjadi abai dan tidak menghiraukan instruksi orang tuanya. (Adinda et al., 2021).

Anak usia sekolah ialah mereka yang mempunyai 7-12 tahun atau bisa disebut juga sebagai periode intelektual. Noormianto (2018) Anak-anak yang mempunyai sikap terbuka lebih terbuka dalam menerima ide-ide baru dan kreatif dibandingkan dengan orang tua. Hal ini menjelaskan bahwa anak dalam hal ini pelajar sedang dalam proses menuju kedewasaan. Anak-anak terlibat dalam keterlibatan sosial yang luas dan percakapan dengan individu baru di lingkungan mereka. Anak-anak muda seringkali suka terlibat dalam permainan dan interaksi langsung. Saat bermain dengan barang elektronik, anak-anak seringkali tidak melihat sekelilingnya—mereka

menghabiskan seluruh waktunya menatap perangkatnya. (Munisa, 2020).

Secara psikososial, penggunaan alat elektronik secara terus-menerus oleh anak-anak dapat berdampak negatif terhadap perilaku mereka dalam aktivitas sehari-hari. Tanpa disadari, aktivitas anak akan terganggu karena mereka akan lebih sering menggunakan alat elektronik untuk membandingkan pembelajaran dan aktivitas di sekitarnya. Ada keuntungan dan kerugian dalam menggunakan teknologi. Penggunaan teknologi mempunyai pengaruh yang baik terhadap perkembangan imajinasi, kreativitas, rasa percaya diri, kecerdasan, dan kemampuan belajar anak di dunia maya. (Al-Ayouby, 2017).

Penggunaan alat elektronik berdampak buruk pada kesehatan mata, yang dapat menyebabkan kurang tidur, sehingga anak sulit fokus. Jika hal ini terjadi, hal ini dapat berdampak buruk pada pencapaian belajar anak serta perkembangan fisik, sosial, dan kognitifnya. Selain itu, perkembangan bahasa akan mempunyai dampak yang dapat menimbulkan masalah pada perkembangan dan perilaku psikososial anak.

Perkembangan psikososial merupakan proses berkelanjutan yang dimulai sejak lahir dan berlangsung sepanjang hidup seseorang. Kepribadian berlebihan cenderung melupakan kebutuhan dasar mereka saat ini, yang mencakup keinginan untuk belajar, memahami, dan berintegrasi dengan baik ke dalam masyarakat. Ada kalanya anak-anak lebih memilih menggunakan teknologi daripada memperhatikan apa yang orang tuanya katakan. Selain itu, beberapa anak seringkali menjadi abai dan tidak menghiraukan instruksi orang tuanya. (Adinda et al., 2021).

Anak usia sekolah ialah mereka yang mempunyai 7-12 tahun atau bisa disebut juga sebagai periode intelektual. Noormianto (2018) Anak-anak yang mempunyai sikap terbuka lebih terbuka dalam menerima ide-ide baru dan kreatif dibandingkan dengan orang tua. Hal ini menjelaskan bahwa anak dalam hal ini pelajar sedang dalam proses menuju kedewasaan. Anak-anak terlibat

dalam keterlibatan sosial yang luas dan percakapan dengan individu baru di lingkungan mereka. Anak-anak muda sering kali suka terlibat dalam permainan dan interaksi langsung. Saat bermain dengan barang elektronik, anak-anak sering kali tidak melihat sekelilingnya—mereka menghabiskan seluruh waktunya menatap perangkatnya (Munisa, 2020).

Secara psikososial, penggunaan alat elektronik secara terus-menerus oleh anak-anak dapat berdampak negatif terhadap perilaku mereka dalam aktivitas sehari-hari. Tanpa disadari, aktivitas anak akan terganggu karena mereka akan lebih sering menggunakan alat elektronik untuk membandingkan pembelajaran dan aktivitas di sekitarnya. Ada keuntungan dan kerugian dalam menggunakan teknologi. Penggunaan teknologi mempunyai pengaruh yang baik terhadap perkembangan imajinasi, kreativitas, rasa percaya diri, kecerdasan, dan kemampuan belajar anak di dunia maya. (Al-Ayouby, 2017).

Penggunaan alat elektronik berdampak buruk pada kesehatan mata, yang dapat menyebabkan kurang tidur, sehingga anak sulit fokus. Jika hal ini terjadi, hal ini dapat berdampak buruk pada pencapaian belajar anak serta perkembangan fisik, sosial, dan kognitifnya. Selain itu, perkembangan bahasa akan mempunyai dampak yang dapat menimbulkan masalah pada perkembangan dan perilaku psikososial anak. Perkembangan psikososial merupakan proses berkelanjutan yang dimulai sejak lahir dan berlangsung sepanjang hidup seseorang. Kepribadian seseorang di masa depan akan dibentuk oleh pelajaran dan pengalaman yang dimilikinya. Oleh karena itu, penting untuk mulai mendidik anak sejak usia dini agar mereka tumbuh menjadi orang baik, berkepribadian positif, mampu bersikap percaya diri dan percaya pada orang lain, serta mampu membina hubungan yang kuat dengan orang lain (Qonita et al., 2023). pertimbangan sejak dini terhadap perkembangan anak sangat diperlukan karena pengalaman masa kanak-kanak akan membentuk perkembangan anak tersebut di masa depan. Oleh karena itu,

orang tua perlu mewaspadai faktor gizi, genetik, lingkungan, dan ekonomi yang mempengaruhi tumbuh kembang anak. Penggunaan perangkat adalah salah satu pengaruh lingkungan tersebut (Hayani, 2018).

Survei yang dilakukan Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) yang di laksanakan oleh *Indonesia Survei Center* (ISC) berdasarkan laporan Survei Internet APJII 2019-2020, persentase anak usia 5 hingga 9 tahun yang menggunakan internet sebesar 8,24% atau 21,93 juta jiwa, sedangkan persentase anak usia 10 hingga 14 tahun mengalami peningkatan yang signifikan. sebesar 8,31% atau 22,18 juta jiwa dari total penduduk Indonesia sebanyak 266,91 juta jiwa. Tingginya faktor lingkungan eksternal menjadi penyebab hal ini, karena semakin banyak anak-anak yang menggunakan internet. (APJII, 2020).

Badan kesehatan dunia WHO (*World Health Organization*) menyatakan bahwa 5-25% dari anak-anak usia sekolah mengalami masalah perkembangan. seperti keterlambatan motorik, bahasa, dan perilaku sosial dalam beberapa tahun terakhir ini terus mengalami peningkatan. (WHO, 2018). Hasil Penelitian menunjukkan bahwa Indonesia merupakan negara di Asia dengan jumlah pengguna aktif media sosial tertinggi. Indonesia mengungguli Filipina (78%), Malaysia (72%), dan Tiongkok (67%), dengan 79,7% penduduknya aktif menggunakan media sosial. Sebagian besar anak muda Indonesia berusia lima tahun ke atas akan menggunakan media sosial di internet pada tahun 2021. Proporsinya mencapai 88,99%. Anak-anak muda menggunakan internet untuk berbagai alasan, seperti menggunakan media sosial untuk hiburan (63,08%), mengerjakan tugas sekolah (34,04%), membeli produk dan layanan (13,13%) dan mengirim dan menerima email (13%). (Ginting & Stiasih, 2022).

Berdasarkan hasil survei dari Badan Pusat Statistik (BPS) tahun 2021, Sulut sudah cukup lama memanfaatkan komputer dan

internet. seperti di tempat kerja, fasilitas kesehatan, sekolah, dan sebagainya. Perangkat canggih, gadget dibuat dengan beberapa aplikasi untuk menawarkan berita, media sosial, *networking*, hobi, bahkan hiburan. Perangkat berteknologi tinggi yang harganya tidak murah ini tidak hanya digunakan untuk hiburan tetapi juga memiliki aplikasi yang terus diperbarui. Gadget yang dimaksudkan untuk digunakan oleh orang-orang yang mempunyai kepentingan bisnis atau untuk keperluan kuliah dan kantor, namun kenyataannya digunakan oleh anak-anak (3-6 tahun), dewasa, remaja (12-21 tahun), bahkan orang lanjut usia. (22 tahun ke atas). Sungguh ironis jika anak-anak malah menggunakan gadget (BPS, 2021).

Berdasarkan uraian diatas maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian tentang “Hubungan Penggunaan Gadget Dengan Perkembangan Psikososial Pada Anak Sekolah Dasar Di SD Eben Haezar Manado”.

2. METODE PENELITIAN

Desain penelitian ini ialah kuantitatif analitik korelasional. Penelitian ini telah dilaksanakan di SD Eben Haezar Manado Pada Bulan Januari 2024. Populasi dalam penelitian siswa SD Eben Haezar Manado kelas 6 berjumlah 79 siswa/i. Teknik pengambilan sampel dengan *total sampel dimana keseluruhan populasi dijadikan sampel*. Pengumpulan data menggunakan kuesioner penggunaan gadget dan skrining psikososial pada anak *Pediatric Symptom Checklist* merupakan kuesioner baku yang telah melewati berbagai studi untuk validasi PSC. Analisa data menggunakan *uji statistic chi-Square* dengan tingkat signifikan $< \alpha$ 0,05.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Tabel di 1 menunjukkan karakteristik responden berdasarkan umur terbanyak yaitu 11 Tahun sejumlah 44 orang (55.7) dengan jenis kelamin sebagian besar perempuan yang berjumlah 43 orang atau 54.4%.

Tabel 2 terlihat responden sebagian besar mempunyai penggunaan gadget cukup yaitu 53 (67,1%) dan sebanyak 45 (57%) tidak mengalami gangguan perkembangan psikososial.

Tabel 3. Hubungan Penggunaan gadget dengan Perkembangan psikososial yang dilakukan pada 79 responden di dapatkan bahwa Perkembangan tidak mengalami gangguan perkembangan psikososial dengan penggunaan gadget tinggi sebanyak 1 responden (1,3%), tidak mengalami gangguan perkembangan psikososial dengan penggunaan cukup sebanyak 43 responden (54,4%), dan tidak mengalami gangguan perkembangan psikososial dengan penggunaan psikososial tinggi sebanyak 1 responden (3%) kemudian untuk yang mengalami gangguan Perkembangan psikososial dengan penggunaan gadget rendah sebanyak 2 responden (2.5%), Perkembangan psikososial dengan penggunaan gadget cukup sebanyak 10 (12,7) responden sedangkan untuk yang mengalami gangguan perkembangan psikososial dengan penggunaan gadget tinggi sebanyak 22 responden (27,8%). Untuk nilai P Value didapatkan 0.000 yang menunjukan bahwa p value < 0.005 yang berarti bahwa ada hubungan antara penggunaan gadget dengan perkembangan psikososial.

Tabel 1 Karakteristik Responden

Karakteristik Responden	Jumlah	%
Umur		
10 Tahun	8	10.1
11 Tahun	44	55.7
12 Tahun	25	31.6
13 Tahun	2	2.5

Jenis Kelamin

Perempuan	43	54.4
Laki-Laki	36	45.6
Total	79	100

Tabel 2. Analisa Univariat

Penggunaan Gadget	Frekuensi	%
Rendah	3	3.8
Cukup	53	65.1
Kurang	23	
Perkembangan Psikososial		
Tidak ada Gangguan	45	57
Ada Gangguan	34	43
Total	79	100

Tabel 3. Hubungan Penggunaan Gadget dengan Perkembangan Psikososial Pada Anak

Penggunaan Gadget	Perkembangan Psikososial				Total		P
	Tidak ada gangguan		Ada gangguan				
	F	%	F	%	F	%	
Rendah	1	1,3	2	2,5	3	3.8	.000
Cukup	43	54,4	10	12,7	53	67,1	
Tinggi	1	1.3	22	27,8	23	29,1	
Total	45	57	34	43	79	100.0	

Hasil penelitian ini sejalan dengan hasil penelitian oleh Wawan, dkk (2020) yang menyatakan bahwa kebiasaan penggunaan gadget berdampak terhadap perkembangan psikososial anak usia sekolah. Gadget menimbulkan dampak negatif pada perkembangan anak diantaranya mengganggu kesehatan, mengganggu perkembangan anak, rawan terhadap tindak kejahatan, dan mempengaruhi perilaku anak. Dampak negatif yang ditimbulkan dari penggunaan gadget pada anak, antara lain 3 yaitu pertumbuhan otak yang terlalu cepat, hambatan perkembangan, obesitas, gangguan tidur, penyakit mental, agresif, pikun digital, adiksi, radiasi dan tidak berkelanjutan dimana sebuah penelitian membuktikan, edukasi yang berasal dari gadget tidak akan lama bertahan dalam ingatan anak-anak. Dengan demikian, pendekatan pendidikan melalui gadget tidak akan berkelanjutan bagi mereka Ketika anak-anak kecanduan atau

ketergantungan pada gadget, tentunya mereka merasa gadget adalah bagian dari salah satu kehidupan mereka. Meningkatnya jumlah penggunaan gadget akan meningkatkan angka kecanduan gadget. Kecanduan gadget akan meningkatkan prevalensi resiko gangguan pemusatan perhatian dan hiperaktivitas karena kecanduan gadget mempengaruhi pelepasan hormon dopamin yang berlebihan sehingga menyebabkan penurunan kematangan *Pre Frontal Cortex* (PFC) (Tirtayanti, 2022).

Paparan penggunaan gadget pada anak yang tinggi dan tanpa adanya kontrol ataupun pengawasan dari orang tua akan berdampak buruk juga pada perkembangan psikososial anak, hal ini akan mengakibatkan keterlambatan berfikir pada anak dan anak menjadi susah untuk di atur. Hal ini di dukung dengan penelitian sebelumnya yang disitasi oleh Tufail, Khan dan Saleem (2015) perkembangan teknologi memiliki

konsekuensi negatif yang menyebabkan kerusakan fisik dan psikologi kepada manusia seperti gejala gangguan pemusatan perhatian/hiperaktivitas (GPPH).

Berdasarkan penelitian Setianingsih (2018) dari data yang diperoleh dapat dikatakan bahwa kecanduan gadget dapat mempengaruhi perkembangan otak anak karena produksi hormon dopamine yang berlebihan mengganggu kematangan fungsi prefrontal korteks yaitu mengontrol emosi, kontrol diri, tanggung jawab, pengambilan keputusan dan nilai-nilai moral lainnya. Sehingga dapat menimbulkan gangguan pemusatan perhatian dan hiperaktivitas

Peneliti berasumsi bahwa perkembangan otak anak akan lebih optimal jika anak mendapat rangsangan sensorik secara langsung. Misalnya, berinteraksi dengan orang lain. Pada saat bermain gadget, anak akan merasakan kesenangan, sehingga memicu meningkatnya hormon endorfin. Waktu yang mereka luangkan untuk bermain game akan lebih banyak dibandingkan untuk mereka belajar dan pada saat mereka tidak didampingi oleh orang tua. Orang tua yang sengaja memberikan gadget kepada anak mereka agar anak tidak bermain diluar rumah dan bahkan tidak mengganggu aktivitas orang tua pada saat dirumah. Hal ini akan menghambat proses sosialisasi anak, karena anak hanya akan asik dengan gadgetnya dan anak dapat merasa bergantung pada gadget tersebut. Tetapi, berbeda halnya saat seorang anak menggunakan gadget dengan pengawasan orang tua dan adanya pembagian waktu antara penggunaan gadget dengan waktu sosialisasi anak dengan orang lain dilingkungan sekitarnya maka perkembangan psikososial anak akan berkembang dengan baik. Apabila orang tua lebih banyak menyediakan aplikasi yang bersifat edukasi dan sesuai dengan kemampuan di usia anak tersebut dibandingkan aplikasi game yang kurang bermanfaat untuk anak. Sedangkan berbeda jika orang tua yang kurang memperhatikan aplikasi yang terdapat pada gadget anaknya dan membiarkan anak bermain apapun yang mereka sukai, ketika paparan penggunaan gadget pada anak tinggi

dan tanpa adanya kontrol ataupun pengawasan dari orang tua, akan berdampak buruk juga pada perkembangan psikososial anak .

4. SIMPULAN

Penggunaan gadget berada pada kategori cukup yaitu 53 (67,1%), tidak mengalami gangguan perkembangan psikososial sebanyak 57 (57%), ada hubungan antara penggunaan gadget dengan perkembangan psikosoial pada anak usia sekolah dasar d SD Kristen Ebenhaezar Manado (Pvalue 0.000 <0.05). Saran perlunya pengaturan jadwal dan pengawasan orang tua dalam menggunakan gadget pada anak sehingga perkembangan psikososial anak menjadi optimal.

5. REFERENSI

- Abdul Syifa. (2020). "Intesitas Penggunaan smartphone, Proktinasi akademik, dan perilaku Phubbing pada Mahasiswa". *Jurnal Bimbingan & Konseling*, 89–96.
- Adinda, R., Isni, F., & Anugrah, D. (2021). *Penanganan Kecanduan Gadget pada Anak Usia Sekolah Selama Masa Pandemi Covid-19 di Desa Wantilan, Kabupaten Subang*. <https://proceedings.uinsgd.ac.id/index.php/Proceedings>
- Al-Ayouby, MH. (2017). Dampak Penggunaan Gadget pada Anak Usia Dini (Studi Di PAUD Dan TK Handayani Bandar Lampung). *Universitas Lampung*.
- Alhady, N. C., Salsabila, A. F., & Azizah, N. N. (2018). Rekonstruksi Kognitif, Sosial-Emosional Siswa Melalui Internet Positif (Studi Penggunaan Internet/Smartphone pada Siswa MTs Negeri 7 Model Jakarta). *SOSIO DIDAKTIKA: Social Science Education Journal*, 5(1), 24–36. <http://journal.uinjkt.ac.id/index.php/SOSIO-FITK>
- APJII. (2020). *Hasil Survey dan presentasi dan perilaku pengguna internet Indonesia 2020*.

- BPS. (2021). *Survei Sosial Ekonomi Nasional (Susenar)*.
- Ginting, A. K., & Stiasih, L. R. (2022a). Hubungan Penggunaan Gadget dengan Perkembangan Psikososial Anak di SDN Karang Baru 04 Kabupaten Bekasi. *Viva Medika: Jurnal Kesehatan, Kebidanan Dan Keperawatan*, 16(1), 22–29. <https://doi.org/10.35960/vm.v16i1.835>
- Hayani, A. (2018). *Perkembangan Psikososial Anak Usia Sekolah di SDN 060922 Kelurahan Tanjung Rejo Kecamatan Medan Sunggal*.
- Munisa. (2020). *Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Interaksi Sosial Anak Usia Dini Di TK Panca Budi Medan Munisa*. 13(1).
- Qonita, R., Rosidah, L., Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, P., Keguruan dan Ilmu Pendidikan, F., & Sultan Agent Tirtayasa, U. (2023). Pengaruh Youtube Terhadap Kemampuan Interaksi Sosial Anak Usia 5-6 Tahun. In *Indonesian Journal of Early Childhood: Jurnal Dunia Anak Usia Dini* (Vol. 5). <http://jurnal.unw.ac.id/index.php/IJEC>
- Setianingsih, S. (2018). Dampak Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Prasekolah Dapat Meningkatkan Resiko Gangguan Pemusatan Perhatian Dan Hiperaktivitas. *Gaster*, 16(2), 191. <https://doi.org/10.30787/gaster.v16i2.297>
- Tirtayanti, S. (2022). Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Psikososial Pada Anak Sekolah Dasar. *Masker Medika*, 9(2), 504–511. <https://doi.org/10.52523/maskermedika.v9i2.463>