

# Lusiani Lusiani

## (4) Riset Lusiani

-  Prodi Bimbingan Konseling
-  Fak. Keguruan dan Ilmu Pendidikan
-  LL DIKTI IX Turnitin Consortium Part III

---

### Document Details

**Submission ID**

trn:oid::1:3257086511

**Submission Date**

May 22, 2025, 1:49 PM GMT+7

**Download Date**

May 22, 2025, 2:02 PM GMT+7

**File Name**

Lusiani-211230033-BK\_-\_Lusiani.docx

**File Size**

113.4 KB

**43 Pages****9,158 Words****59,417 Characters**

# 17% Overall Similarity

The combined total of all matches, including overlapping sources, for each database.

## Filtered from the Report

- ▶ Bibliography
- ▶ Quoted Text
- ▶ Small Matches (less than 12 words)

---

## Top Sources

- 17%  Internet sources
- 5%  Publications
- 0%  Submitted works (Student Papers)

---

## Integrity Flags

### 0 Integrity Flags for Review

No suspicious text manipulations found.

Our system's algorithms look deeply at a document for any inconsistencies that would set it apart from a normal submission. If we notice something strange, we flag it for you to review.

A Flag is not necessarily an indicator of a problem. However, we'd recommend you focus your attention there for further review.

## Top Sources

- 17% Internet sources
- 5% Publications
- 0% Submitted works (Student Papers)

## Top Sources

The sources with the highest number of matches within the submission. Overlapping sources will not be displayed.

1	Internet	repository.radenintan.ac.id	1%
2	Internet	j-innovative.org	<1%
3	Internet	ejournal.radenintan.ac.id	<1%
4	Internet	interdisiplin.my.id	<1%
5	Internet	ejournal.polraf.ac.id	<1%
6	Internet	repository.iainkudus.ac.id	<1%
7	Internet	repository.metrouniv.ac.id	<1%
8	Internet	repository.poltekkes-tjk.ac.id	<1%
9	Internet	ejournal.medistra.ac.id	<1%
10	Internet	journals.umkt.ac.id	<1%
11	Internet	ejournal.undar.or.id	<1%

12	Internet	<a href="http://jakartajournals.net">jakartajournals.net</a>	<1%
13	Internet	<a href="http://eprints.unm.ac.id">eprints.unm.ac.id</a>	<1%
14	Internet	<a href="http://jurnal.kopusindo.com">jurnal.kopusindo.com</a>	<1%
15	Internet	<a href="http://jurnal.unw.ac.id">jurnal.unw.ac.id</a>	<1%
16	Internet	<a href="http://123dok.com">123dok.com</a>	<1%
17	Internet	<a href="http://core.ac.uk">core.ac.uk</a>	<1%
18	Internet	<a href="http://ejournal.upi.edu">ejournal.upi.edu</a>	<1%
19	Internet	<a href="http://eprints.umk.ac.id">eprints.umk.ac.id</a>	<1%
20	Internet	<a href="http://eprints.upnyk.ac.id">eprints.upnyk.ac.id</a>	<1%
21	Internet	<a href="http://journal.nahnuinisiatif.com">journal.nahnuinisiatif.com</a>	<1%
22	Internet	<a href="http://repository.upi.edu">repository.upi.edu</a>	<1%
23	Internet	<a href="http://www.researchgate.net">www.researchgate.net</a>	<1%
24	Internet	<a href="http://journal.yp3a.org">journal.yp3a.org</a>	<1%
25	Internet	<a href="http://eprints.iainu-kebumen.ac.id">eprints.iainu-kebumen.ac.id</a>	<1%

26	Internet	jurnal.peneliti.net	<1%
27	Internet	journal.stkipsubang.ac.id	<1%
28	Internet	pt.scribd.com	<1%
29	Publication	Rahma Khoerunnisa, Sobrul Laeli. "Pengaruh Gadget pada Anak Sekolah Dasar m...	<1%
30	Internet	repository.uinfabengkulu.ac.id	<1%
31	Internet	sekolahloka.com	<1%
32	Internet	smpn11jogja.blogspot.com	<1%
33	Internet	vm36.upi.edu	<1%
34	Internet	mail.jurnal.iain-bone.ac.id	<1%
35	Internet	repository.uin-suska.ac.id	<1%
36	Internet	www.coursehero.com	<1%
37	Internet	etheses.uin-malang.ac.id	<1%
38	Internet	id.123dok.com	<1%
39	Internet	mafiadoc.com	<1%

40	Publication	Irene Mardiatul Laily, Anita Puji Astutik, Budi Haryanto. "Instagram sebagai Medi...	<1%
41	Internet	jurnal.unissula.ac.id	<1%
42	Publication	Anggun Pranessia Anggrasari, Rasi Rahagia. "PENGARUH PENGGUNAAN GADGET ...	<1%
43	Internet	polytron.co.id	<1%
44	Internet	www.docstoc.com	<1%
45	Internet	eprints.umsb.ac.id	<1%

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

*Gadget* salah satu benda elektronik yang perkembangannya begitu cepat di kalangan semua orang baik orang dewasa maupun anak-anak. *Gadget* dapat berupa smartphone, tablet, laptop, komputer, televisi, dan lainnya, selain itu *Gadget* memiliki berbagai macam fungsi, seperti untuk berkomunikasi, belajar, bermain, dan hiburan, *Gadget* juga dapat digunakan untuk belajar berbagai hal, seperti membaca, berhitung, dan mengenal lingkungan sekitar, bermain *Gadget* dapat digunakan untuk bermain berbagai macam permainan yang dapat membantu anak mengembangkan kreativitas dan imajinasi (Fildzah Farahiyah et al., 2024). Kehidupan sehari-hari sangat dipengaruhi oleh keberadaan perangkat, terutama *Gadget*, yang dapat dimanfaatkan untuk mencari informasi, berinteraksi, menikmati hiburan, dan menjalankan bisnis secara daring.

*Gadget* tidak hanya digunakan oleh orang dewasa, tetapi juga oleh anak-anak di tempat umum, hampir semua anak terlihat memegang *Gadget* karena banyaknya fitur menarik yang ditawarkan, yang sering kali membuat mereka cepat mengenalinya (Sari, 2019 dalam Meirisa, 2023). *Gadget* memudahkan anak-anak untuk mengakses teknologi dan media informasi, yang seringkali membuat mereka menjadi kurang aktif berolahraga dan beraktivitas (Suhadi Prayito et al., 2024). Ketertarikan anak pada *Gadget* lebih cenderung menghabiskan waktunya bersama dibandingkan berinteraksi dengan teman sebangunnya ataupun dengan lingkungan sekitarnya, tidak hanya itu dalam konteks pendidikan agama Islam, penggunaan *Gadget* pada anak usia dini juga membawa tantangan tersendiri misalnya anak-anak cenderung mengabaikan aktivitas keagamaan seperti berdoa, membaca Al-Qur'an, atau mengikuti pelajaran agama (Setiadi et al., 2024).

Penggunaan *Gadget* lebih cenderung diminati oleh anak-anak untuk digunakan bermain *games* setiap hari dibandingkan untuk aktifitas belajar. *Gadget* memberikan dampak yang cukup signifikan bagi kehidupan masyarakat, termasuk anak-anak secara psikologis, masa kanak-kanak merupakan masa penting dimana anak sedang bersemangat untuk mempelajari hal-hal baru, jika sudah terjebak dalam penggunaan *Gadget* dan mengalami dampak negatif maka perkembangannya dapat terhambat, karena pengalaman di masa kanak-kanak sangat berpengaruh pada perkembangan selanjutnya (Sunita & Mayasari, 2018).

Berdasarkan ulasan penelitian diatas peneliti menyimpulkan bahwa Penggunaan *Gadget* pada anak dalam kehidupan sehari-hari dapat memengaruhi masa perkembangan anak seperti, mempengaruhi kesehatan fisik dan mental, malas belajar, anak cenderung mudah emosi, turunnya minat belajar anak dan kurangnya interaksi sosial anak dengan teman sebayanya.

Selain itu, orang tua juga sering memberikan *Gadget* kepada anaknya yang masih balita. Seperti penelitian Suhadi Prayito et al., (2024) Sebagian besar anak mulai menggunakan perangkat sebelum mereka mencapai usia lima tahun, dan banyak di antara mereka yang menggunakan aplikasi seperti *games* dan menonton video di *youtube*. Anak-anak masa kini memiliki preferensi yang jelas terhadap jenis media tertentu seperti *youtube* dan *games* digital menjadi perhatian utama, sementara platform seperti TikTok, Google, dan Pinterest juga tetap penting dalam kehidupan online mereka (Ratna Pardedel, 2021). Anak yang terlalu sibuk dengan bermain *games* dan *youtube* dalam kehidupan sehari-hari, mereka akan lebih fokus pada *Gadget* daripada mendengarkan perintah orangtua, Anak-anak menjadi kurang peka terhadap lingkungan di sekitar mereka, dan terlalu asyik menggunakan *Gadget* dapat menyebabkan kesulitan dalam berinteraksi dengan orang-orang di sekitarnya (Ravika et al.,2022). Peran orang tua yang sebelumnya sebagai teman bermain bagi anak sekarang telah digantikan oleh kehadiran *Gadget*, pada usia 1-6 tahun ini sangat krusial, karena segala aspek perkembangan anak

seperti agama-moral, bahasa, kognitif, fisik-motorik, sosial-emosional, seni anak mengalami perkembangan yang sangat pesat (Fitri et al., 2023). Penggunaan *Gadget* secara terus-menerus dapat mempengaruhi perkembangan dan pertumbuhan anak, hal ini menunjukkan pentingnya keterlibatan orang tua, pendidik, dan masyarakat dalam mendukung, mengawasi, dan mengarahkan anak saat mengembangkan keterampilan.

43

*Gadget* sudah menjadi bagian tak terpisahkan dari kehidupan sehari-hari, baik di rumah sekolah, maupun saat bepergian *Gadget* juga sering digunakan sebagai alat hiburan, sedangkan di sekolah, beberapa lembaga pendidikan juga sudah mulai menggunakan *Gadget* sebagai alat pembelajaran interaktif, selain itu *Gadget* juga menjadi teman setia saat bepergian, mengalihkan perhatian anak dari rasa bosan dan yang mengejutkan, kini menjadi salah satu alat terpenting dalam kehidupan anak modern (Setiadi et al., 2024).

Secara umum, emosi berfungsi untuk mencapai kepuasan, memenuhi kebutuhan, melindungi diri sendiri, dan mendukung kesejahteraan pribadi, terutama ketika menghadapi situasi yang tidak nyaman dengan lingkungan atau objek tertentu. Emosi anak lebih nyata dan kompleks, karena cenderung mengekspresikan emosi dengan bebas dan terbuka. Emosi ialah salah satu gejala psikologi melalui tingkah laku yang ditimbulkan oleh anak dengan mempengaruhi keadaan fisik, perasaan dan perilaku yang ditimbulkan oleh anak. Kata emosi berasal dari kata Latin *Movere* yang berarti bergerak yang bermakna bahwa perilaku emosi cenderung untuk bertindak. Menurut peneliti emosi merupakan bentuk perasaan yang timbul dari dalam diri individu sebagai reaksi atau respon yang dapat mempengaruhi pikiran, perilaku, dan persepsi individu. Perkembangan dalam pengelolaan dan pengenalan emosi merupakan hal yang sangat penting dalam perkembangan anak, kemampuan ini dibutuhkan ketika anak memasuki lingkungan sosial yang dapat mempengaruhi perilakunya, dimana emosi dapat muncul dalam berbagai bentuk, seperti rasa senang, takut, marah, dan lain-lain. (Elsi Rahmadani et al., 2022).

9 Pada dasarnya penggunaan *Gadget* secara bijak dan efektif tentunya akan membawa dampak positif bagi perkembangan dan pertumbuhan pada masa anak karena dapat memudahkan sekaligus mengstimulus kreativitas dan kecerdasan anak, begitupun sebaliknya tingkat kecanduan bermain *Gadget* yang lebih tinggi memiliki sedikit waktu untuk berinteraksi dengan orang lain, beberapa faktor utama atau yang paling sering mempengaruhi perkembangan emosional pada anak diantaranya stimulus, komunikasi, orang tua dengan anak, riwayat kesehatan dan kondisi lingkungan (Dey et al., 2023).

9 Teknologi *Gadget* yang digunakan saat ini sudah memiliki dampak positif dan negatif terhadap anak, termasuk pembentukan pola anak percaya bahwa hal itu dengan pengawasan orang tua dapat membantu anak mengatur kecepatan permainan, merumuskan strategi dan analisis permainan, serta meningkatkan kemampuan otak kanan (Damayanti et al., 2020).

Dampak penggunaan *Gadget* yang berlebihan dikalangan anak-anak dapat mempengaruhi keterampilan sosial misalnya anak-anak lebih tertutup dan lebih suka menyendiri daripada berbicara dengan teman-temannya, *Gadget* juga mempengaruhi kesehatan seperti nyeri sendi, sakit punggung, dan kelelahan mata, selain itu *Gadget* juga dapat berpengaruh pada perkembangan bicara anak jika hanya fokus pada video daripada komunikasi dengan teman sebayanya secara verbal (Zain et al., 2022). Anak kecil yang menggunakan *Gadget* dengan baik dan benar akan mampu Menjadi media perangsang yang mampu mengoptimalkan segala aspek perkembangan anak, sedangkan penggunaan *Gadget* yang berlebihan Kurangnya pengawasan juga akan membawa dampak negatif terhadap perkembangan anak-anak di masa depan (Annisa et al., 2022).

Faktor- faktor yang mempengaruhi dampak penggunaan *Gadget* pada perkembangan emosi anak-anak termasuk tingkat penggunaan teknologi, pengawasan orang tua, kualitas konten yang dikonsumsi, dan keseimbangan antara waktu layar dan interaksi kehidupan nyata, yang mempengaruhi regulasi emosional dan membangun hubungan sosial (Muhammad Talhah

Ajmain et al., 2023). Selain itu beberapa faktor lain yang mempengaruhi dampak *Gadget* pada perkembangan emosional anak-anak, termasuk frekuensi dan durasi penggunaan *Gadget*, jenis konten yang diakses, bimbingan orang tua, dan usia dan ciri-ciri kepribadian anak (Fildzah Farahiyah et al., 2024). anak kecil yang menggunakan *Gadget* dengan baik dan benar akan mampu Menjadi media perangsang yang mampu mengoptimalkan segala aspek perkembangan anak, sedangkan penggunaan *Gadget* yang berlebihan Kurangnya pengawasan juga akan membawa dampak negatif terhadap perkembangan anak-anak di masa depan .

Berdasarkan hasil Observasi yang dilakukan oleh peneliti di SD Negeri 67 Bangkudu salah satu sekolah yang terletak di Kabupaten Luwu, ditemukan adanya beberapa siswa yang mudah emosi, kurang fokus saat belajar, siswa tidak mendengarkan arahan dari guru, berbicara dengan guru kurang sopan, mengeluarkan kata kasar saat berbicara dengan teman sekelas, suka melawan pembicaraan guru, bermain di dalam kelas saat jam pelajaran berlangsung, tidak peduli dengan lingkungan sekitar dan kurangnya empati terhadap anak.

Penggunaan *gadget* pada anak juga dapat mempengaruhi interaksi sosial antara guru, di mana perubahan perilaku anak terhadap guru menunjukkan sikap kurang hormat dan soapan santun. Banyak anak sekarang sudah tidak takut lagi dengan guru terlihat dari sikap anak yang sering berbicara sembarangan dan tidak memperhatikan pelajaran di kelas. Seperti yang dikatakan salah satu teori pendidikan yaitu teori Vygotsky di mana teori ini menekankan bahwa interaksi sosial dan lingkungan dapat mempengaruhi perkembangan emosi anak.

Berdasarkan observasi yang dilakukan ditemukan juga adanya anak yang menggunakan bahasa yang kurang sopan dan tidak pantas untuk diucapkan. Penggunaan bahasa yang digunakan anak saat melakukan interaksi dengan teman sebanyanya kadang menggunakan bahasa kasar ataupun bahasa yang belum pantas diucapkan oleh anak seumuranya. Sehingga membuat anak-anak terbiasa dengan kata-kata kasar dan cenderung menirukanya dalam kehidupan

sehari-hari. Selain itu peneliti melakukan wawancara salah satu guru di SD Negeri 67 Bangkudu bahwa anak-anak sekarang berbeda dengan anak-anak yang dulu, dimana anak sekarang terpengaruh dengan *Gadget*, bahkan sebagian anak sudah memiliki *gadget* pribadi.

Oleh karena itu, berdasarkan pemaparan latar belakang di atas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian mengenai Dampak Penggunaan *Gadget* Terhadap Perkembangan Emosi Anak Di SDN 67 Bangkudu Kab. Luwu.

## 1.2 Rumusan Masalah Penelitian

Berdasarkan konteks latar belakang diatas, pokok permasalahan pada penelitian yang berjudul Dampak Penggunaan *Gadget* pada Perkembangan Emosi Anak di SDN 67 Bangkudu Kab. Luwu dapat diidentifikasi masalah penelitian sebagai berikut:

1. Bagaimanakah dampak penggunaan *Gadget* pada perkembangan emosi pada siswa di SDN 67 Bangkudu ?
2. Apa saja faktor-faktor penggunaan *Gadget* yang mempengaruhi perkembangan emosi anak di SDN 67 Bangkudu?

## 1.3 Tujuan penelitian,

Berdasarkan latar belakang penelitian di atas dan identifikasi masalah, maka tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini “Untuk mengetahui Dampak Penggunaan *Gadget* Pada Perkembangan Emosi Anak Di SDN 67 Bangkudu dan faktor-faktor penggunaan *gadget* yang mempengaruhi perkembangan emosi anak di SDN 67 Bangkudu”

## 1.4 Manfaat Penelitian

Diharapkan dari penelitian ini dapat membantu untuk mengetahui Dampak yang timbulkan dari penggunaan *gadget* pada perkembangan Emosi Anak Di SDN 67 Bangkudu dan untuk sekolah lainnya.

## 1.5 Fokus Penelitian

Penelitian ini berfokus pada sejauh mana Dampak Penggunaan *Gedget* Pada Perkembangan Emosi Anak. Terdapat beberapa indikator yang dapat diukur seperti: Siswa Sekolah Dasar, Penggunaan *Gadget*, dan Indikasi Perkembangan Emosi Anak.

## BAB II

### TINJAUAN PUSTAKA

#### 2.1 Landasan Teori

##### 2.1.1 Pengertian *Gadget*

Kata *Gadget* yang berasal dari bahasa Inggris “*Gadget*”, mengacu pada perangkat elektronik kecil dengan tujuan tertentu. Dalam beberapa tahun terakhir, *Gadget* telah muncul sebagai salah satu kemajuan paling signifikan dalam teknologi komunikasi di Indonesia (Hastri Rosiyanti et al., 2018). *Gadget* merupakan salah satu hasil produk teknologi modern yang banyak digunakan dikalangan masyarakat, Selain itu, *Gadget* tidak dapat dipisahkan dari kehidupan manusia, baik orang dewasa maupun anak-anak (Nur Sri Rahayu at el., 2021). *Gadget* adalah salah satu bentuk nyata dalam berkembangnya IPTEK pada zaman sekarang yang dipakai sebagai alat komunikasi modern serta memudahka dalam kegiatan komunikasi (Erika Rohmawati et al., 2022). Saat ini, *Gadget* merupakan salah satu bentuk perkembangan teknologi bahkan, karena dibuat sebagai kebutuhan yang harus dimiliki oleh setiap orang, mulai dari anak-anak hingga orang dewasa, *Gadget* memiliki cakupan yang cukup luas, yang berarti istilah “*Gadget*” digunakan untuk mengelompokkan berbagai jenis teknologi kecil dengan berbagai fungsi (Ina Magdalena et al., 2021).

Berdasarkan pengertian *gadget* dari beberapa penelitian terdahulu pengertian *Gadget* yang relevan dari peneliti yang diteliti dari penelitian diatas dapat ditarik kesimpulan bahwa *Gadget* merupakan salah satu bentuk nyata perangkat teknologi yang digunakan sebagai alat komunikasi yang memiliki banyak manfaat dan tidak dapat dipisahkan dari kehidupan individu baik dari orang dewasa ataupun anak-anak.

##### 2.1.2 Jenis-jenis *Gadget*

Menurut Neno, (2022) terdapat beberapa jenis-jenis *Gadget* yang sering digunakan yaitu diantaranya sebagai berikut: .

8

**a. Handphone**

*Handphone* merupakan salah satu jenis *Gadget* yang banyak digunakan oleh individu saat ini, termasuk di kalangan anak-anak. Dimana *handphone* merupakan salah satu fitur yang paling terkenal dan memiliki fungsi utama sebagai alat komunikasi, selain itu fungsi lain seperti untuk mencari data, permainan, kamera dan masih banyak lagi.

**b. Laptop**

Jenis *Gadget* lain yang biasa digunakan untuk berbagai keperluan, terutama di tempat kerja, adalah *laptop*. *Gadget* ini juga membutuhkan sistem operasi agar bisa berjalan, semacam *windows*, *mac*, *linux* dan sebagainya. *Laptop* terus digencarkan dengan banyaknya bermuculan merk-merk yang baru dengan teknologi yang terus dikembangkan.

8

**c. Tabled dan Ipad**

*Gadget* jenis ini memiliki ukuran yang lebih besar dari *smartphone* dengan desain layar yang lebih besar dari *ponsel*. *Tablet* sama halnya dengan *ipad* yang dapat menampilkan gambar yang lebih besar dan jelas sehingga pengguna lebih aman saat bermain serta aktivitas lainnya.

**d. Kamera Digital**

Kamera digital adalah jenis *Gadget* yang berguna untuk menangkap foto sesuai dengan objek, baik dalam wujud gambar ataupun video. Kamera digital juga mencoba beberapa peningkatan lensa sehingga menjadi kompleks dan bahkan mulai ada munculnya istilah *Action cam* (Neno, 2022).

45

Kamera digital merupakan salah satu jenis *gadget* yang digunakan untuk menangkap suatu objek dalam bentuk gambar ataupun video secara jelas.

23

**2.1.3 Pengertian Perkembangan Emosi**

Perkembangan adalah urutan progresif yang terjadi sebagai hasil dari kedewasaan dan pengalaman, sementara emosi adalah keadaan yang muncul

dari organisme, mencakup perubahan-perubahan yang disadari, memiliki dampak mendalam, dan dapat mengubah perilaku (Abdul Basit, 2022).

27 Perkembangan emosi adalah keadaan yang lebih rumit atau kompleks di mana pikiran dan perasaan diekspresikan dalam bentuk perubahan biologis yang terjadi sebagai akibat dari perilaku individu, baik yang terdiri dari perasaan, nafsu atau keadaan mental yang tidak terkendali (Fadhilah et al., 2023).

34 Perkembangan emosi sesuatu yang sering diartikan sebagai hal yang negatif, padahal perasaan senang, bahagia, sedih juga merupakan emosi positif yang dimiliki oleh setiap manusia dan apabila aspek tersebut tidak dikelola dengan tepat akan berdampak buruk bagi anak (Nurhasanah et al., 2023).

Menurut Vygotsky (1978), seorang tokoh penting dalam bidang pendidikan, menyatakan dalam pendekatan pembelajaran aktif yang didasarkan pada teori konstruktivisme, siswa berfungsi sebagai pembentuk informasi dan terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran. Selain itu, Vygotsky menekankan bahwa interaksi dengan dunia luar dan pengalaman yang diperoleh dari interaksi tersebut memiliki peran yang sangat penting dalam perkembangan individu. Dalam teori Vygotsky, terdapat beberapa konsep penting yang menjelaskan perkembangan emosi anak, di antaranya Zona Perkembangan Proksimal (ZPD), yang merujuk pada kemampuan anak yang dapat dicapai dengan bantuan orang lain, Interaksi Sosial, di mana anak-anak mulai belajar berhubungan dengan orang lain, Scaffolding, yang menggambarkan peran orang dewasa sebagai penghubung dalam proses pembelajaran anak, serta Kolaborasi, di mana anak-anak belajar bekerja sama dengan orang lain. Perkembangan emosi anak sangat dipengaruhi oleh interaksi sosial dan lingkungan sekitarnya. Ia berpendapat bahwa emosi anak bukanlah bawaan sejak lahir, melainkan dapat berkembang melalui hubungan dengan orang lain, terutama teman sebaya (Vygotsky, 1978 dalam Muhammad et al., 2023)

Berdasarkan pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa perkembangan emosi merupakan bentuk perasaan yang timbul dari dalam diri individu sebagai reaksi atau respon yang dapat mempengaruhi pikiran, perilaku, dan nafsu serta perkembangan emosi bagi anak dapat dipengaruhi oleh interaksi sosial dan lingkungan anak.

#### **2.1.4 Tahapan Perkembangan Emosi**

Menurut Pérez & Filella, (2019) Dalam perkembangan emosi anak terutama pada perkembangan emosi peserta didik terdapat 5 tahapan perkembangan diantaranya sebagai berikut:

1. Tahapan Pendidikan Pra-sekolah (3-6 Tahun)
  - a) Anak mulai mengenali emosi seperti merasa sedih, ketakutan, kemarahan, kegembiraan, humor, dan kebahagiaan.
  - b) Ekspresi emosi secara verbal dan non-verbal dalam situasi nyata atau simulasi.
  - c) Memahami reaksi perilaku yang dipicu oleh emosi.
  - d) Menghormati dan menghargai orang lain.
  - e) Membantu orang lain (terarah dan spontan).
2. Tahapan Pendidikan Sekolah Dasar (6-8 Tahun)
  - a) Berlatih mengidentifikasi emosi secara sadar yang dialami pada waktu yang berbeda dan dalam situasi yang berbeda.
  - b) Pengenalan dan ekspresi emosi seperti kebanggaan, rasa malu, terkejut, cemburu, cemas, melalui komunikasi verbal dan non-verbal pada diri sendiri dan orang lain.
  - c) Kesadaran akan subjektivitas emosi dalam diri sendiri.
  - d) Menerima tanggung jawab sendiri.
3. Tahapan Pendidikan Sekolah Dasar (8-10 Tahun)
  - a) Identifikasi dua emosi dari keluarga yang sama dalam situasi tertentu.
  - b) Klasifikasi emosi menjadi positif dan negatif.
  - c) Perluasan kosa kata emosi.

- d) Perbedaan antara rasa takut dan kecemasan
  - e) Ekspresi emosi melalui musik, seni, dan tari
  - f) Pengenalan reaksi emosional yang berbeda terhadap suatu situasi tertentu.
  - g) Pengakuan akan kualitas dan keterbatasan diri sendiri.
  - h) Pemahaman emosional terhadap perilaku orang lain berdasarkan karakteristik kepribadian.
  - i) Perilaku kooperatif.
4. Tahapan pendidikan sekolah dasar (10-12 Tahun)
- a) Perluasan dan ketepatan penggunaan kosakata emosi: keluarga emosi.
  - b) Mempelajari emosi baru: kasih sayang, kejutan, harapan, iri hati.
  - c) Pemahaman tentang ambivalensi emosi (pengalaman simultan dari emosi yang kontradiktif).
  - d) Penyelesaian konflik dan tantangan relasional secara mandiri.
  - e) Perkembangan progresif dari empati dan sikap pro-sosial.
  - f) Identifikasi komponen-komponen respons emosional (kognitif, fisiologis dan perilaku).
  - g) Persahabatan, kepercayaan dan saling mendukung.
  - h) Latihan dan kegiatan yang berkaitan dengan pengambilan keputusan dan penerimaan tanggung jawab.
  - i) Menghormati dan melanggar norma-norma sosial serta pengaturan waktu.
5. Tahapan Pendidikan Sekolah Dasar (12-16 Tahun)
- a) Kesadaran akan kondisi afektif dan konsekuensinya
  - b) Pemahaman berbagai faktor kontekstual untuk menjelaskan reaksi orang lain.
  - c) Pemahaman tentang preferensi, kepribadian dan sejarah sebelumnya dalam memahami emosi orang lain.
  - d) Berbagai latihan dan kegiatan pendidikan emosional: ketegasan, ketahanan terhadap tekanan teman sebaya, pengendalian impuls,

toleransi terhadap frustrasi, belajar frustrasi, belajar membuat keputusan, mengetahui bagaimana meminta bantuan dan belajar mengotomatisasi emosi.

- e) Mencari pengetahuan diri dan kebutuhan akan harga diri.
- f) Pendidikan emosional dan perkembangan moral: pengembangan penilaian kritis, kritik diri untuk memperbaiki diri, penerimaan sudut pandang yang berbeda, menghormati keragaman.
- g) Perolehan dan praktik kebiasaan sehat.

## 2.2 Penelitian Relevan

Penelitian terdahulu menjadi acuan untuk menulis dalam melakukan penelitian, sehingga peneliti melakukan penelusuran karya ilmiah yang ada kaitannya dengan Dampak *Gadget* pada perkembangan emosi anak. Dari penelitian terdahulu penulis menemukan judul penelitian yang relevan dengan masalah yang dikaji dalam penelitian ini.

Berdasarkan beberapa penelitian relevan dengan penelitian yang lakukan peneliti diantaranya, Elsi Rahmadani et al., (2022) dengan judul penelitian “Dampak Penggunaan *Gadget* dengan Perkembangan Emosional Pada Anak Usia Prasekolah” dengan hasil penelitian yang menunjukkan bahwa dalam penelitian mengenai hubungan antara penggunaan *Gadget* dan perkembangan emosional anak usia prasekolah di Puskesmas Bentiring, Bengkulu, disarankan agar Puskesmas lebih aktif dalam melakukan penyuluhan atau pendidikan tentang perkembangan anak serta dampak penggunaan *Gadget* secara rutin. Kemudian Fildzah Farahiyah et al., (2024) menyatakan dalam judul penelitian “Dampak *Gadget* Terhadap Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia Dini” yang menunjukkan bahwa *Gadget* dapat memiliki dampak positif seperti meningkatkan imajinasi anak dan kreativitas anak, meningkatkan rasa percaya diri serta memperluas jaringan pertemanan, sedangkan dampak negative meningkatkan resiko kecanduan *Gadget*, mengurangi interaksi social anak, mengganggu perkembangan emosi dan moral anak serta meningkatkan risiko masalah

24

4

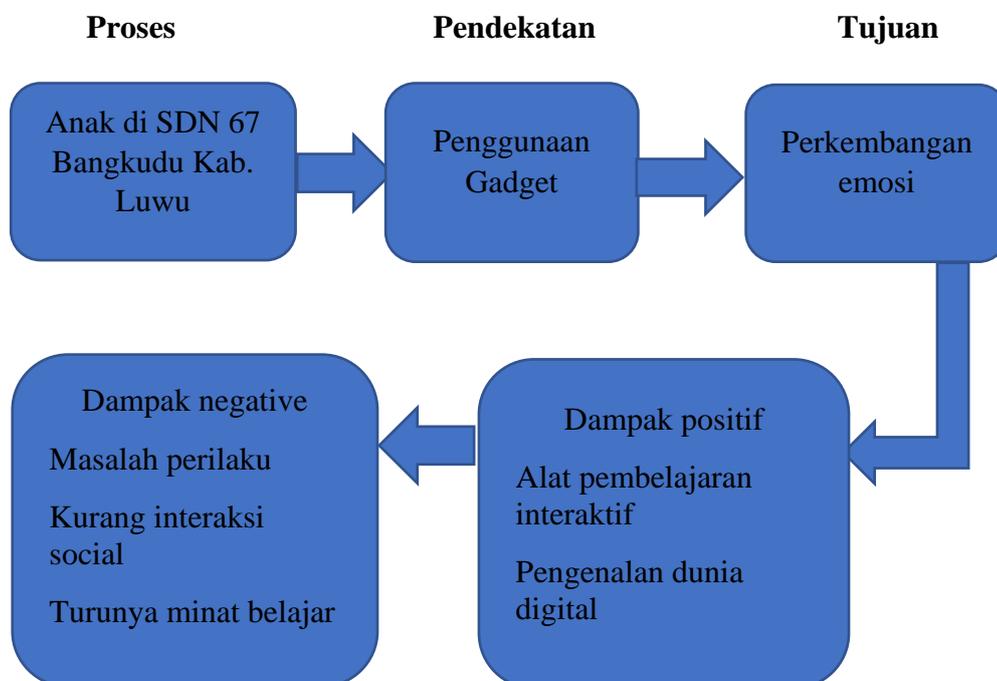
18 Kesehatan. Siregar & Nurhafizah, (2022) mengemukakan dalam judul penelitian "Impact Of *Gadget* Use On Emotional Development Of Children Aged 5-6 Years In Khairunnisa Kindergarten" penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan *Gadget* terhadap perkembangan emosi anak usia 5-6 tahun memiliki pengaruh yang besar terhadap perkembangan emosi anak yang dapat dilihat dari kesadaran diri, tanggung jawab, perilaku sosial, dan durasi penggunaan *Gadget*. Sedangkan menurut Annisa et al.,(2022) mengungkapkan dalam judul penelitian " Dampak *Gadget* Pada Perkembangan Anak Usia Dini" dengan hasil penelitian bahwa anak kecil yang menggunakan *Gadget* dengan baik dan benar akan mampu Menjadi media perangsang yang mampu mengoptimalkan segala aspek perkembangan anak, sedangkan penggunaan *Gadget* yang berlebihan Kurangnya pengawasan juga akan membawa dampak negatif terhadap perkembangan anak-anak di masa depan. Sari et al., (2023) dengan judul penelitian "Hubungan Tingkat Adiksi Penggunaan *Gadget* dengan Kecerdasan Emosional pada Anak Usia Sekolah Dasar", Berdasarkan hasil penelitian didapatkan bahwa sebagian besar anak usia sekolah dasar mengalami kecanduan *Gadget* pada kategori tinggi (63,5%), dan sebagian besar memiliki kecerdasan emosional yang rendah (57,7%), dari hasil temuan tersebut dapat disimpulkan bahwa terdapat hubungan antara tingkat kecanduan *Gadget* dengan kecerdasan emosional anak usia sekolah dasar di SDN Pabuaran 05 pada tahun 2021, dengan demikian semakin tinggi tingkat kecanduan *Gadget*, maka semakin rendah pula kecerdasan emosional anak tersebut.

12 Berdasarkan hasil penelitian yang dipaparkan oleh peneliti dapat disimpulkan bahwa penggunaan *Gadget* pada anak dapat mempengaruhi keterampilan sosial, penggunaan bahasa kasar, tidak dapat mengendalikan emosi, kurangnya interaksi dengan teman sebaya, kurangnya kesadaran diri, dan tanggung jawab serta dapat mempengaruhi perkembangan anak di masa depan. Terdapat hubungan invers antara penggunaan *Gadget* pada anak dan kecerdasan emosional mereka, sehingga semakin rendah penggunaan *Gadget* pada anak maka semakin tinggi kecerdasan emosional anak.

Kebaruan dari penelitian ini yaitu memfokuskan pada dampak penggunaan *gadget* pada perkembangan emosi anak di SDN 67 Bangkudu dan menggali lebih dalam Mengenai hubungan antara adiksi *gadget* dan kecerdasan emosional, dibandingkan dengan beberapa penelitian terdahulu yang lebih berfokus pada anak usia pra-sekolah yang lebih mengarah pada Pendidikan orang tua dan Lokasi penelitian yang berbeda dengan penelitian terdahulu, lokasi penelitian ini lebih konteks pada daerah pedesaan yang ada di Kab. Luwu.

Perbedaan penelitian ini terletak pada subjek yang digunakan, di mana penelitian ini melibatkan siswa sekolah dasar di SDN 67 Bangkudu, sementara penelitian sebelumnya melibatkan anak usia Pra-sekolah. Perbedaan lainnya terletak pada metode penelitian dengan pendekatan kualitatif, sedangkan penelitian terdahulu menggunakan pendekatan kuantitatif.

### 2.3. Kerangka Berpikir



Sumber Gambar: 1.1 Diolah Oleh Peneliti

37

## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

#### **3.1 Desain Penelitian**

Penelitian ini menggunakan desain penelitian kualitatif dengan pendekatan fenomenologi. Penelitian ini bertujuan untuk menggali informasi lebih mendalam. Fenomenologi merupakan salah satu jenis penelitian kualitatif, di mana peneliti mengumpulkan data dengan observasi untuk mengetahui fenomena dasar partisipan dalam kehidupannya (Creswell, 2009 dalam Sugiyono, 2014:14).

#### **3.2 Subjek dan Objek Penelitian**

Subjek penelitian mencakup siswa kelas 5 dan 6 yang dilakukan secara purposive Sampling berdasarkan kriteria: siswa sekolah dasar, pengguna *Gadget*, indikasi perkembangan emosi, informasi dari wali kelas dan dukungan dari guru. Adapun objek penelitian ini pada anak yang menggunakan *Gadget* di SDN 67 Bangkudu sesuai dengan kriteria yang telah dijelaskan di atas.

#### **3.3 Tempat dan Waktu Penelitian**

Penelitian ini akan dilakukan di SDN 67 Bangkudu Kab. Luwu yang dilaksanakan dengan waktu akan sekitar Tiga bulan.

#### **3.4 Sumber Data**

##### **3.4.1 Data Primer**

Sumber data primer proses pengumpulan informasi secara langsung dari informan anak di SDN 67 Bangkudu. Data yang dikumpulkan secara langsung oleh peneliti dari sumber utama atau informan tanpa adanya perantara untuk mendapatkan jawaban dari penelitian yang dilakukan. Metode pengumpulan data ini mencakup observasi, wawancara, dan dokumentasi .

17

### 3.3.2 Data Sekunder

Pengumpulan informasi yang dikumpulkan dari pihak lain seperti guru di SDN 67 Bangkudu sebagai data pendukung, selain itu sumber data sekunder termasuk jurnal, literatur artikel dan situs online lainnya.

## 3.5 Teknik Pengumpulan Data

Pengumpulan data adalah langkah-langkah yang diambil oleh peneliti untuk menghimpun informasi yang relevan dalam suatu penelitian. Untuk memperoleh data yang dibutuhkan, peneliti menggunakan beberapa metode pengumpulan data sebagai berikut:

### 3.5.1 Observasi

Observasi merupakan suatu metode pengumpulan dan perolehan data melalui pengamatan dan pencatatan gejala-gejala yang tampak pada obyek penelitian. Tujuan observasi adalah untuk mendeskripsikan perilaku objek serta memahaminya atau bisa juga hanya ingin mengetahui frekuensi suatu kejadian, beberapa informasi yang diperoleh dari hasil observasi adalah ruang (tempat), pelaku, kegiatan, objek, perbuatan, kejadian atau peristiwa, waktu, dan perasaan, selain itu alasan peneliti melakukan observasi adalah untuk menyajikan gambaran realistik perilaku atau kejadian, untuk menjawab pertanyaan, untuk membantu mengerti perilaku individu, dan untuk evaluasi yaitu melakukan pengukuran terhadap aspek tertentu (Murdiyanto, 2020). Pendekatan ini dipilih untuk mendapatkan pemahaman tentang Dampak Penggunaan *Gadget* Pada Perkembangan Emosi Anak Di SDN 67 Bangkudu.

### 3.5.2 Wawancara

Wawancara adalah suatu metode pengumpulan information melalui komunikasi, melalui percakapan antara dua pihak: pewawancara yang mengajukan pertanyaan dan orang yang diwawancarai yang menjawab pertanyaan tersebut (Murdiyanto, 2020). Metode wawancara dapat dijelaskan sebagai suatu proses tanya jawab secara lisan yang melibatkan dua orang atau lebih dengan cara berinteraksi secara langsung. Pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan metode semi-terstruktur dengan para informan, dalam

proses ini, peneliti menggunakan wawancara berdasarkan daftar pertanyaan yang dirancang untuk para informan. Untuk memudahkan pengumpulan data, peneliti menggunakan alat perekam suara dan mencatat jawaban informan secara singkat. Catatan ini berfungsi untuk memandu peneliti menuju pertanyaan selanjutnya dan mencatat hal-hal penting yang muncul selama wawancara berlangsung.

### 3.5.3 Dokumentasi

Dokumentasi dapat digunakan peneliti untuk memperoleh informasi dan berbagai macam sumber lewat fakta yang tersimpan dalam bentuk surat, catatan harian, arsip foto, hasil rapat, cenderamata, jurnal kegiatan dan sebagainya (Murdiyanto, 2020). Dokumentasi bertujuan untuk melengkapi data sebagai bukti pendukung, yang bersumber dari informasi non-manusia untuk menjamin objektivitas data. Sumber dokumentasi yang digunakan dalam penelitian ini antara lain foto-foto, catatan atau arsip resmi sebagai bukti yang dapat diverifikasi.

## 3.6 Keabsahan Data

Teknik ini menjamin keabsahan data dalam penelitian kualitatif untuk menentukan kredibilitas data yang dikumpulkan dalam penelitian. Adapun teknik yang digunakan dalam menguji keabsahan data penelitian ini yaitu Member Check dan Triangulasi Data.

### 3.6.1 Triangulasi

Triangulasi dalam penelitian kualitatif dapat diartikan sebagai pengecekan data dari berbagai sumber dengan berbagai cara dan Triangulasi juga dapat dilakukan untuk mengecek hasil penelitian yang dilakukan oleh peneliti. triangulasi yang digunakan peneliti dalam penelitian ini ialah Triangulasi Sumber di mana dilakukan dengan cara menanyakan hal yang sama pada sumber yang berbeda. Pada proses ini bertujuan untuk membandingkan dan mengecek informasi yang diperoleh melalui hasil wawancara dan observasi. Di mana saat melakukan wawancara peneliti memberikan pertanyaan yang sama kepada

informan yang berbeda. Selain itu peneliti juga melakukan observasi yang dilakukan untuk mencari informan yang akan diwawancara oleh peneliti mengenai Dampak Penggunaan *Gadget* Pada Perkembangan Emosi Anak di SDN 67 Bangkudu Kab. Luwu.

### 3.6.2 Member Check

Member check merupakan proses pengecekan data yang diperoleh peneliti dari informan, dengan tujuan untuk mengetahui seberapa jauh data yang diperoleh sesuai dengan apa yang diberikan oleh informan. Dalam penelitian kualitatif mengenai Dampak penggunaan *gadget* pada perkembangan emosi anak di SDN 67 Bangkudu Kab. Luwu member check digunakan untuk memastikan bahwa hasil temuan Peneliti, termasuk siswa dan guru akurat dan tepat. Prosen ini sangat berperan penting untuk menghindari kesalahan interpretasi dan memastikan bahwa data yang dikumpulkan benar dan dapat dipercaya.

### 3.7 Teknik Analisis Data

Berdasarkan sejumlah data yang dikumpulkan melalui observasi, wawancara dan dokumentasi, seluruhnya memerlukan proses pengolahan data, pembahasan, dan analisis untuk mengungkapkan manfaatnya, khususnya dalam mengatasi permasalahan penelitian dan mencapai tujuan akhir dari penelitian. Untuk teknik keabsahan dalam penelitian ini menggunakan triangulasi, yaitu dengan triangulasi sumber dan triangulasi teknik. Triangulasi sumber digunakan peneliti untuk mengecek information yang diperoleh dari hasil wawancara dan observasi. Sedangkan Triangulasi Teknik digunakan setelah mendapatkan hasil wawancara kemudian dicek dengan hasil observasi dan dokumentasi.

Menurut Miles dan Huberman, (1994) dalam Dr. H. Zuchri Abdussamad, S.I.K., (2021) aktifitas dalam analisis data yang digunakan dalam penelitian kualitatif ada tiga tahap, yaitu:

## 1. Reduksi Data (Data Reduction)

Reduksi data merupakan proses berfikir sensitif yang memerlukan kecerdasan dan keeluasaan dan kedalaman wawasan yang tinggi, mereduksi data berarti merangkum, memilih hal-hal pokok, memfokuskan pada hal-hal yang penting, dicari tema dan polanya, dengan demikian data yang telah direduksi akan memberikan gambaran yang lebih jelas, dan mempermudah peneliti untuk melakukan pengumpulan data selanjutnya dan mencarinya bila diperlukan.

Berdasarkan keterangan di atas, maka dalam penelitian ini peneliti akan mencatat dan merangkum data mengenai Dampak Penggunaan *Gadget* Pada Perkembangan Emosi Anak di SDN 67 Bangkudu Kab. Luwu, kemudian akan memilih hal-hal pokok dan difokuskan pada hal-hal yang penting, kemudian akan membuang hal-hal yang tidak penting.

## 2. Penyajian Data (Data Display)

Setelah menjalani proses reduksi data, langkah selanjutnya adalah penyajian data. Dalam penelitian kualitatif, penyajian data bisa dilakukan dalam bentuk uraian singkat, bagan, hubungan antar kategori, flowchart dan sejenisnya, dengan mendisplaykan data maka akan memudahkan untuk memahami apa yang terjadi, merencanakan kerja selanjutnya berdasarkan apa yang telah difahami tersebut.

Berdasarkan keterangan di atas, maka peneliti telah menyajikan data mengenai dampak penggunaan *gadget* pada perkembangan emosi anak di SDN 67 Bangkudu Kab. Luwu yang berbentuk uraian dan memiliki hubungan antar kategori yang sedang dibahas dalam bentuk teks naratif.

## 3. Kesimpulan (Verifikasi)

Langkah ketiga dalam analisis data kualitatif adalah verifikasi di mana kesimpulan ini akan diikuti dengan adanya bukti-bukti yang diperoleh ketika penelitian di lapangan. Verifikasi data dimaksudkan untuk penentuan data terakhir dari keseluruhan proses tahapan analisis sehingga keseluruhan permasalahan mengenai Dampak penggunaan *gadget* pada perkembangan

emosi anak di SDN 67 Bangkudu Kab. Luwu terjawab sesuai dengan data dan permasalahannya.

### 3.8 Data Demografi informan

Tabel. 1 Data Demografi Informal

No	Inisial	Jenis kelamin	Kelas
1	MF	Laki-laki	6
2	AK	Perempuan	6
3	RS	Laki-laki	5
4	SK	Perempuan	6
5	TF	Laki-laki	5

Sumber gambar: 1.2 Diolah Oleh Peneliti

Tabel. 2 Data Demografi Informal Pendukung

No	Inisial	Jenis kelamin	Alamat
1	AL	PEREMPUAN	PALOPO
2	NA	PEREMPUAN	BUA

Sumber gambar: 1.3 Data demografi informal pendukung

44

## BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

### 4.1 HASIL PENELITIAN

#### 4.1.1 Gambaran umum SDN 67 Bangkudu

SDN 67 Bangkudu berdiri pada tahun 1980 dengan SK pendirian sekolah 1026a/Dikpora/DS/V/1980 dan izin operasional pada tahun 2024 dengan SK izin operasional 1418/Disdik/Set/P-SD/VI/2024. SDN 67 Bangkudu memiliki Akreditasi grade B dengan nilai 84 (akreditasi tahun 2018) dari BAN-S/M (Badan Akreditasi Nasional) Sekolah/Madrasah. SDN 67 Bangkudu merupakan salah satu sekolah dasar yang terletak di kecamatan Bua kabupaten Luwu, Desa Tiromanda Dusun Buntu sa'pang jalan Tandipau. Saat ini yang dipimpin oleh kepala sekolah bernama Radia Pella.

Visi Misi SDN 67 Bangkudu

#### 1. Visi

Menjadikan anak didik menjadi anak yang cerdas, terampil, mandiri berbudi pekerti yang luhur, bermain dan bertaqwa kepada tuhan yang maha esa, serta dilandasi iman dan taqwa.

#### 2. Misi

- a. melaksanakan pembelajaran bimbingan secara efektif
- b. mendorong dan membantu setiap anak untuk mengenali sehingga dapat dikenali bangsanya secara potensi dirinya yang optimal.
- c. Memiliki penghayatan terhadap ajaran agama yang dianutnya.

Profil SDN 67 Bangkudu

#### 1. Identitas Sekolah

Nama	: SDN 67 Bangkudu
NPSN	: 40306145
Tingkat sekolah	: Sekolah dasar
Kepala sekolah	: Radia pella

31

32

Akreditasi	: B
Status kepemilikan	: Pemerintahan pusat
Kurikulum	: SD 2013
Jam belajar	: pagi/6 hari
Luas tanah	: 3,426 m
SK Pendirian	: 1026a/Dikpora/DS/V/1980
SK Izin operasional	: 1418/Disdik/Set/P-SD/VI/2024
Email	: <a href="mailto:sdn67bangkudu@gmail.com">sdn67bangkudu@gmail.com</a>

#### **4.1.2 Deskripsi Informan**

##### **a. Informan MF**

MF adalah siswa SDN 67 Bangkudu yang duduk dibangku kelas 6 sekolah dasar, saat ini MF berumur 12 Tahun yang berjenis kelamin laki-laki tinggal di dusun buntu sa'pang dalam kesehariannya MF setiap pagi berangkat ke sekolah dengan berjalan kaki bersama teman-temanya pada saat pulang sekolah ia lanjutkan dengan bermain hp di rumah.

##### **b. Informan AQ**

AQ adalah sisiwa SDN 67 Bangkudu yang duduk dibangku kelas 6 sekolah dasar saat ini ia berumur 12 tahun berjenis kelamin perempuan tinggal di dusun buntu sa'pang dalam kesehariannya setiap pagi ia berangkat sekolah bersama temanya dan saat pulang sekolah ia lanjutkan dengan makan siang, tidur siang, sholat dan bermain HP. Saat sore hari ia lanjutkan kegiatannya di sore hari untuk berangkat mengaji.

##### **c. Informan RS**

RS adalah siswa SDN 67 Bangkudu yang duduk dibangku kelas 5 sekolah dasar saat ini ia berumur 9 tahun berjenis kelamin laki-laki yang tinggal di dusun buntu sa'pang dalam kesehariannya setiap pagi berangkat ke sekolah dan saat pulang sekolah ia lanjut bermain HP.

#### **d. Informan SK**

SK adalah siswa SDN 67 Bangkudu yang duduk dibangku kelas 6 sekolah dasar saat ini ia berumur 13 tahun berjenis kelamin perempuan ia tinggal di dusun Borong dalam kesehariannya setiap pagi ia berangkat ke sekolah dan saat pulang sekolah ia makan siang, tidur, sholat dan bermain HP saat sore hari berangkat mengaji.

#### **e. Informan TF**

TF adalah siswa SDN 67 Bangkudu kelas 5 sekolah dasar yang saat ini berumur 11 tahun berjenis kelamin laki-laki yang tinggal di dusun borong dalam kegiatannya setiap hari pada pagi hari ia berangkat sekolah bersama temanya dan saat pulang sekolah ia lanjutkan dengan makan siang dan bermain HP.

### **4.1.3 Dampak Penggunaan Gadget Pada Perkembangan Emosi Anak**

#### **a. Game Online**

Tabel. Dampak Penggunaan *Gadget*

No	Subjek	Game Online
1	Informan MF	Informan MF kadang menggunakan HP nya untuk bermain game <i>Free Fire</i> setiap hari
2	Informan AQ	Informan AQ menggunakan HP nya untuk bermain game <i>free fire</i> setiap hari
3	Informan RS	Informan RS dalam kesehariannya menggunakan <i>gadget</i> untuk bermain game <i>free fire</i> ia bermain kadang sampai hp nya lowbat
4	Informan SK	Informan SK menggunakan hp nya untuk bermain game <i>free fire</i> saat pulang sekolah dan saat libur ia bermain hp sampai 6 jam sehari
5	Informan TF	Informan TF menggunakan hp nya untuk bermain game <i>free fire</i> dalam sehari kadang 3 jam

#### **Sumber Gambar: Diolah Oleh Peneliti**

#### **b. Media Sosial Instagram**

Tabel. Dampak Penggunaan *Gadget*

No.	Subjek	Media sosial Instagram
1	Informan MF	Informan MF dulu sering sering bermain Instagram tapi sekarang sudah tidak lagi
2	Informan AQ	Informan AQ menggunakan hp juga untuk melihat media sosial Instagram untuk nonton konten yang bikin termotivasi
3	Informan RS	Informan RS menggunakan hp Nya untuk untuk bermain game saja dan tidak memiliki akun media sosial Instagram
4	Informan SK	Informan SK tidak memiliki akun media sosial termasuk Instagram dan hanya menggunakan hp nya untuk bermain game
5	Informan TF	Informan TF Tidak memiliki media sosial Instagram dan tidak pernah menggunakannya

---

**Sumber Gambar: Diolah Oleh Peneliti**

**c. Aplikasi Tiktok**

Tabel. Dampak Penggunaan *Gadget*

No	Subjek	Aplikasi tiktok
1	Informan MF	Informan MF juga menggunakan hp nya untuk nonton konten-konten di tiktok seperti konten Game <i>free fire</i>
2	Informan AQ	Informan AQ juga menggunakan hp untuk nonton tiktok yang biasa diakses seperti konten tentang motivasi dan pelajaran
3	Informan RS	Informan RS juga menggunakan HP-nya untuk nonton di aplikasi tiktok
4	Informan SK	Informan SK juga menggunakan hp tidak hanya untuk bermain game dan Instagram tetapi juga untuk nonton di aplikasi tiktok
5	Informan TF	Informan TF juga kadang menggunakan hp nya untuk di aplikasi tiktok

---

**Sumber Gambar: Diolah Oleh Peneliti**

#### 4.1.4 Faktor-Faktor Penggunaan *Gadget* Yang Mempengaruhi Perkembangan Emosi Anak

##### a. Perasaan Marah

Tabel. Faktor-faktor penggunaan *gadget* yang mempengaruhi perkembangan emosi

No	Subjek	Perasaan Marah
1	Informan MF	Informan MF kadang merasa marah atau kesal ketika diminta untuk berhenti bermain hp
2	Informan AQ	Informan AQ marah ketika saat bermain game tiba-tiba HP ngeleg atau jaringan tidak mendukung, kadang juga sekali kali marah setelah menggunakan hp dan saat menghadapi situasi yang membuatnya marah
3	Informan RS	Informan RS merasa marah ketika bermain game tiba-tiba jaringan tidak stabil dan marah ketika tidak menggunakan hp
4	Informan SK	Informan SK marah setelah sering menggunakan hp untuk bermain game <i>free fire</i>
5	Informan TF	Informan TF kadang merasa marah ketika selesai bermain hp karena jaringan

Sumber Gambar: Diolah Oleh Peneliti

##### b. Perasaan Empati

Tabel. Faktor-faktor penggunaan *gadget* yang mempengaruhi perkembangan emosi

No	Subjek	Perasaan Empati
1	Informan MF	Informan MF peduli ketika temannya sedang mengalami kesulitan atau sedih
2	Informan AQ	Informan AQ lebih peduli dengan temannya dibandingkan harus tetap fokus dengan hp nya
3	Informan RS	Informan RS merasa tidak peduli dengan teman saat hadapi kesulitan
4	Informan SK	Informan SK memiliki rasa peduli dengan teman ketika temannya merasa sedih

- 5 Informan TF Informan TF memiliki rasa peduli sesama teman dan pada saat teman menghadapi kesulitan

---

**Sumber Gambar: Diolah Oleh Peneliti**

**c. Interaksi sosial**

Tabel. Faktor-faktor penggunaan *gadget* yang mempengaruhi perkembangan emosi

No	Subjek	Interaksi sosial
1	Informan MF	Informan MF kesulitan saat berdatasi dengan orang lain terutama orang baru
2	Informan AQ	Informan AQ mengalami kesulitan saat berkenalan dengan orang lain karena merasa malu atau kurang percaya diri
3	Informan RS	Informan RS melakukan interaksi dengan orang baru kadang mengalami kesulitan
4	Informan SK	Informan SK juga kadang mengalami kesulitan beradaptasi dengan orang lain
5	Informan TF	Informan TF dalam melakukan interaksi dengan orang baru tidak mengalami kesulitan

---

**Sumber Gambar: Diolah Oleh Peneliti**

**4.2 Pembahasan**

**4.2.1 Game Online**

Berdasarkan hasil wawancara dengan lima orang informan, diketahui bahwa seluruh informan menggunakan gadget mereka untuk memainkan game Free Fire. Temuan ini menunjukkan bahwa permainan tersebut sangat populer dan menjadi salah satu aktivitas utama yang dipilih anak-anak untuk mengisi waktu luang mereka.

Informan MF dan AQ mengungkapkan bahwa mereka bermain Free Fire setiap hari, yang menunjukkan adanya pola bermain yang rutin. Di sisi lain, informan RS mengatakan bahwa ia bermain hingga baterai gadget-nya habis, yang mencerminkan tingginya frekuensi penggunaan game tersebut. Sementara itu,

informan SK memiliki kebiasaan bermain setelah pulang sekolah, dan saat hari libur bisa menghabiskan waktu hingga enam jam sehari, yang mengindikasikan adanya kecenderungan penggunaan gadget secara berlebihan. Adapun informan TF menyampaikan bahwa ia bisa menghabiskan waktu hingga tiga jam per hari untuk bermain.

Secara umum, data yang diperoleh memperlihatkan bahwa game Free Fire bukan lagi sekadar hiburan sesaat, melainkan telah menjadi bagian dari rutinitas harian para informan. Tingginya intensitas dan durasi bermain menimbulkan kekhawatiran akan dampak negatif, seperti emosi yang sulit dikendalikan, kecanduan terhadap game, berkurangnya waktu belajar, serta potensi gangguan kesehatan akibat penggunaan gadget secara berlebihan. Pernyataan tersebut sesuai dengan penelitian terdahulu yang menjelaskan bahwa, penggunaan yang berlebihan dalam game online free fire memberikan dampak buruk yang dapat mempengaruhi emosi anak menjadi tidak terkontrol (Erofonia et al., 2021). Hal ini sejalan dengan penelitian terdahulu menyatakan bahwa dampak game online *free fire* pada ada memiliki penyebab yang sama dan menimbulkan dampak yang berbeda, yakni dampak positif dan dampak negative yang didasarkan pada intensitas waktu bermainnya yang diklasifikasikan menjadi tiga kategori yaitu intensitas waktu kadang, sedang dan selalu (Ganda & Hidayat, 2021) .

#### 4.2.2 Media Sosial Instagram

Berdasarkan temuan penelitian terkait dampak penggunaan gadget dari lima informan, terlihat adanya variasi dalam cara para informan menggunakan gadget serta dampak yang mereka rasakan. Informan MF mengungkapkan bahwa sebelumnya ia sering menggunakan Instagram, namun saat ini sudah tidak lagi. Perubahan ini dapat diartikan sebagai bentuk kesadaran diri dari informan atau kemungkinan adanya keinginan untuk lebih fokus pada aktivitas lain yang dianggap lebih penting. Berbeda halnya dengan informan AQ yang masih menggunakan gadget untuk mengakses Instagram, namun dengan tujuan yang lebih bermanfaat, seperti mencari konten yang bersifat memotivasi dan edukatif. Temuan ini menunjukkan bahwa penggunaan gadget tidak selalu berdampak

negatif. Jika dimanfaatkan secara bijak, gadget juga dapat memberikan pengaruh positif bagi penggunanya. Hal ini menunjukkan bahwa gadget tidak selalu memberikan dampak negative tetapi juga memberikan dampak positif jika digunakan dengan bijak. Hal ini sejalan dengan penelitian terdahulu yang menyatakan bahwa berbagai fitur yang telah disediakan oleh instgram jika digunakan dengan tepat akan sangat membantu dalam proses pembelajaran (Laily et al., 2022). Hal ini sejalan dengan penelitian terdahulu yang menyatakan bahwa anak-anak yang menghabiskan terlalu banyak waktu di media sosial dapat mengalami masalah dengan kesehatan mereka, perkembangan mereka, kemampuan mereka untuk memahami bahasa, kecenderungan mereka untuk terlibat dalam perilaku kriminal, perundungan dunia maya, dan perbandingan yang tidak sehat dengan teman sebayanya (asman, FeliaNoveliza, 2024)

Berbeda dengan informan RS, SK dan TF yang sama sekali tidak memiliki akun Instagram dan memilih menggunakan *gadgetnya* untuk bermain game online.

#### 4.2.3 Aplikasi Tiktok

Aplikasi Tiktok merupakan salah satu fitur di dalam gadget yang cukup sering dimanfaatkan oleh anak-anak. Berdasarkan hasil wawancara dengan lima informan, ditemukan bahwa misalnya, informan MF menggunakan gadget untuk menonton konten yang berkaitan dengan game, khususnya Free Fire. Hal ini mengindikasikan bahwa Tiktok tidak hanya berfungsi sebagai media hiburan, tetapi juga dapat memperkuat ketertarikan anak terhadap dunia permainan digital. Sementara itu, informan AQ memanfaatkan Tiktok untuk mengakses konten edukatif, seperti video yang bersifat memotivasi serta materi pelajaran, selama digunakan secara bijak. Adapun informan RS, SK, dan TF juga menyatakan bahwa mereka secara rutin mengakses aplikasi ini, meskipun TF menambahkan bahwa dirinya hanya menggunakannya sesekali.

Secara umum, penggunaan Tiktok di kalangan anak-anak memberikan dampak yang bervariasi. Di satu sisi, Tiktok dapat menjadi media hiburan sekaligus sarana pembelajaran yang menyenangkan, karena memungkinkan anak

memperoleh informasi, mengembangkan kreativitas, dan mendapatkan dorongan motivasi melalui konten yang tersedia. Namun di sisi lain, jika digunakan secara berlebihan, aplikasi ini juga berpotensi mengurangi interaksi sosial secara langsung, mengganggu waktu istirahat, serta memberikan dampak negatif terhadap kesehatan fisik dan mental.

21 Sejalan dengan penelitian terdahulu yang menyatakan bahwa penggunaan media sosial tiktok ternyata berdampak positif terhadap peserta didik seperti meningkatkan motivasi belajar peserta didik dengan adanya Hasrat dan keinginan berhasil, adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar, namun penggunaan tiktok yang berlebihan berdampak negative terhadap gangguan Kesehatan fisik dan mental bagi peserta didik (Bujuri et al., 2023). Penelitian ini sejalan dengan penelitian terdahulu bahwa aplikasi tiktok ini memiliki 2 sisi pengaruh terhadap perkembangan anak, yaitu pengaruh positif dan pengaruh negatif. Pengaruh positif dari aplikasi Tiktok ini adalah siswa Sekolah Dasar dapat mengexplore lebih banyak bahasa asing dengan mudah sehingga tidak hanya mengandalkan buku ataupun guru saja, sedangkan pengaruh negatifnya adalah dengan semakin canggihnya aplikasi Tiktok tersebut dan tidak ada pembatasan umur untuk video yang dapat dilihat, siswa Sekolah Dasar dapat mengakses secara bebas serta dapat melihat dan mendengar segala bahasa yang di terimanya secara mentah-mentah tanpa memilah dan memilih terlebih dahulu (asman, FeliaNoveliza, 2024).

### 4.3 faktor- factor penggunaan *gadget* yang mempengaruhi perkembangan emosi

#### 4.3.1 perasaan marah

Penggunaan gadget pada anak-anak dapat memengaruhi perkembangan emosional mereka, khususnya dalam bentuk ekspresi kemarahan. Berdasarkan hasil wawancara dengan kelima informan, terlihat bahwa masing-masing anak memiliki pengalaman yang mencerminkan dampak tersebut. Misalnya, informan MF mengaku sering merasa marah ketika diminta berhenti menggunakan gadget. Reaksi ini mencerminkan adanya kesulitan dalam menerima batasan waktu

penggunaan yang ditetapkan oleh orang tua, yang dapat mengindikasikan ketergantungan terhadap gadget. Sementara itu, informan AQ mengungkapkan bahwa ia merasa kesal ketika permainan terganggu akibat koneksi internet yang tidak stabil, yang menciptakan situasi yang membuatnya merasa tidak nyaman. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan gadget tidak hanya berdampak pada emosi saat digunakan, tetapi juga setelahnya, yang dapat memengaruhi kemampuan anak dalam mengelola emosinya secara keseluruhan. Informan RS juga menunjukkan reaksi marah ketika koneksi internet tidak memadai saat bermain, bahkan merasa frustrasi ketika sama sekali tidak dapat menggunakan gadget. Kondisi ini menunjukkan bahwa perangkat tersebut telah menjadi sumber utama kenyamanan bagi anak, sehingga gangguan atau pembatasan penggunaannya dapat memicu reaksi emosional berupa kemarahan. Adapun informan SK dan TF menyampaikan bahwa mereka sering merasa marah setelah bermain game Free Fire, terutama ketika menghadapi kendala jaringan. Temuan ini memperlihatkan bahwa gangguan teknis dapat menjadi salah satu pemicu munculnya emosi negatif seperti marah pada anak.

19 Berdasarkan data yang diperoleh dapat disimpulkan bahwa perasaan marah pada anak berkaitan dengan durasi dan kondisi penggunaan gadget yang menjadi penyebab utama munculnya emosi negative pada anak. Hal ini sejalan dengan penelitian terdahulu di mana penggunaan smartohone memberikan dampak terhadap karakter emosional seperti mudah menangis dan suka marah-marah tidak jelas, tidak memiliki rasa empati terhadap orang lain, tidak bisa menghargai orang lain, dan menjadi pemalas (Arindah Isro Ahadiyah et al., 2023). Anak ketergantungan pada *gadget* anak tidak akan dapat mengenal diri sebab tidak mendengarkan penilaian yang diberikan oleh temannya, anak tidak bisa mengendalikan diri dikarenakan saat marah tidak mendapat balasan dari *gadget*, anak akan sulit dalam berempati pada sesama hal ini yang dapat membuat anak kesulitan dalam bersosialisasi dengan sesama (Soefyan Hadinata, 2022).

19

10

Oleh karena itu pengawasan dan keterlibatan orangtua dalam mengawasi penggunaan *gadget* pada anak sangat penting untuk mengurangi dampak negative terhadap perkembangan emosi anak.

#### 4.2.2 Perasaan Empati

Perasaan empati pada anak-anak dapat dipengaruhi oleh penggunaan gadget. Beberapa informan menunjukkan sikap empati terhadap teman yang sedang mengalami kesulitan atau kesedihan. Informan seperti MF, AQ, SK, dan TF memperlihatkan kepedulian mereka terhadap teman-temannya dalam situasi sulit, yang mencerminkan adanya empati. Temuan ini menunjukkan bahwa penggunaan gadget memiliki kaitan dengan perkembangan emosi anak, khususnya dalam hal empati. Meskipun penggunaan gadget sering dianggap berdampak negatif, dalam konteks ini juga tampak adanya sisi positif. Namun, hal berbeda terlihat pada informan RS yang menunjukkan tingkat empati yang rendah. Ia mengaku tidak merasa peduli terhadap teman yang sedang mengalami kesulitan. Kurangnya empati ini kemungkinan berkaitan dengan frekuensi penggunaan gadget yang tinggi tanpa diimbangi dengan interaksi sosial langsung. Ketergantungan terhadap aktivitas digital dapat mengurangi kepekaan terhadap lingkungan sekitar, termasuk dalam memahami perasaan orang lain. Hal ini sejalan dengan penelitian terdahulu bahwa dalam aspek positif, gadget dapat memberikan dampak berupa rasa ingin menjadi seperti peran dalam tokoh atau karakter yang disaksikan dalam film maupun pada game online, gadget tidak begitu memberikan pengaruh terhadap empati anak dikarenakan anak masih mampu merasa simpati disaat teman sebaya tidak memiliki gadget (asman, FeliaNoveliza, 2024).

Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan *gadget* memiliki pengaruh terhadap perkembangan emosi pada anak terutama perasaan empati, tetapi dampak yang selalu ditimbulkan tidak selalunya negative tetapi juga dampak positif.

Perbedaan antara informan yang memiliki empati tinggi dan yang rendah menunjukkan bahwa penggunaan *gadget* memiliki pengaruh yang bervariasi terhadap perkembangan emosi. *Gadget* tidak secara langsung menyebabkan

hilangnya empati, tetapi penggunaannya yang berlebihan, tanpa keseimbangan dengan interaksi sosial yang sehat, dapat menghambat perkembangan kemampuan emosional, termasuk empati.

#### 4.2.3 Interaksi Sosial

Penggunaan gadget dapat memengaruhi kemampuan anak dalam bersosialisasi, yang pada gilirannya turut berdampak pada aspek perkembangan emosional mereka. Dari lima informan yang diwawancarai, empat orang di antaranya menunjukkan indikasi mengalami kesulitan dalam menjalin hubungan sosial, terutama dalam situasi yang mengharuskan mereka untuk berkenalan atau menyesuaikan diri dengan lingkungan baru. Informan MF, AQ, RS, dan SK menyatakan bahwa mereka mengalami kesulitan dalam berinteraksi dengan orang lain, yang dipengaruhi oleh rasa malu serta rendahnya tingkat kepercayaan diri. Kondisi ini mengisyaratkan adanya hambatan dalam keterampilan sosial, yang kemungkinan disebabkan oleh penggunaan gadget yang berlebihan. Ketergantungan pada perangkat digital ini dapat mengurangi frekuensi interaksi langsung dengan lingkungan sekitar, sekaligus menurunkan rasa percaya diri anak. Fakta ini memperkuat dugaan bahwa intensitas penggunaan gadget yang tinggi berpotensi mengganggu kemampuan anak dalam membangun relasi sosial, yang erat kaitannya dengan perkembangan emosi, terutama dalam konteks interaksi sosial. Hal ini sejalan dengan penelitian terdahulu yang menyatakan bahwa pemakaian gadget berlebihan tanpa adanya rasa tanggung jawab dan pengawasan dapat memunculkan dampak negatif misalnya; segan berkomunikasi secara langsung dengan orang-orang disekitarnya, menjadi anti sosial, introvet dan sulit berkonsentrasi terhadap dunia nyata sehingga anak menjadi individualis (Muttabiah et al., 2021).

Berbeda dari keempat informan tersebut, informan TF menunjukkan hasil yang bertolak belakang ia menyatakan tidak mengalami hambatan dalam berinteraksi sosial, bahkan merasa mudah untuk beradaptasi dan menjalin komunikasi dengan orang baru. Hal ini menunjukkan bahwa pengaruh *gadget* terhadap perkembangan

emosi dan interaksi sosial bisa bersifat berbeda-beda tergantung pada waktu penggunaan, durasi, serta faktor pribadi seperti kepribadian dan lingkungan sosial.

Berdasarkan hasil penelitian di atas bahwa mayoritas informan mengalami kesulitan dalam interaksi sosial, yang dapat berdampak pada perkembangan emosional mereka, seperti munculnya rasa cemas, malu, dan kurang percaya diri.

11 Penggunaan *gadget* pada anak memiliki pengaruh yang sangat signifikan terhadap interaksi sosial anak, baik secara langsung maupun tidak langsung. *Gadget* secara efektif dapat mempengaruhi pergaulan sosial anak dengan lingkungan terdekatnya dan Kehadiran perangkat ini menjadikan pengguna jarang bersosialisasi, justru membuat kita terlihat anti sosial di kehidupan nyata (Imasria Wahyuliarmy & Ayu Kumala Sari, 2021).

## BAB V PENUTUP

### 5.1 KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan tentang Dampak penggunaan *gadget* pada perkembangan emosi anak di SDN 67 Bangkudu kab. Luwu. Dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Dampak penggunaan *gadget* pada perkembangan emosi anak di SDN 67 Bangkudu Kab. Luwu, dikalangan anak-anak penggunaan *gadget* didominasi oleh aktivitas bermain game online, khususnya *Free fire* yang menjadi bagian dari rutinitas harian mereka. Intensitas dan durasi penggunaan yang tinggi mengidentifikasi potensi kecanduan dan resiko gangguan pada aspek emosional, kesehatan dan pendidikan. Selain game media sosial seperti Instagram dan tiktok juga digunakan, meskipun dengan tujuan dan dampak yang bervariasi. Beberapa informan memanfaatkan media sosial untuk hal yang positif seperti mencari konten yang edukatif dan memotivasi, namun ada juga yang mengabaikannya dan menggunakannya hanya untuk hiburan. Khususnya tiktok memiliki dua sisi dampak yaitu dampak positif dalam meningkatkan kreativitas dan motivasi belajar, sedangkan dampak negatif jika digunakan berlebihan, seperti menurunnya interaksi sosial, gangguan tidur, serta paparan konten yang tidak sesuai usia anak.
2. Faktor faktor penggunaan *gadget* yang mempengaruhi perkembangan emosi anak di SDN 67 Bangkudu Kab. Luwu, penggunaan *gadget* pada anak memberikan pengaruh yang signifikan terhadap perkembangan emosi anak, tiga faktor utama yaitu perasaan Marah, empati dan interaksi sosial. Anak anak yang terlalu sering menggunakan *gadget* cenderung lebih mudah marah, terutama jika ada gangguan teknis. Selain itu ketergantungan pada *gadget* dapat membuat anak anak menjadi kurang peduli terhadap perasaan orang lain. Beberapa anak anak mengalami kesulitan berinteraksi atau merasa malu saat bertemu orang baru karena kurangnya komunikasi langsung. Namun tidak semua anak merasakan hal yang sama ada juga yang tetap berempati dan mudah bersosialisasi. Oleh Karena itu penting bagi orang tua dan guru

mengawasi dan mengatur penggunaan *gadget* agar anak-anak dapat tumbuh dengan emosional yang sehat dan tetap mampu berinteraksi dengan baik.

## 5.2 Keterbatasan Penelitian

Penelitian ini memiliki beberapa keterbatasan yang perlu diperhatikan: Jumlah dan Profil Informan Terbatas Hanya lima siswa yang dijadikan informan. Hal ini membuat hasil penelitian tidak dapat digeneralisasi untuk semua siswa di SDN 67 Bangkudu maupun sekolah dasar lainnya. Metode Kualitatif Subjektif Penelitian ini menggunakan metode wawancara, yang bersifat subjektif dan sangat bergantung pada persepsi serta pemahaman informan. Tidak ada instrumen kuantitatif untuk mengukur tingkat emosi atau durasi penggunaan gadget secara presisi. Keterbatasan Variabel Kontekstual Penelitian tidak mempertimbangkan secara mendalam faktor lain yang memengaruhi emosi anak, seperti pengaruh pola asuh orang tua, kondisi sosial ekonomi keluarga, dan akses terhadap pendidikan karakter. Durasi Penelitian Singkat Waktu pengumpulan data dilakukan dalam rentang yang terbatas sehingga tidak dapat menangkap perubahan emosi anak dalam jangka panjang atau tren penggunaan gadget seiring waktu.

## 5.3 Implikasi

Hasil penelitian ini memberikan beberapa implikasi penting bagi berbagai pihak:

- a. Implikasi bagi Orangtua Pentingnya pengawasan terhadap waktu dan jenis penggunaan gadget oleh anak-anak. Orangtua harus memahami bahwa gadget bisa berdampak pada perilaku emosional anak, terutama bila digunakan secara berlebihan tanpa kontrol. Perlu adanya pendekatan emosional dan komunikasi positif dalam membimbing anak ketika menggunakan gadget, agar anak tidak merasa tertekan saat dibatasi.
- b. Implikasi bagi Sekolah Sekolah memiliki peran strategis dalam memberikan pendidikan literasi digital dan kontrol emosional melalui mata pelajaran maupun kegiatan ekstrakurikuler. Guru dapat memanfaatkan konten edukatif digital secara selektif untuk menyalurkan minat anak ke arah yang lebih positif dan produktif.

c. Implikasi bagi Pemerintah dan Pengambil Kebijakan Perlunya kebijakan perlindungan anak dalam penggunaan media digital, termasuk sosialisasi regulasi waktu penggunaan gadget dan penyaringan konten digital bagi anak usia sekolah dasar. Pengembangan program pendampingan orangtua dalam menghadapi tantangan era digital, terutama dalam mendampingi tumbuh kembang anak secara emosional. d. Implikasi bagi Peneliti Selanjutnya Masih terbuka ruang luas untuk penelitian lanjutan dengan menggunakan pendekatan kuantitatif atau mixed method, serta melibatkan lebih banyak responden dari latar belakang berbeda. Penelitian mendatang dapat menggali lebih dalam mengenai strategi intervensi psikologis dan edukatif untuk mengatasi dampak negatif gadget pada anak.

#### 5.4 Saran

Berdasarkan hasil dan pembahasan dalam penelitian ini, maka saran-saran yang dapat diberikan antara lain:

a. Saran untuk Orangtua:

Buat jadwal harian anak yang seimbang antara waktu belajar, bermain, istirahat, dan penggunaan gadget. Berikan teladan dalam menggunakan gadget secara bijak dan tidak berlebihan di hadapan anak. Bangun komunikasi terbuka agar anak merasa nyaman berbicara tentang apa yang mereka lihat atau mainkan di gadget. Ciptakan aktivitas alternatif, seperti bermain bersama, berkegiatan luar ruangan, atau mengikutkan anak pada kegiatan keagamaan atau sosial.

b. Saran untuk Sekolah:

Selenggarakan pendidikan karakter berbasis digital, termasuk pelatihan pengendalian emosi dan penguatan empati siswa. Tingkatkan kerjasama dengan orangtua, khususnya dalam mendeteksi perubahan perilaku anak yang berkaitan dengan penggunaan gadget. Sediakan layanan konseling atau bimbingan siswa yang fokus pada perkembangan emosi dan perilaku sosial.

c. Saran untuk Peneliti Selanjutnya:

Lakukan penelitian lanjutan dengan jumlah sampel lebih besar dan variasi usia anak yang lebih luas. Gunakan alat ukur psikologis yang terstandar, seperti skala emosi atau kuisioner empati, untuk memperoleh data yang lebih objektif. Libatkan perspektif guru dan orang tua untuk memperkaya analisis data dan mendapatkan gambaran yang lebih menyeluruh tentang perilaku anak.

## DAFTAR PUSTAKA

- Abdul Basit, S. G. (2022). Perkembangan Emosi Peserta Didik. *Syntax Literate: Jurnal Ilmiah Indonesia*, 7(1), 356–363.
- Annisa, N., Padilah, N., Rulita, R., & Yuniar, R. (2022). Dampak Gadget Terhadap Perkembangan Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 3(9), 837–849. <https://doi.org/10.36418/japendi.v3i9.1159>
- Arindah Isro Ahadiyah, Wawan Shokib Rondli, & F. Shoufika Hilyana. (2023). Analisis Penggunaan Smartphone Terhadap Perkembangan Karakter sEmosional Siswa Kelas Iii Sekolah Dasar Di Des Pancur Mayong Jepara. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 9(3), 1583–1593. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v9i3.1493>
- asman, FeliaNoveliza, T. (2024). *Dampak PenggunaanGadgetTerhadapPerilakuEmpatiAnakdiKenagarianSalimpek*. 4, 7113–7123. <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/innovative.v4i1.8704>
- Bujuri, D. A., Sari, M., Handayani, T., & Saputra, A. D. (2023). Penggunaan media sosial dalam pembelajaran: analisis dampak penggunaan media Tiktok terhadap motivasi belajar siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(2), 112. <https://doi.org/10.30659/pendas.10.2.112-127>
- Damayanti, E., Ahmad, A., & Bara, A. (2020). Dampak Negatif Penggunaan Gadget Berdasarkan Aspek Perkembangan Anak Di Sorowako. *Martabat: Jurnal Perempuan dan Anak*, 4(1), 1–22. <https://doi.org/10.21274/martabat.2020.4.1.1-22>
- Dey, T. N., Damayanti, D., Handayani, D., & Bintang, S. S. (2023). Counseling About The Dangers Of Use Of Gadgets On The Social Emotional Development Of Children Aged 6-10 In Denai Lama Village, Kec. Pantai Labu. *Jurnal Pengmas Kestra (Jpk)*, 3(1), 64–68. <https://doi.org/10.35451/jpk.v3i1.1750>
- Dr. H. Zuchri Abdussamad, S.I.K., M. S. (2021). *Metode Kenelitian kualitatif* (Dr. Patta). @Syakir Media Press.
- Elsi Rahmadani; Marlin sutriasna; Ravika Ramlis. (2022). Dampak Penggunaan

- Gadget* dengan Perkembangan Emosional Pada Anak Usia Prasekolah. *Sehat Rakyat: Jurnal Kesehatan Masyarakat*, 1(4), 4728–4735.
- Elsi Rahmadani, Marlin Sutrisna, & Ravika Ramlis. (2022). Dampak Penggunaan *Gadget* dengan Perkembangan Emosional Pada Anak Usia Prasekolah. *Sehat Rakyat: Jurnal Kesehatan Masyarakat*, 1(4), 448–454. <https://doi.org/10.54259/sehatrakyat.v1i4.1182>
- Erofonia, A. surya, Santoso, G., & Nomi, S. (2021). Studi Penggunaan Game Online *Free Fire* Pada Emosi Siswa Kelas 5 Di Sdn 2 Braja Harjosari. *Jurnal PGSD STKIP PGRI BANJARMASIN*, 3(1), 1–13. <https://doi.org/10.33654/pgsd>
- Eva Yunita, Tutut Handayani, Fahmi, Fitri Oviyanti, A. M. (2023). Dampak Penggunaan *Gadget* terhadap Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini di Desa Tirtaharja Kecamatan Muara Sugihan. *Journal Of Social Science Research*, 3(3), 8369–8378. <https://doi.org/https://j-innovative.org/index.php/Innovative> Dampak
- Fadhilah, S, N., & Irdamurni. (2023). Perkembangan Emosi Anak. *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 9(1), 893–901. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v9i1.767>
- Fildzah Farahiyah, Nita Rosalita, O. H. (2024). Dampak Media *Gadget* terhadap Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia Dini. *At Turots: Interdisiplin Journal of Qualitative and Quantitative Research*, 1(2), 80–90. <https://doi.org/https://doi.org/10.61166/interdisiplin.v1i2.9>
- Ganda, N., & Hidayat, S. (2021). *Pedadidaktika : Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar Dampak Game Online Free Fire pada Siswa Sekolah Dasar*. 8(4), 840–850. <https://doi.org/https://doi.org/10.17509/pedadidaktika.v8i4.41750>
- Hastri Rosiyanti, R. N. M. (2018). Penggunaan *Gadget* Sebagai Sumber Belajar Mempengaruhi Hasil Belajar Pada Mata Kuliah Matematika Dasar Hastri. *Fibonacci : Jurnal Pendidikan Matematika dan Matematika*, 4(1), 24–30. <https://doi.org/10.24853/fbc.4.1.25-36>
- Imasria Wahyuliarmy, A., & Ayu Kumala Sari, C. (2021). Intensitas Penggunaan

- Gadget Dengan Interaksi Sosial. IDEA: Jurnal Psikologi*, 5(2), 100–114.  
<https://doi.org/10.32492/idea.v5i2.5204>
- Ina Magdalena, Aniq Insyirah, Nadila Anggraeni Putri, S. B. R. (2021). Pengaruh Penggunaan *Gadget* Pada Rendahnya. *Nusantara : Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial Volume*, 3, 166–177.
- Laily, I. M., Astutik, A. P., Haryanto, B., Sidoarjo, U. M., Sidoarjo, U. M., & Sidoarjo, U. M. (2022). *Instagram sebagai Media Pembelajaran Digital Agama Islam di*. 3(2), 160–174.  
<https://doi.org/https://doi.org/10.31538/munaddomah.v3i2.250>
- Meirisaa, S. (2023). Dampak Penggunaan *Gadget* Terhadap Perkembangan Bahasa Anak Kelas I Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan, Januari*, 9(2), 288–296.
- Muhammad, I., Darmayanti, R., Sugianto, R., & Choirudin. (2023). Teori Vygotsky: Kajian bibliometrik penelitian cooperative learning di sekolah dasar (1987-2023). *Bulletin of Educational Management and Innovation*, 1(2), 81–98. <https://doi.org/10.56587/bemi.v1i2.78>
- Muhammad Talhah Ajmain, Nur Hajarul Falahi Abdul Halim, Nurul Asyikin Ab Rahman, Siti Fatimah Mohamad Ayop, M. Djamal, Mahmud Nasir, N. (2023). STAINU Purworejo: Jurnal Al Athfal Challenges and Effects Of Technology In Emotional and Psychological Development of Children Challenges And Effects Of Technology In Emotional And Psychological Development Of Children. *Stainu Purworejo: Jurnal Al Athfal*, 6(1), 43–57.
- Murdiyanto, D. E. (2020). *Metode Penelitian Kualitatif (Teori dan Aplikasi disertai Contoh Proposal)* (Pertama). Lembaga Penelitian dan Pengabdian Pada Masyarakat UPN “Veteran” Yogyakarta Press.
- Muttabiah, A., Suryani, E., & Malihatul Hawa, A. (2021). Dampak Penggunaan *Gadget* Terhadap Interaksi Sosial Peserta Didik. *Janacitta*, 4(2), 56–63.  
<https://doi.org/10.35473/jnctt.v4i2.1192>
- Neno, A. J. (2022). *Peran Orang Tua Dalam Mendampingi Penggunaan Gadget Pada Anak Usia 4-6 Tahun*. 1–15.
- Nurhasanah, S., Adiwinata, A. H., & Nadhirah, N. A. (2023). Perkembangan

- Emosi Anak Disebabkan Kekerasan Verbal Yang Dilakukan Orang Tua. *an-Nisa*, 16(1), 26–38. <https://doi.org/10.30863/an.v16i1.3845>
- Pérez, N., & Filella, G. (2019). Educación emocional para el desarrollo de competencias emocionales en niños y adolescentes. *Praxis & Saber*, 10(24), 23–44. <https://doi.org/10.19053/22160159.v10.n25.2019.8941>
- Ratna Pardede1, S. W. (2021). *Dampak Penggunaan Gadget pada Perkembangan Emosional Anak Usia Dini di TK Adifa Karang Mulya Kota Tangerang*. 5(1), 129–136. <https://doi.org/10.29313/ga>
- 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. <https://doi.org/10.53801/oajjhs.v2i2.105>
- Setiadi, F. M., Maryati, S., & Mubharokkh, A. S. (2024). Analisis Dampak Penggunaan *Gadget* Terhadap Perkembangan Psikologis dan Keagamaan Anak Usia Dini (TK dan SD) dalam Perspektif Pendidikan Agama Islam. *Muaddib: Islamic Education Journal*, 7(1), 1–11.
- Siregar, Y. K., & Nurhafizah, N. (2022). Impact of *Gadget* Use on Emotional Development of Children Aged 5-6 Years in Khairunnisa Kindergarten. *EduBasic Journal: Jurnal Pendidikan Dasar*, 4(1), 85–96. <https://doi.org/10.17509/ejb.v4i1.45574>
- Soefyan Hadinata, R. E. (2022). *Hubungan Penggunaan Gadget Dengan Moral Anak Usia Sekolah Dasar*. 3(2), 2022.
- Suhadi Prayito, Rusdianah, E., & Yuliana, F. (2024). Hubungan Penggunaan *Gadget* Dengan Perkembangan Sosial- Emosional Pada Anak Usia Prasekolah (4-6 Tahun). *Jurnal Penelitian Perawat Profesional*, 6(5474), 1–10. <https://doi.org/http://jurnal.globalhealthsciencegroup.com/index.php/JPPP>
- HUBUNGAN
- Sunita, I., & Mayasari, E. (2018). Pengawasan Orangtua Terhadap Dampak Penggunaan *Gadget* Pada Anak. *Jurnal Endurance*, 3(3), 510. <https://doi.org/10.22216/jen.v3i3.2485>

Zain, Z. M., Jasmani, F. N. N., Haris, N. H., & Nurudin, S. M. (2022). *Gadgets and Their Impact on Child Development*. *Mcmc*, 6. <https://doi.org/10.3390/proceedings2022082006>