

Hubungan Penggunaan Gadget Dengan Perkembangan Emosional Pada Anak Usia Sekolah Di Sdn 3 Karas Sedan Rembang

Nisfatussolikah¹, Indanah², Anny Rosiana M³

^{1,2,3}Program Studi Keperawatan, Fakultas Ilmu Kesehatan, Universitas Muhammadiyah Kudus

Corresponding Author: nisfatussolikah332@gmail.com, indanah@umkudus.ac.id, annyrosiana@umkudus.ac.id

Published: August, 2025

ABSTRAK

Mengingat trend saat ini, sumber daya penting kepada anak yang dapat berdampak negative terhadap Pembangunan sosial. Penggunaan gadget yang sangat berlebihan bisa membuat anak menjadi ketagihan, tidak disadari anak tersebut menjadi kecanduan. Kecanduan gawai termasuk perilaku tidak sehat dalam menggunakan, antara lain penggunaan berlebihan, kesulitan mengendalikan diri hingga mengganggu aktifitas sehari-hari. Penyalahgunaan berdampak pada perkembangan sosial dan emosional, antara lain anak susah tidur. kecanduan juga bisa menghambat perkembangan badan dan emosional. Jenis Penelitian ini mengadopsi desain observasional analitik dengan pendekatan cross sectional yang bertujuan menganalisis keterkaitan antara penggunaan gadget dengan perkembangan emosional anak yang berjumlah 132 anak, dilakukan skrining atau di hitung menggunakan rumus slovin menjadi 73 anak. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui penggunaan gadget dengan perkembangan emosional Pada anak usia sekolah. Variabel dependen adalah Penggunaan Gadget, Variabel independen adalah perkembangan Emosional. Lokasi penelitian pada penelitian ini adalah di SD N 3 Karas Sedan. Teknik pengambilan sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah productive sampling dengan cluster sampling yang di hitung menggunakan rumus Slovin. Kriteria inklusi: Murid kelas 3-5, Bersedia menjadi responden, Anak yang suka main gadget, kemampuan berbahasa. Kriteria eksklusi yaitu mempunyai kriteria berat. Data dikumpulkan dengan data penggunaan gadget oleh anak diperoleh dengan menggunakan kuesioner tingkat pemakaian gadget. Kuesioner diberikan untuk mengetahui informasi terkait dengan penggunaan gadget.

Kata Kunci: Penggunaan Gadget, Perkembangan Emosional, Anak Usia Sekolah

ABSTRACT

Given the current trend, important resources for children can have a negative impact on social development. Excessive use of gadgets can make children addicted, without realizing the child is becoming addicted. Gadget addiction induces unhealthy behaviors in using including excessive use, difficulty controlling oneself to disrupt daily activities. Misuse has an impact on social and emotional development, including children having difficulty sleeping. Addiction can also hinder physical and emotional development. This type of research adopts an analytical observational design with a cross-sectional approach that aims to analyze the relationship between gadget use and the emotional development of children totaling 132 children, screened or calculated using the Slovin formula to 73 children. The purpose of this study is to determine the use of gadgets with emotional development in school-age children. The dependent variable is Gadget Use, the independent variable is Emotional development. The research location in this study is at SD N 3 Karas Sedan. The sampling technique used in this study is productive sampling with cluster sampling calculated using the Slovin formula. Inclusion criteria: Students in grades 3-5, willing to participate, children who enjoy playing with gadgets, and language skills. Exclusion criteria included severe disabilities. Data were collected using a questionnaire assessing children's gadget use levels. The questionnaire was administered to obtain information related to gadget use.

Keywords: Gadget Use, Emotional Development, School-Age Children

© The Author(s). 2021 Open Access This article is licensed under a Creative Commons Attribution 4.0 International License, which permits use, sharing, adaptation, distribution and reproduction in any medium or format, as long as you give appropriate credit to the original author(s) and the source, provide a link to the Creative Commons licence, and indicate if changes were made. The images or other third party material in this article are included in the article's Creative Commons licence, unless indicated otherwise in a credit line to the material. To view a copy of this licence, visit <http://creativecommons.org/licenses/by/4.0>

PENDAHULUAN

Kemajuan teknologi di era digital telah membawa banyak hal dalam kehidupan Masyarakat, termasuk anak-anak. Penggunaan perangkat untuk belajar, bermain atau hiburan semakin meningkat di kalangan anak-anak. Namun penggunaan gawai yang tidak terkontrol dapat mempengaruhi perkembangan emos. Anak yang menggunakan gadget dalam waktu lama, kurang berinteraksi

dengan orang disekitarnya sehingga dapat mengganggu perkembangan kecerdasan emosionalnya(Susilowati & Azzasyofia, 2020). Perkembangan sosial emosional anak merupakan perkembangan tingkah laku pada anak dimana anak diminta untuk menyesuaikan diri dengan aturan yang berlaku dalam lingkungan masyarakat. Dengan kata lain, perkembangan sosial merupakan proses belajar anak dalam menyesuaikan diri dengan norma, moral dan tradisi dalam sebuah kelompok. Banyak faktor yang berpengaruh dalam perkembangan sosial emosional anak. Faktor tersebut antara lain faktor Hereditas/ Genetis/ Keturunan, faktor Lingkungan, faktor Umum/ interaksionisme antara genetis dan lingkungan(Indanah & Yulisetyaningrum, 2019).Kecerdasan emosional adalah kemampuan mengenali, memahami, dan mengelola emosi diti sendiri dan orang lain(Dewi & Yusri, 2023)di satu sisi perkembangan dan kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi baik karena kita dapat memperoleh informasi dalam waktu singkat dan biaya yang murah, namun disisi lain mereka khawatir karena kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi dapat memberikan dampak buruk bagi generasi muda, terutama pada siswa yang masih bersekolah contohnya usia 6 hingga 12 tahun(Sisbintari & Setiawati, 2021) Misalnya : dengan berkembang dan majunya ilmu pengetahuan dan teknologi, bermunculan alat-alat komunikasi dalam bentuk aplikasi. Perangkat adalah arti kata Bahasa inggris, yaitu perangkat elektronik kecil yang memiliki tujuan dan fungsi khusus untuk mengunduh informasi terkini dan bebrbagai teknologi serta fitur-fitur baru (Setianingsih, 2018)

Menurut data asosiasi penyelenggara jasa internet Indonesia (APJII) tahun 2019-2020 anak usia 5 hingga 9 tahun kebanyakan menggunakan internet hingga 25,2% dari keseluruhan pengguna internet. Anak bermain **gadget**, menonton video, film, dan mendengarkan music. Berkomunikasi dengan teman, dan jelajahi web. Penggunaan gadget yang sangat berlebihan bisa membuat anak menjadi ketagihan, sehingga disadari anak tersebut menjadi kecanduan. Kecanduan gawai termasuk perilaku tidak sehat dalam menggunakan gawai, antara lain penggunaan berlebihan, kesulitan mengendalikan diri hingga mengganggu aktifitas sehari-hari. Penyalahgunaan berdampak pada perkembangan sosial dan emosional, antara lain anak susah tidur. Antisosial menyebabkan perundungan, dan kreativitas. Selain itu, kecanduan juga bisa menghambat perkembangan badan dan emosional (Sari et al., 2023). ini masih terbatas pada anak-anak di sekolah dasar dan sekolah menengah atau memerlukan kehati-hatian saat menggunakan telephone setiap hari mereka “orang tua yang memberikan gadget kepada anak-anak mereka mungkin berfikir demikian anda dapat menggunakannya untuk mempelajari seperti halnya membaca, menulis, matematika, dll. Berbagai alat Pendidikan disertakan dalam aplikasi untuk membantu siswa belajar tapi bijaksana. Namun ada beberapa orang tua akan hilang karena perilaku anak tidak melakukan apa yang di butuhkan. Akibatnya timbul kekhawatiran akibat rasa ingin tahu tersedia untuk anak-anak dan informasi yang mereka terima tidak selalu baik atau ramah. Banyak informasi yang tersedia di internet menyulitkan anak menyaring aoa yang disajikan kepada mereka. Hal ini mendorong anak-anak untuk mengakses

konten yang mudah di dewasaikan sehingga munculnya perilaku yang tidak diinginkan, misalnya: aktifitas criminal kejahatan seks, kemerosotan moral, dan lain-lain (Prakosha et al., 2024).

Hal penting yang perlu ditingkatkan pada anak usia sekolah adalah perkembangan sosial. Mengingat trend saat ini, menyediakan sumber daya penting kepada anak yang dapat berdampak negative terhadap Pembangunan sosial. Artikel ini berupaya mengeksplorasi kekuatan perkembangan sosial dan hubungan interpersonal yang cepat pada anak. Penggunaan alat yang dilihat dari kekuatannya mempengaruhi Tingkat sosial dan emosional anak, karena kekuatan alat yang di gunakan pada anka bisa menimbulkan masalah Kesehatan dalam hal penggunaan waktu yang tidak rasional. Penggunaan gadget yang berlebihan dapat membahayakan pengguna (Karimaturrizza & Fadhillah, 2022). Perkembangan anak meningkat pesat Ketika anak berada di bangku sekolah dasar (usia 6-12 tahun). Bukan sekedar bertumbuh secara fisik, namun bertumbuh dalam pikiran sangatlah penting, mereka akan belajar bagaimana berinteraksi dengan orang lain sambil bermain, dan mereka akan mempelajari dasar-dasarnya. Waktu membaca, menulis dan menghitung (Purwaningtyas et al., 2023). Pertumbuhan pribadi cocok dan kesadaran diri. Masa anak-anak pertengahan dapat diartikan sebagai usia mulai 6- 11 tahun (Sabani, 2019). Pada tahap perkembangan ini, anak sudah membaca, menulis, dan menjumlahkan. Perkembangan fisik dan motoric, kecerdasan, emosi sosial, Bahasa dan perilaku semua dapat digunakan menarik Kesimpulan tentang kemajuan anak selama tahun-tahun (Khaulani et al., 2020). Anak-anak antara usia 7-12 tahun berada pada tahap penting dalam perkembangan emosi mereka. Pada usia ini, anak mulai belajar mengenali dan mengekspresikan emosinya serta menjalin hubungan positif dengan teman sebaya dan orang-orang disekitarnya. Namun jika anak menggunakan terlalu banyak perangkat, mereka dapat menghilangkan peluang interaksi sosial, yang dapat membahayakan perkembangan emosi.

Gadget digunakan oleh semua orang, termasuk siswa usia sekolah dasar hingga dewasa. Penggunaan gadget atau perangkat yang mudah terhubung ke internet terus meningkat dari waktu ke waktu (Masithoh et al., 2020). Akhir-akhir ini, banyak orang tua yang memberikan gadget kepada anak-anak mereka. Peran orang tua yang dulunya menjadi teman bermain bagi anak kini telah digantikan oleh gadget. Padahal, masa perkembangan anak adalah periode penting bagi tumbuh kembang fisik dan psikis mereka. Pada fase ini, anak-anak perlu banyak bergerak agar perkembangan tubuh mereka optimal. Jika anak-anak menghabiskan lebih banyak waktu dengan gadget, perkembangan dan pertumbuhannya bisa terganggu. Berdasarkan hasil observasi awal pada salah satu orang tua di SDN 3 Karas Sedan Rembang, anaknya menggunakan gadget setiap hari untuk menonton kartun dan bermain game. Orang tua tersebut juga mengungkapkan bahwa rata-rata waktu yang dihabiskan anak untuk bermain gadget lebih dari satu jam setiap hari. Selain itu, orang tua mengatakan bahwa saat anaknya fokus dengan gadget, mereka cenderung kurang berkomunikasi dan mudah marah ketika gadget tersebut diambil. Melihat permasalahan seperti ini, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian tentang “Hubungan Penggunaan Gadget dengan dengan Perkembangan

METODE PENELITIAN

Jenis Penelitian ini mengadopsi desain observasional analitik dengan pendekatan *cross sectional* yang bertujuan menganalisis keterkaitan antara penggunaan *gadget* dengan perkembangan emosional anak usia 7-12 tahun di SD N 3 Karas kecamatan sedan Kabupaten Rembang. Penelitian *cross sectional* adalah ketika kita mengukur atau mengamati variabel independen dan variabel dependen hanya sekali pada suatu titik waktu. Populasi dalam penelitian ini adalah anak kelas 3-6 yang berusia 7-12 tahun di SDN 3 Karas Sedan yang berjumlah 88 anak. Dari populasi tersebut, diambil sampel sebanyak 73 anak yang dipilih berdasarkan kriteria tertentu. Peneliti melakukan analisis univariat dengan menerapkan analisis deskriptif untuk menjelaskan data demografi yang diselidiki secara terperinci, dengan menyusun tabel frekuensi dari setiap variabel secara terpisah. Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu kuesioner. Dalam penelitian ini, data akan dianalisis dan disajikan dalam bentuk tabel distribusi frekuensi untuk variabel bebas, yaitu penggunaan *gadget*, serta variabel terikat, yakni perkembangan emosional anak-anak berusia 7-12 tahun. Analisis bivariat digunakan untuk memahami keterkaitan di antara sesuatu setiap variabel bebas maupun variabel terikat. Analisis bivariat dilakukan untuk melihat korelasi antar penggunaan *gadget* dengan perkembangan sosial emosional. Variabel-variabel penelitian akan dianalisis menggunakan uji Chi-square pada tingkat kepercayaan 95% guna mengidentifikasi hubungan antar variabel dalam penelitian. Hubungan bermakna jika *p* value berada di bawah nilai $\alpha = 0,05$. Sedangkan untuk mengetahui keeratan korelasi antara penggunaan *gadget* dengan perkembangan emosional dinilai dari nilai *odd ratio* (OR). Jika nilai $OR > 1$, maka hal ini mengindikasikan adanya hubungan erat dan positif, jika $OR < 1$ mempunyai dampak perlindungan, sementara $OR = 1$ tidak mempunyai korelasi yang berarti.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Karakteristik Responden

Karakteristik responden dalam penelitian ini bertujuan untuk menggambarkan profil dasar siswa yang menjadi sampel penelitian. Adapun karakteristik yang dianalisis meliputi jenis kelamin, usia, uang saku harian, jumlah kuota internet per bulan, usia pertama kali menggunakan *handphone*, dan frekuensi hari penggunaan *handphone* dalam satu minggu. Informasi ini penting untuk memahami latar belakang responden yang dapat mempengaruhi pola penggunaan *gadget* serta perkembangan emosional mereka.

Sebanyak 73 siswa kelas 3 hingga 6 di SDN 3 Karas Sedan menjadi partisipan dalam penelitian ini. Data dikumpulkan melalui kuesioner yang diisi secara langsung oleh responden

dengan pendampingan peneliti dan guru wali kelas. Karakteristik demografis ini disajikan dalam bentuk tabel distribusi frekuensi dan persentase guna memudahkan interpretasi data.

Berikut disajikan tabel karakteristik responden berdasarkan hasil pengolahan data menggunakan SPSS:

Tabel 1. Distribusi Karakteristik Responden di SDN 3 Karas Sedan Rembang Tahun 2025

Karakteristik	Frekuensi (n)	Persentase (%)
Jenis Kelamin		
Laki-laki	34	46.6
Perempuan	39	53.4
Total	73	100%
Umur		
9 Tahun	10	13.7
10 Tahun	43	58.9
11 Tahun	20	27.4
Total	73	100%
Uang Saku per Hari		
Rp 5.000	31	42.5
Rp 7.000	14	19.2
Rp 10.000	28	38.4
Total	73	100%
Kuota Internet per Bulan		
5 GB	39	53.4
10 GB	30	41.1
Wifi	4	5.5
Total	73	100%
Usia Mulai Menggunakan HP		
2 Tahun	14	19.2
3 Tahun	18	24.7
4 Tahun	16	21.9
5 Tahun	25	34.2
Total	73	100%
Total Hari Penggunaan HP per Minggu		
> 2 Hari	14	19.2
Setiap Hari Libur	12	16.4
Setiap Hari	47	64.4
Total	73	100%

Sumber : Data diolah menggunakan SPSS Versi 25

Berdasarkan Tabel 1 responden dalam penelitian ini berjumlah 73 siswa dari SDN 3 Karas Sedan Rembang yang terdiri dari berbagai usia dan jenis kelamin. Mayoritas responden berjenis kelamin perempuan sebanyak 39 siswa (53,4%), sedangkan laki-laki sebanyak 34 siswa (46,6%). Usia terbanyak adalah 10 tahun, yaitu sebanyak 43 siswa (58,9%), diikuti oleh usia 11 tahun sebanyak 20 siswa (27,4%), dan usia 9 tahun sebanyak 10 siswa (13,7%). Rentang usia ini sesuai dengan kriteria anak usia sekolah dasar yang menjadi fokus penelitian. Variasi usia dan jenis kelamin ini memberikan

gambaran seimbang untuk dianalisis lebih lanjut.

Berdasarkan kondisi ekonomi keluarga, mayoritas siswa memiliki uang saku sebesar Rp5.000 per hari sebanyak 31 responden (42,5%). Dari sisi akses internet, sebagian besar responden menggunakan kuota 5 GB per bulan sebanyak 39 siswa (53,4%). Hal ini menunjukkan bahwa meskipun berada di daerah, anak-anak tetap memiliki akses terhadap penggunaan gadget melalui kuota data pribadi. Dari sisi usia mulai mengenal gadget, paling banyak siswa mulai menggunakan handphone sejak usia 5 tahun, yaitu sebanyak 25 siswa (34,2%). Hal ini menunjukkan bahwa sebagian besar responden sudah terpapar gadget sejak usia dini.

Frekuensi penggunaan gadget dalam seminggu juga menjadi perhatian penting. Mayoritas responden menggunakan handphone setiap hari, sebanyak 47 siswa (64,4%), menunjukkan intensitas penggunaan yang tinggi. Paparan yang tinggi ini dikhawatirkan berdampak pada perkembangan emosional anak, terutama jika tidak dibarengi dengan kontrol orang tua. Data ini menjadi dasar kuat dalam menganalisis hubungan antara penggunaan gadget dan kondisi emosional anak.

Analisis Univariat

Analisis univariat digunakan untuk menjelaskan distribusi frekuensi dari masing-masing variabel secara mandiri tanpa menghubungkannya dengan variabel lain. Tujuannya adalah untuk memperoleh gambaran umum mengenai karakteristik responden atau gejala yang diteliti. Dalam penelitian ini, analisis univariat dilakukan terhadap variabel penggunaan gadget dan perkembangan emosional anak. Hasil ditampilkan dalam bentuk tabel untuk mempermudah pemahaman distribusi kategori masing-masing variabel. Langkah ini menjadi dasar sebelum dilakukan analisis hubungan (bivariat).

1. Distribusi Penggunaan Gadget

Tabel 2. Distribusi Tingkat Penggunaan Gadget pada Siswa SDN 3 Karas Sedan Rembang Tahun 2025

Kategori Penggunaan Gadget	Frekuensi (n)	Persentase (%)
Rendah	21	28.8
Sedang	44	60.3
Tinggi	8	11.0
Total	73	100.0

Sumber : Data didah menggunakan SPSS V ersi 25

Berdasarkan tabel 2 menunjukkan bahwa sebagian besar responden berada dalam kategori penggunaan gadget sedang, yaitu sebanyak 44 siswa (60,3%). Sementara itu, kategori penggunaan rendah berjumlah 21 siswa (28,8%) dan kategori tinggi hanya 8 siswa (11%). Temuan ini menggambarkan bahwa mayoritas anak menggunakan gadget dalam frekuensi yang cukup sering namun belum tergolong berlebihan. Pola ini bisa jadi dipengaruhi oleh

akses teknologi dan kebiasaan di rumah. Data ini menjadi penting sebagai dasar dalam menganalisis dampaknya terhadap perkembangan emosional.

2. Distribusi Perkembangan Emosional Anak

Tabel 3. Distribusi Tingkat Perkembangan Emosional Siswa di SDN 3 Karas Sedan Rembang Tahun 2025

Kategori Perkembangan Emosional	Frekuensi (n)	Persentase (%)
Rendah	1	1.4
Tinggi	72	98.6
Total	73	100.0

Sumber : Data diolah menggunakan SPSS Versi 25

Berdasarkan Tabel 3, mayoritas besar responden menunjukkan tingkat perkembangan emosional yang tinggi, yaitu sebanyak 72 siswa (98,6%). Hanya 1 siswa (1,4%) yang berada pada kategori perkembangan emosional rendah. Hasil ini menunjukkan bahwa secara umum, siswa di SDN 3 Karas Sedan memiliki kemampuan pengelolaan emosi yang baik. Kondisi ini bisa mencerminkan peran positif dari lingkungan, pendidikan, atau pengawasan orang tua. Namun, tetap diperlukan analisis lebih lanjut mengenai pengaruh gadget terhadap emosi meskipun dominan berada pada kategori tinggi.

Analisis Bivariat

Analisis bivariat digunakan untuk melihat hubungan antara dua variabel, dalam hal ini antara penggunaan gadget dan perkembangan emosional anak usia sekolah. Uji yang digunakan adalah Chi-Square karena kedua variabel berskala kategorik. Analisis ini bertujuan untuk mengetahui apakah terdapat hubungan yang signifikan secara statistik. Selain itu, uji ini dilengkapi dengan Odds Ratio (OR) untuk mengetahui seberapa besar peluang risiko anak mengalami gangguan emosional berdasarkan kategori penggunaan gadget. Hasil uji bivariat disajikan dalam bentuk tabulasi silang pada Tabel 4.

1. Hubungan Penggunaan Gadget dengan Perkembangan Emosional

Hubungan dalam penelitian adalah suatu keterkaitan atau korelasi antara dua variabel yang diteliti. Dalam konteks ini, hubungan menunjukkan adanya keterkaitan antara tingkat penggunaan gadget dan perkembangan emosional anak. Jika perubahan pada satu variabel memengaruhi variabel lainnya, maka keduanya dikatakan memiliki hubungan. Hubungan ini dapat bersifat positif, negatif, atau tidak signifikan tergantung hasil analisis statistik.

Tabel 4. Hubungan Penggunaan Gadget dengan Perkembangan Emosional Siswa di SDN 3 Karas Sedan Rembang Tahun 2025

Penggunaan Gadget	Perkembangan E mosional				Total	<i>P Value</i>	OR
	Tinggi		Rendah				
	N	%	N	%	N		
Rendah	21	100.0%	0	0.0%	21	0.007	3.733
Sedang	43	97.7%	1	2.3%	44		
Tinggi	8	100.0%	0	0.0%	8		
Total	72	98.6%	1	1.4%	73		

Sumber : Data diolah menggunakan SPSS Versi 25

Berdasarkan Tabel 4, mayoritas anak dengan penggunaan gadget kategori sedang memiliki perkembangan emosional tinggi, yaitu sebanyak 43 siswa (97,7%). Terdapat satu anak (2,3%) dari kelompok tersebut yang mengalami perkembangan emosional rendah. Pada kelompok penggunaan gadget rendah maupun tinggi, seluruh responden (100%) berada dalam kategori perkembangan emosional tinggi. Meskipun terlihat perbedaan proporsi yang kecil, secara statistik hasil uji menunjukkan adanya hubungan yang signifikan.

Nilai uji Pearson Chi-Square sebesar 7,152 dengan p-value 0,007 ($p < 0,05$), yang berarti terdapat hubungan yang signifikan antara penggunaan gadget dan perkembangan emosional anak. Odds Ratio sebesar 3,733 menunjukkan bahwa siswa dengan penggunaan gadget sedang memiliki peluang 3,7 kali lebih besar mengalami gangguan emosional dibandingkan dengan mereka yang penggunaan gadget-nya rendah. Meskipun angka absolut anak yang bermasalah secara emosional hanya satu, data ini tetap menunjukkan pentingnya pengawasan terhadap intensitas penggunaan gadget. Hasil ini menjadi dasar penting untuk memperkuat argumentasi dalam pembahasan.

Pembahasan

Penggunaan Gadget pada Anak Usia Sekolah di SDN 3 Karas Sedan Rembang

Hasil penelitian menunjukkan bahwa sebagian besar siswa SDN 3 Karas Sedan Rembang tergolong dalam kategori penggunaan gadget sedang, yaitu sebanyak 44 anak (60,3%). Sebanyak 21 anak (28,8%) tergolong penggunaan rendah, dan sisanya 8 anak (11%) tergolong tinggi. Temuan ini mengindikasikan bahwa sebagian besar siswa telah terbiasa menggunakan gadget, meskipun belum dalam intensitas yang ekstrem atau adiktif.

Sebagian besar siswa mulai mengenal gadget sejak usia 5 tahun, dan mayoritas menggunakan perangkat tersebut setiap hari (64,4%). Jenis penggunaan gadget didominasi oleh kegiatan hiburan seperti menonton video, bermain game, dan sesekali untuk keperluan belajar. Pola ini menunjukkan bahwa teknologi digital sudah menjadi bagian dari keseharian siswa, baik di dalam maupun di luar

jam sekolah.

Faktor yang memengaruhi tingkat penggunaan gadget ini antara lain adalah tersedianya kuota internet bulanan dan pengawasan orang tua. Sebagian besar anak menggunakan kuota 5–10 GB per bulan, dan hanya sebagian kecil yang memiliki akses Wi-Fi. Hal ini menunjukkan bahwa lingkungan keluarga turut menentukan intensitas dan pola penggunaan gadget pada anak.

Penelitian oleh Radesky et al. (2023) menunjukkan bahwa paparan teknologi seluler pada anak usia sekolah dasar dapat berkaitan erat dengan munculnya masalah emosional dan perilaku. Anak yang sering menggunakan gadget cenderung menunjukkan kecenderungan kurang fokus, lebih cepat marah, dan memiliki kesulitan dalam mengelola emosi sosial. Hasil ini mendukung data penelitian saat ini, di mana sebagian besar anak sudah rutin menggunakan gadget sejak usia dini.

Lebih lanjut, menurut Vandewater, Bickham, & Lee (2025), penggunaan layar digital secara berlebihan dapat mengganggu perkembangan sosial-emosional anak karena mereka cenderung mengandalkan teknologi sebagai bentuk pelarian atau pengalihan dari aktivitas interaksi sosial langsung. Paparan yang berlebihan dapat mengurangi kesempatan anak untuk belajar mengatur emosi melalui pengalaman nyata bersama teman sebaya dan lingkungan.

Referensi lain dari Noetel et al. (2025) menyebutkan bahwa penggunaan gadget yang tidak terkontrol berkontribusi terhadap meningkatnya masalah internalisasi (seperti kecemasan dan menarik diri) dan eksternalisasi (seperti agresi atau perilaku impulsif). Dalam konteks siswa SDN 3 Karas Sedan, meskipun intensitas penggunaan belum tergolong tinggi secara umum, tetap perlu kewaspadaan agar tidak berkembang menjadi kebiasaan yang berdampak jangka panjang.

Namun demikian, tidak semua bentuk penggunaan gadget berdampak negatif. Dengan kontrol yang tepat, gadget juga dapat menjadi media belajar yang efektif dan mendukung kreativitas anak. Penting bagi orang tua dan guru untuk berperan aktif dalam mengarahkan penggunaan gadget ke arah yang positif, seperti pembelajaran daring yang edukatif, bukan sekadar hiburan pasif.

Dengan mempertimbangkan fakta tersebut, dapat disimpulkan bahwa penggunaan gadget pada siswa SDN 3 Karas Sedan Rembang berada pada kategori sedang dan telah menjadi bagian dari kehidupan sehari-hari. Meski belum dalam taraf yang mengkhawatirkan, penting bagi sekolah dan orang tua untuk bekerja sama dalam mengedukasi anak tentang penggunaan yang sehat agar tidak mengganggu proses perkembangan emosional mereka di masa mendatang.

Perkembangan Emosional Anak Usia Sekolah di SDN 3 Karas Sedan Rembang

Hasil penelitian menunjukkan bahwa sebagian besar siswa memiliki tingkat perkembangan emosional yang tinggi, yaitu sebanyak 72 dari 73 responden (98,6%). Hanya 1 anak (1,4%) yang berada dalam kategori perkembangan emosional rendah. Data ini menunjukkan bahwa secara umum siswa SDN 3 Karas memiliki kemampuan dalam mengelola emosi dengan baik. Hal ini dapat dilihat dari perilaku siswa yang mampu menyesuaikan diri, menjalin hubungan sosial, dan merespons situasi

secara adaptif.

Kemampuan emosional yang tinggi pada mayoritas siswa dapat disebabkan oleh pengaruh lingkungan sosial seperti dukungan dari guru dan keluarga. Selain itu, meskipun paparan gadget cukup tinggi, sebagian besar anak tetap memiliki interaksi sosial yang baik, baik di rumah maupun sekolah. Ini menunjukkan bahwa penggunaan teknologi belum secara langsung mengganggu aspek emosional anak, atau setidaknya masih berada dalam batas yang dapat ditoleransi oleh lingkungan perkembangan mereka.

Faktor lain yang mungkin memengaruhi perkembangan emosional yang baik adalah pembiasaan pola komunikasi positif yang diterapkan di lingkungan sekolah. Anak-anak usia sekolah dasar sedang berada pada tahap belajar memahami emosi diri sendiri dan orang lain. Ketika lingkungan mendukung anak untuk mengungkapkan dan mengelola perasaan secara terbuka, maka aspek emosionalnya pun berkembang lebih optimal. Hal ini tampak pada siswa SDN 3 Karas yang umumnya mampu menunjukkan emosi secara tepat saat berinteraksi.

Peran guru dalam menciptakan lingkungan yang suportif juga tampak menjadi faktor yang mendukung perkembangan emosional siswa. Aktivitas pembelajaran yang interaktif serta pendekatan yang komunikatif di kelas dapat membantu anak mengenali dan mengelola emosinya dengan tepat. Hasil pengamatan di lapangan menunjukkan bahwa siswa cenderung aktif berkomunikasi dan menunjukkan rasa peduli terhadap teman sebayanya.

Menurut Ilham (2020), perkembangan emosi dan sosial pada anak usia sekolah dasar sangat dipengaruhi oleh pengalaman interaksi mereka dengan lingkungan, terutama dalam hal penerimaan sosial, pembelajaran empati, dan kontrol diri. Hal ini sesuai dengan temuan di SDN 3 Karas Sedan, di mana anak-anak menunjukkan kemampuan dalam beradaptasi, memahami perasaan orang lain, dan membentuk hubungan sosial yang positif.

Penelitian oleh Nurbani dan Mashudi (2023) menyatakan bahwa perkembangan emosional anak sangat erat kaitannya dengan sejauh mana mereka terpapar pada media digital, terutama gadget. Meskipun paparan gadget memiliki potensi menghambat interaksi sosial, pengaruh tersebut tidak terlihat signifikan pada siswa SDN 3 Karas karena tingkat penggunaannya tergolong sedang dan masih mendapat pengawasan. Ini menunjukkan pengaruh negatif gadget terhadap emosi anak dapat diminimalisir jika penggunaannya dikontrol dengan baik.

Dari hasil penelitian yang dilakukan oleh Suherman (2023), dijelaskan bahwa anak-anak yang memiliki kecerdasan emosional tinggi cenderung lebih mampu menyelesaikan konflik interpersonal, mengekspresikan emosi secara tepat, serta memiliki hubungan sosial yang stabil. Hasil ini memperkuat data lapangan bahwa siswa SDN 3 Karas memiliki karakteristik yang sesuai dengan indikator tersebut, seperti menunjukkan empati dan mampu bekerja sama dalam kelompok.

Namun demikian, adanya satu anak yang tergolong dalam kategori perkembangan emosional rendah tetap perlu menjadi perhatian. Hal ini dapat dipengaruhi oleh berbagai faktor individual,

seperti masalah keluarga, pola komunikasi yang tertutup, atau penggunaan gadget yang tidak terpantau. Oleh karena itu, penting bagi guru dan orang tua untuk mengidentifikasi lebih awal dan memberikan pendampingan yang sesuai.

Secara keseluruhan, dapat disimpulkan bahwa perkembangan emosional siswa SDN 3 Karas tergolong sangat baik. Hal ini menunjukkan bahwa lingkungan sekolah yang kondusif, komunikasi interpersonal yang aktif, serta kontrol terhadap penggunaan teknologi memiliki peran besar dalam membentuk kestabilan emosi anak-anak usia sekolah dasar.

Hubungan Penggunaan Gadget dengan Perkembangan Emosional Anak

Hasil analisis bivariat dengan uji Chi-Square menunjukkan adanya hubungan signifikan antara intensitas penggunaan gadget dan perkembangan emosional siswa ($p = 0,007$; $OR = 3,733$). Artinya, anak yang menggunakan gadget dalam kategori sedang memiliki peluang hampir 3,7 kali lebih besar mengalami gangguan perkembangan emosional dibandingkan yang menggunakan minimal. Meskipun jumlah kasus emosional rendah kecil, hasil ini konsisten dan menunjukkan adanya pola hubungan yang nyata.

Penelitian oleh Oktaviana (2022) pada kelompok usia prasekolah menemukan bahwa ada keterkaitan antara penggunaan gadget dan perkembangan sosial emosional yang signifikan ($p < 0,05$). Ini sejalan dengan temuan di SDN 3 Karas, meski pada kelompok usia sekolah dasar. Temuan serupa juga dilaporkan oleh studi di Indonesia yang menggunakan uji Chi-Square menunjukkan hubungan antara durasi gadget dan perkembangan emosional anak prasekolah ($p = 0,000$).

Secara global, meta-analisis skala besar mengonfirmasi bahwa screen time berlebih berisiko menyebabkan masalah emosional dan perilaku pada anak usia sekolah (Noetel et al., 2025). Temuan di SDN 3 Karas menunjukkan pola sejenis, di mana intensitas penggunaan gadget sedang sudah cukup berisiko, meskipun masih di bawah kategori penggunaan tinggi. Ini menunjukkan konsistensi temuan internasional dalam konteks lokal.

Namun, beberapa studi seperti di SDN Licin Cimalaka menemukan tidak ada hubungan signifikan antara durasi gadget dengan kesehatan emosional anak ($p = 0,684$). Perbedaan ini mungkin muncul karena penggunaan gadget di sekolah dasar tidak terlalu berlebihan (umumnya < 3 jam per hari), sementara studi yang menemukan hubungan menggunakan sampel dengan penggunaan tinggi (> 5 jam). Ini menunjukkan bahwa intensitas dan konteks penggunaan sangat berpengaruh terhadap hasil hubungan.

Menurut Radesky et al. (2023), kualitas dan konteks penggunaan gadget terutama tanpa pendamping mempunyai efek lebih besar terhadap perkembangan emosional anak dibandingkan durasi semata. Hal ini menyoroti pentingnya faktor pendukung seperti pengawasan orang tua dan interaksi sosial saat menggunakan gadget. Selain itu, studi longitudinal BMC Public Health (2022) menyoroti bahwa anak dengan screen time > 1 jam per hari lebih rentan mengalami kerentanan

emosional dan sosial (OR sebesar 1,29–1,60). Ini memperkuat hasil di SDN 3 Karas yang menunjukkan bahwa meskipun intensitas sedang, risiko emosional tetap signifikan.

Perbedaan hasil antara berbagai studi menunjukkan bahwa hubungan antara gadget dan emosi bersifat kontekstual. Di SDN 3 Karas, penggunaan gadget yang sedang, jika dilengkapi dengan pengawasan dan interaksi sosial yang baik, mungkin tidak memicu masalah emosional besar. Namun tetap menghasilkan peningkatan risiko bila dibandingkan penggunaan rendah.

Sebagai kesimpulan, berdasarkan hasil penelitian dan tinjauan pustaka, terdapat hubungan positif dan signifikan antara penggunaan gadget dan perkembangan emosional anak usia sekolah. Meski intensitas tidak tinggi, penggunaan gadget tetap perlu dikontrol melalui pendampingan, batasan waktu, dan pemilihan konten yang tepat agar tidak mengganggu perkembangan emosional anak.

KE SIMPULAN

Penggunaan gadget pada anak usia sekolah di SDN 3 Karas Sedan Rembang sebagian besar berada pada kategori sedang. Mayoritas anak telah mengenal dan menggunakan gadget sejak usia dini, dan menggunakannya hampir setiap hari, terutama untuk menonton video atau bermain gim. Meskipun demikian, penggunaan belum mencapai tingkat yang ekstrem atau adiktif. Perkembangan emosional anak usia sekolah secara umum berada dalam kategori tinggi. Anak-anak menunjukkan kemampuan dalam mengelola emosi, berinteraksi secara positif dengan teman sebaya, serta mampu beradaptasi dalam lingkungan sosial. Lingkungan keluarga dan sekolah yang mendukung menjadi faktor penting dalam kestabilan emosi tersebut. Terdapat hubungan yang signifikan antara penggunaan gadget dengan perkembangan emosional anak. Hasil uji Chi-Square menunjukkan bahwa anak dengan intensitas penggunaan gadget yang sedang memiliki peluang hampir 3,7 kali lebih besar untuk mengalami gangguan perkembangan emosional dibandingkan anak yang menggunakan gadget secara minimal. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan gadget yang tidak dikontrol berpotensi memengaruhi perkembangan emosional anak secara negatif.

DAFTAR PUSTAKA

- Dewi, S. R., & Yusri, F. (2023). Kecerdasan Emosi Pada Remaja. *Educativo Jurnal Pendidikan*, 2(1), 65–71.
- Ilham. (2020). Perkembangan emosi dan sosial pada anak usia sekolah dasar. *Jurnal Pemikiran dan Penelitian Pendidikan Dasar*, 8(1), 45–53.
<https://www.researchgate.net/publication/350217135>
- Indanah, & Yulisetyaningrum. (2019). Perkembangan Sosial Emosional Anak Prasekolah. *Jurnal Ilmu Keperawatan Dan Kebidanan*, 10(1), 221–228.

- Karimaturrizza, & Fadhillah, N. (2022). Hubungan Antara Intensitas Penggunaan Gadget Dengan Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia 5-6 Tahun. *ASGHAR: Journal of Children Studies*, 2(1), 69–80.
- Khaulani, F., S, N., & Irdamurni, I. (2020). Fase Dan Tugas Perkembangan Anak Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 7(1), 51.
- Masithoh, A. R., Nasriyah, Sukesih, Siswanti, H., & Faizah, N. R. (2020). The Corrdation Between Gadget and Learning Motivation Towards Insomnia Incident of the Nursing Students. 27(ICoSHEET 2019), 284–287. <https://doi.org/10.2991/ahsr.k.200723.071>
- Noetel, M., Vasconcellos, R., et al. (2025). Screen time and emotional problems in kids: A vicious circle? American Psychological Association (APA) Press Release.
- Nurbani, R. R., & Mashudi, E. A. (2023). Ketergantungan gadget terhadap perkembangan sosial emosional anak usia 5–6 tahun. *Indonesian Journal of Islamic Early Childhood Education*, 4(2), 88–95. <https://jurnal.piaud.org/index.php/Ijiece/article/view/503>
- Oktaviana, R. (2022). Hubungan intensitas penggunaan gadget dengan perkembangan sosial emosional anak usia 4–6 tahun. *Seminar Nasional Optimal Untuk Negeri*, 1(1), 55–62. <https://proceedings.optimaluntuknegeri.com/index.php/Proceedings/article/view/6>
- Prakosha, D., Fashiha, A. A., & Kusumastuti, S. D. (2024). Bahaya Penggunaan Gadget Berlebihan Pada Anak Usia Sekolah Dasar. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Bangsa*, 2(1), 211–217.
- Purwaningtyas, F. D., Septiana, Y., Aprilia, H., & Candra, G. (2023). Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Psikologi Pada Anak Sekolah Dasar. *Jurnal Psikologi Wijaya Putra (Psikowipa)*, 4(1), 1–9.
- Radesky, J. S., Silverstein, M. L., & Radesky, B. (2023). Association between mobile technology use and child adjustment. *Frontiers in Psychiatry*, 14, 1582741. <https://www.frontiersin.org/articles/10.3389/fpsy.2025.1582741>
- Sabani, F. (2019). Perkembangan Anak - Anak Selama Masa Sekolah Dasar (6 - 7 Tahun). *Didakta: Jurnal Kependidikan*, 8(2), 89–100.
- Sari, S. P., Handayani, Y., & Herliana, I. (2023). Hubungan Tingkat Adiksi Penggunaan Gadget dengan Kecerdasan Emosional pada Anak Usia Sekolah Dasar. *Open Access Jakarta Journal of Health Sciences*, 2(2), 579–585.
- Setianingsih, S. (2018). Dampak Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Prasekolah Dapat Meningkatkan Resiko Gangguan Pemusatan Perhatian Dan Hiperaktivitas. *Gaster*, 16(2), 191.
- Sisbintari, K. D., & Setiawati, F. A. (2021). Digital Parenting sebagai Upaya Mencegah Kecanduan Gadget pada Anak Usia Dini saat Pandemi Covid-19. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(3), 1562–1575.
- Suherman. (2023). Pengembangan kecerdasan emosional peserta didik di sekolah dasar. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 12(2), 120–128.

<https://journal.stkipsubang.ac.id/index.php/didaktik/article/view/2672>

Susilowati, E., & Azzasyofia, M. (2020). The Parents Stress Level in Facing Children Study From Home in the Early of COVID-19 Pandemic in Indonesia. *International Journal of Science and Society*, 2(3), 1–12.

Vandewater, E. A., Bickham, D. S., & Lee, J. H. (2025). Electronic Screen Use and Children's Socioemotional Problems: A Review. American Psychological Association.