

# DAMPAK PENGGUNAAN GADGET TERHADAP PERILAKU ANAK KELAS 3 UPT SD NEGERI 149 INPRES LIMBUNGAN KECAMATAN PATTALLASSANG KABUPATEN TAKALAR

Nurmadiyah<sup>1</sup>, Sitti Humairah<sup>2</sup>

<sup>1,2</sup> Universitas Indonesia Timur

e-mail: [nurmadiyah@gmail.com](mailto:nurmadiyah@gmail.com), [madhiah564@gmail.com](mailto:madhiah564@gmail.com)

## Informasi Artikel:

Dikirim: (10 Agustus); Direvisi: (23 Oktober); Diterima: (10 Desember)



MARUKI: Jurnal Pendidikan dan Pengabdian

ISSN: 3047-2407 (media online)

<https://ejurnal.staiddimaros.ac.id/index.php/maruki/issue/view/16>

**Abstrak:** Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui dampak penggunaan gadget terhadap perilaku anak kelas 3 di UPT SD Negeri 149 Inpres Limbungan, Kecamatan Pattallassang, Kabupaten Takalar. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan teknik pengumpulan data berupa kuesioner yang dibagikan kepada 22 siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan gadget memberikan dampak positif dan negatif. Dampak positif meliputi peningkatan kreativitas, rasa percaya diri, dan kemudahan dalam proses belajar. Namun, dampak negatif yang lebih dominan ditemukan adalah gangguan konsentrasi belajar, menurunnya interaksi sosial, dan kendali emosi yang buruk. Oleh karena itu, pengawasan dari orang tua dan guru dalam mengontrol penggunaan gadget sangat penting agar dampaknya dapat diminimalkan dan manfaatnya dapat dioptimalkan.

**Kata Kunci:** *Gadget, Perilaku Anak, Sekolah Dasar, Dampak Positif, Dampak Negatif*

**Abstract:** *This study aims to determine the impact of gadget use on the behavior of grade 3 children at UPT SD Negeri 149 Inpres Limbungan, Pattallassang District, Takalar Regency. This study used quantitative methods with data collection techniques in the form of questionnaires distributed to 22 students. The results showed that the use of gadgets has positive and negative impacts. Positive impacts include increased creativity, self-confidence, and ease in the learning process. However, the more dominant negative impacts found are impaired learning concentration, decreased social interaction, and poor emotional control. Therefore, supervision from parents and teachers in controlling the use of gadgets is very important so that the impact can be minimized and the benefits can be optimized.*

**Keywords:** *Gadgets, Child Behavior, Elementary School, Positive Impact, Negative Impact*

## PENDAHULUAN

Teknologi komunikasi dan informasi merupakan salah satu perkembangan paling signifikan pada abad ke-21. Salah satu hasil dari kemajuan ini adalah gadget, perangkat elektronik kecil yang dirancang untuk mempermudah berbagai aktivitas sehari-hari. Gadget kini telah menjadi bagian penting dalam kehidupan, termasuk bagi anak-anak. Kemudahan akses internet dan beragam konten hiburan membuat anak-anak lebih cenderung menghabiskan banyak waktu dengan gadget. Namun, di balik manfaatnya, penggunaan gadget yang tidak terkontrol dapat memberikan dampak negatif, seperti menurunnya konsentrasi belajar, gangguan interaksi sosial, hingga masalah kesehatan fisik dan mental. Sebaliknya, penggunaan gadget yang bijak dapat memberikan dampak positif, seperti meningkatkan keterampilan berpikir kreatif, membantu proses belajar, dan menambah wawasan anak.

Fenomena ini menimbulkan kekhawatiran bagi para orang tua dan pendidik, terutama terkait perkembangan perilaku anak. Anak-anak usia sekolah dasar, sebagai tahap perkembangan yang krusial dalam pembentukan karakter dan perilaku, lebih rentan terhadap pengaruh gadget. Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji dampak penggunaan gadget terhadap perilaku anak kelas 3 di UPT SD Negeri 149 Inpres Limbungan, Kecamatan Pattalassang, Kabupaten Takalar. Fokus penelitian ini dianggap penting untuk memberikan pemahaman lebih lanjut mengenai peran teknologi dalam memengaruhi perilaku anak.

Gadget didefinisikan sebagai perangkat elektronik kecil yang dirancang untuk melakukan fungsi tertentu secara praktis, seperti *smartphone*, tablet, dan laptop. Rachmawati et al. (2017) menyatakan bahwa gadget memiliki manfaat sebagai media pembelajaran yang

efektif, namun jika tidak diawasi, dapat menimbulkan berbagai penyalahgunaan. Penggunaan gadget pada anak-anak memiliki dua sisi dampak yang berbeda, baik positif maupun negatif.

Dampak positif dari penggunaan gadget meliputi peningkatan keterampilan berpikir kreatif, membantu proses belajar seperti mengenal angka dan huruf, meningkatkan rasa percaya diri, serta memberikan hiburan edukatif. Sebaliknya, dampak negatif penggunaan gadget dapat berupa menurunnya interaksi sosial, gangguan konsentrasi belajar, ketergantungan berlebihan terhadap gadget, serta munculnya masalah kesehatan seperti gangguan penglihatan dan pola tidur. Rowan (2013) menegaskan bahwa anak-anak di bawah usia 12 tahun sebaiknya dibatasi dalam penggunaan gadget untuk mencegah dampak negatif terhadap perkembangan otak dan perilaku mereka.

Perilaku anak merupakan respons individu terhadap lingkungannya, baik secara refleksif maupun melalui proses berpikir. Menurut teori McDougall, perilaku anak dipengaruhi oleh dorongan internal (*insting*) dan faktor eksternal seperti lingkungan. Dalam konteks penggunaan gadget, perilaku anak dapat berubah menjadi lebih agresif, mudah marah, atau kurang fokus jika penggunaannya tidak diawasi dengan baik oleh orang tua maupun pendidik.

Beberapa penelitian terdahulu mendukung pandangan ini. Rini et al. (2021) menemukan bahwa penggunaan gadget memberikan dampak positif dan negatif terhadap perilaku sosial anak sekolah dasar. Agustina et al. (2022) menunjukkan bahwa kecanduan gadget menyebabkan anak kurang peduli terhadap lingkungan sekitarnya. Sementara itu, Nugroho et al. (2020) menekankan pentingnya peran orang tua dalam membatasi penggunaan gadget untuk mengurangi dampak negatifnya. Dari penelitian-penelitian tersebut, dapat

disimpulkan bahwa pengawasan yang baik terhadap penggunaan gadget sangat penting untuk membentuk perilaku anak yang sehat dan positif.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana penggunaan gadget memengaruhi perilaku anak kelas 3 di UPT SD Negeri 149 Inpres Limbungan. Secara khusus, penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi dampak positif dan negatif dari penggunaan gadget pada perilaku anak. Dan diharapkan dapat memberikan

#### **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif, yaitu metode ilmiah yang berfokus pada pengumpulan, analisis, dan interpretasi data dalam bentuk angka. Pendekatan kuantitatif dipilih karena data yang diperoleh bersifat numerik dan membutuhkan analisis statistik untuk melihat hubungan antara variabel bebas, yaitu penggunaan gadget, dan variabel terikat, yaitu perilaku anak. Metode ini digunakan untuk mengetahui sejauh mana pengaruh penggunaan gadget terhadap perilaku anak kelas 3 di UPT SD Negeri 149 Inpres Limbungan.

Penelitian ini dilaksanakan di UPT SD Negeri 149 Inpres Limbungan, Kecamatan Pattalassang, Kabupaten Takalar. Lokasi ini dipilih karena sesuai dengan fokus penelitian dan mudah dijangkau oleh peneliti. Waktu penelitian dilakukan selama satu bulan untuk memastikan data yang diperoleh akurat

#### **HASIL DAN PEMBAHASAN**

### **1. Analisis Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perilaku Anak Kelas 3 UPT SD 149 Inpres Limbungan**

#### **a. Analisis Regresi Linear Sederhana**

Hipotesis penelitian diuji dengan menggunakan regresi sederhana karena model terdiri dari dua variabel. Variabel yang pertama yaitu variabel bebas dan yang

manfaat secara teoritis dan praktis. Secara teoritis, penelitian ini dapat menambah literatur terkait pengaruh penggunaan gadget terhadap perilaku anak usia sekolah dasar. Sementara itu, secara praktis, penelitian ini diharapkan dapat memberikan panduan bagi keluarga dan sekolah untuk mengawasi serta membatasi penggunaan gadget agar dampak negatifnya dapat diminimalisir.

dan representatif.

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas 3 di UPT SD Negeri 149 Inpres Limbungan. Jumlah populasi terdiri dari 22 siswa. Sampel dalam penelitian ini menggunakan teknik sampel jenuh, di mana seluruh populasi dijadikan sampel penelitian karena jumlahnya relatif kecil.

Pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan instrumen berupa angket atau kuesioner. Kuesioner ini berisi pernyataan yang berkaitan dengan variabel bebas (penggunaan gadget) dan variabel terikat (perilaku anak). Responden diminta menjawab berdasarkan skala Likert yang terdiri dari empat kategori, yaitu "Sangat Setuju", "Setuju", "Kurang Setuju", dan "Tidak Setuju". Sebelum digunakan, kuesioner diuji validitas dan reliabilitasnya untuk memastikan bahwa instrumen yang digunakan layak dan akurat.

kedua adalah variabel terikat. Pengujian ini digunakan untuk melihat perilaku bagaimana variabel independen terhadap variabel dependen, apakah variabel independen positif atau negatif, apakah nilai yang ada pada variabel itu signifikan, hasil pengujian data dengan menggunakan regresi linear sederhana secara berikut:

*Tabel 1. Model Analisis Persamaan Regresi Linear Sederhana Coefficients*

Model	B	Std. Error	Beta	T	Sig
(Constant)	3.701	0.861			
Perilaku anak	4.301	0.382	-0.336	0.269	0.002
Dampak penggunaan gadget	-0.269	0.399	-0.881		

Tabel ini mencakup kolom untuk **Unstandardized Coefficients** (B, Std. Error), **Standardized Coefficients** (Beta), dan nilai **T** serta **Sig**.

Berdasarkan tabel diatas menunjukkan persamaan regresi sederhana adalah sebagai berikut:  $Y = 3.701 + -0.336 + e$

Bahwa persamaan ini dapat disimpulkan:

- a) Nilai  $H_0 = 3.701$ , yaitu jika variabel

dampak penggunaan gadget atau X (konstan) atau 0 nol maka nilai perilaku anak sebesar 3.701

- b) Nilai  $H_1 = -0.336$ . dari persamaan diatas menunjukkan bahwa jika variabel dampak penggunaan gadget atau X naik sebesar 1 satuan maka variabel perilaku anak akan naik sebesar -0.336.

## b. Analisis Koefisien Korelasi (r)

Tabel 2. Koefisien Determinasi variabel X Terhadap Y Model Summary

	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.296 <sup>a</sup>	.072	-.021	1.13977

Sumber: Data Olahan SPSS

- a. Predictors: (Constant), Perilaku anak

Tabel tersebut menyatakan bahwa variabel independen yaitu hasil penggunaan gadget ada hubungannya dengan variabel dependen yaitu perilaku anak. Ini ditunjukkan oleh koefisien korelasi dari (r) 0.269. Ini merupakan korelasi yang lemah. Variabel tidak sebanding sekitar 26,9%, yang berarti bahwa 73,1% masih terkait dengan variabel independen lainnya yang tidak diidentifikasi dalam uji ini.

## 2. Analisis Uji Koefisien Determinasi (R<sup>2</sup>)

Koefisien determinasi (R<sup>2</sup>) adalah koefisien yang menunjukkan seberapa besar proporsi variabel independen. Semakin tinggi koefisien determinasi, semakin mudah untuk menjelaskan variabel dependen oleh variabel independen. Perhitungan koefisien determinasi (R<sup>2</sup>) berikut ini.

Tabel 3. Koefisien Determinasi variabel X terhadap Y Model Summary

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.296 <sup>a</sup>	.072	-.021	1.13977

a. Predictors: (Constant), Perilaku anak

Koefisien determinasi ( $R^2$ ) customized R-squared dapat diketahui dari tabel diatas dan bernilai -0,021. Artinya persentase kecil sebesar 2,1% menunjukkan dampak penggunaan gadget terhadap perilaku anak di UPT SD 149 Inpres Limbungan. Sedangkan sisanya sebesar 100,00%-2,10% menunjukkan pengaruh faktor atau variabel independen lain yang tidak diamati dalam penelitian ini.

Hasil deskripsi data dan jawaban hipotesis penelitian dapat disajikan dalam pembahasan berikut ini.

### 1. Penggunaan Gadget

Hasil analisis menunjukkan bahwa terdapat korelasi negatif antara perilaku anak dan penggunaan perangkat. Menurut koefisien regresi standar, setiap peningkatan penggunaan gadget akan menyebabkan penurunan perilaku anak sebesar 0,269. Hasil ini menunjukkan bahwa semakin sering anak menggunakan perangkat, semakin buruk perilaku mereka. Namun, perlu diingat bahwa penggunaan gadget oleh anak-anak tidak selalu memiliki efek yang merugikan. Keluarga, dan pengawasan orang tua adalah beberapa faktor lain yang memengaruhi perilaku anak. Oleh karena itu, tidak adil untuk menuduh penggunaan perangkat sebagai satu-satunya faktor yang menyebabkan perilaku buruk anak-anak.

Karena perangkat elektronik adalah alat elektronik yang digunakan untuk bermain, belajar, dan berbagi, anak-anak usia Sekolah Dasar serta menengah lebih banyak menggunakannya. Gadget juga bisa berguna bagi penggunanya, seperti meningkatkan imajinasi, melatih kecerdasan, meningkatkan rasa percaya diri, serta mengembangkan kemampuan memecahkan persoalan. pada sisi lain, gadget juga bisa berbahaya bagi penggunanya, seperti mengganggu hubungan atau interaksi sosial, mengurangi prestasi belajar, dan bahkan bisa membahayakan kesehatan fisik (seperti

Sumber: Data Olahan SPSS mata) serta mental.

Pengguna perangkat akan terus meningkat karena kemudahan internet untuk mendapatkan informasi dan menyelesaikan masalah. Kini, anak-anak bisa berkomunikasi dengan teman, guru, dan keluarga melalui WhatsApp tanpa harus berada di rumah. Mereka lebih sering membuka grup WhatsApp sekolah, mengirim pesan kepada guru, bertanya, dan mengirimkan tugas yang diberikan kepada mereka. Menurut penelitian Rozalia, pelajar memanfaatkan gadget sebagai alat hiburan atau komunikasi. Sekarang orang dapat berbicara langsung tanpa jeda, menurut penelitian Indrayani. Selain efek positif, penggunaan perangkat memiliki efek negatif juga. Menurut penelitian yang dilakukan oleh Santoso, gawai mengakibatkan peserta didik kurang tertarik untuk belajar karena mereka terlalu banyak bermain gawai sehingga lupa belajar. Diperkuat oleh penelitian yang dilakukan oleh Kurniawati anak, ketergantungan terhadap perangkat elektronik, yang mengurangi motivasi belajar peserta didik.

### 2. Perilaku Anak

Penggunaan gadget oleh anak-anak dapat memiliki dampak baik serta buruk pada perilaku mereka. penting bagi orangtua serta pendidik untuk memastikan bahwa penggunaan gadget oleh anak-anak tetap seimbang serta terkontrol. menggunakan pengawasan yang sempurna, penggunaan gadget bisa sebagai alat yang bermanfaat pada perkembangan anak. Dampak positif lainnya dari penggunaan gadget, yaitu:

- a. Menumbuhkan dan meningkatkan potensi kecerdasan dan kreativitas (melihat gambar kemudian menggambarnya sesuai yang ada dipikirkannya atau melatih daya pikir tanpa dibatasi olehkenyataan).
- b. Melatih kecerdasan (dalam hal ini anak dapat terbiasa dengan tulisan, angka, gambar yang membantu melatih proses

- belajar).
- c. Meningkatkan rasa percaya diri (saat anak memenangkan suatu permainan akan termotivasi untuk menyelesaikan permainan).
  - d. Mengembangkan kemampuan dalam membaca, menghitung, dan pemecahan masalah (dalam hal ini anak akan menimbulkan sifat dalam rasa ingin tahu akan suatu hal yang membuat anak akan muncul kesadaran kebutuhan belajar dengan sendirinya tanpa perlu dipaksa).
  - e. Mempermudah komunikasi (membuat seseorang bertemu meskipun berbeda tempat, melalui fitur video call dari berbagai aplikasi yang ada saat ini, Kita bisa tersambung dengan keluarga, teman atau pacar seakan-akan bertatap muka langsung)

Sedangkan dampak negatif dari penggunaan gadget yaitu,

- a. Penurunan konsentrasi saat belajar (pada saat belajar anak menjadi tidak focus dan hanya teringat dengan gadget, misalnya anak teringat dengan permainan gadget seolah-olah dia seperti tokoh dalam game tersebut).
- b. Malas menulis dan membaca (hal ini diakibatkan dari penggunaan gadget misalnya pada saat anak membuka video diaplikasi youtube, anak cenderung melihat gambarnya saja tanpa harus menulis apa yang mereka cari).
- c. Penurunan dalam kemampuan bersosialisasi (misalnya anak kurang bermain dengan teman dilingkungan sekitarnya, tidak memperdulikan keadaan disekelilingnya).
- d. Kecanduan (anak akan sulit dan akan ketergantungan dengan gadget karena sudah menjadi suatu hal yang menjadi

kebutuhan untuknya).

- e. Dapat menimbulkan gangguan kesehatan (jelas dapat menimbulkan gangguan kesehatan karena paparan radiasi yang ada pada gadget, dan juga dapat merusak kesehatan mata anak).
6. Perkembangan kognitif anak usia dini terhambat (kognitif atau pemikiran proses psikologis yang berkaitan bagaimana individu mempelajari, memperhatikan, mengamati, membayangkan, memperkirakan, menilai, dan memikirkan lingkungannya akan terhambat).
- f. Menghambat kemampuan berbahasa (anak yang terbiasa menggunakan gadget akan cenderung diam, sering menirukan bahasa yang didengar, menutupi diri dan enggan berkomunikasi dengan teman taulingkungannya).
- g. Dapat mempengaruhi perilaku anak usia dini (seperti contoh anak bermain game yang memiliki unsure kekerasan yang akan mempengaruhi pola perilaku dan karakter yang dapat menimbulkan tindak kekerasan terhadap teman).

Proses perkembangan sosial anak akan dipengaruhi oleh penanaman kepedulian sosial anak-anak terhadap lingkungannya. Ini terutama berlaku untuk anak-anak yang berusia antara enam serta dua belas tahun

## KESIMPULAN

Berdasarkan uraian pembahasan di atas maka penulis dapat menarik kesimpulan:

1. Penggunaan gadget secara signifikan mempengaruhi perilaku individu. Hasilnya menunjukkan bahwa variabel dependen, penggunaan gadget,

memiliki hubungan yang signifikan dengan variabel independen, perilaku anak. Koefisien untuk variabel dependen adalah  $r = 3.701$  dan  $-0.336$ , menunjukkan bahwa jika variabel penggunaan gadget kurang dari satu,

variabel perilaku anak akan kurang dari -0.336.

2. Koefisien untuk variabel independen adalah  $r = 0,269$ , yang merupakan korelasi yang lebih lemah. Variabel dendeponden ditemukan 26,9%, yang berarti bahwa 73,1% dari variabel masih terkait dengan variabel dependen. Penelitian ini juga memeriksa hubungan antara penggunaan gadget dan perilaku anak-anak. Hasilnya menunjukkan bahwa setiap peningkatan penggunaan gadget mengakibatkan penurunan tingkah laku anak. Namun, ditemukan bahwa penggunaan gadget tidak selalu memiliki efek signifikan pada perilaku anak.
3. Penggunaan gadget oleh anak tidak selalu hal yang baik. Gadget dapat berguna bagi anak-anak, seperti meningkatkan minat mereka, mengurangi stres, meningkatkan harga diri mereka, dan meningkatkan pengalaman belajar mereka. Temuan menunjukkan bahwa penggunaannya dapat menjadi faktor penting dalam mempengaruhi tingkah laku individu. Oleh karena itu, penting untuk mempertimbangkan faktor-faktor yang mempengaruhi sikap individu saat menggunakan gadget.

## REFERENSI

- Systems, Religion, and Behavioral Economics. New York: Business Expert Press LLC. ISBN 978-1 60649-704-3, 2014
- Hemakumara, Gpts: Rainis, Ruslan. "Spatial Behaviour Modelling of Unauthorized Housing in Colombo, Sri Lanka". *An Journal of Humanities*. 25 (2): 91-107. Doi:10.21315/kajh2018.25.2.5, 2018
- Imam Santoso, Harries Madiistriyatno, *Metodologi Penelitian Kuantitatif* (Tangerang, Indigo Media 2021), h. 4-5.
- Jordan Efraim Palar Franly Onibala Wenda Oroh "Hubungan Peran Keluarga Dalam Menghindari Dampak Negatif Penggunaan Gadget Pada Anak Dengan Perilaku Anak Dalam Penggunaan Gadget Di Desa Kiawa 2 Barat Kecamatan Kawangkoan Utara" *ejournal keperawatan (e-Kp)* Vol 6 No 2, 2018
- Latifatus Saniyyah, Deka Setiawan, "Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perilaku Sosial Anak di Desa Jekulo Kudus" *Jurnal Ilmu Pendidikan* Vol 3, No.4, 2021 hal 2132-2140.
- Maya Ferdiana Rozalia "Hubungan Intensitas Pemanfaatan Gadget Dengan Prestasi Belajar Siswa Kelas V Sekolah Dasar" *Jurnal Pemikiran dan Pengembangan SD* Vol 5, Nomor 2, 2017.
- Muhimmatul Hasanah "Pengaruh Gadget Terhadap Kesehatan Mental Anak" *ijiece*, Vol. 2, No. 2, 2017.
- Nita Monita Rini, Ika Ari Pratiwi, Muhammad Noor Ahsin, "Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perilaku Sosial Anak Usia Sekolah Dasar" Vol 7, No. 3, 2021
- Putri Hana Pebriana "Analisis Penggunaan Gadget terhadap Terhadap Interaksi Sosial Anak Usia 5-6 Tahun, Vol 1, No. 1.
- Rini Susanti, Mariyana "Dampak Penggunaan Gadget Pada Perilaku Anak" *Jurnal Ilmiah Zona Psikologi* Vol. 4 No.3,2022.
- Sugiyono, *Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kuantitatif dan RND*, (Bandung, Alfabeta 2013),
- Wahyu Novitasari, Nurul Khotimah "Dampak Penggunaan Gadget" vol. 1, No. 3, 2019