

PENGARUH INTENSITAS DAN JENIS PEMAKAIAN DALAM PENGGUNAAN GADGET TERHADAP TINGKAT EMOSIONAL PADA ANAK USIA SEKOLAH

Mariyama*, Indri Puji Lestari, Indah Permata Sari

Program Studi Ilmu Keperawatan, Institut Citra Internasional, Jl. Pinus I, Kacang Pedang, Gerunggang,
Pangkalpinang, Bangka Belitung 33125, Indonesia

*mariyama07@gmail.com

ABSTRAK

Gadget adalah sebuah istilah berasal dari bahasa Inggris yaitu perangkat elektronik kecil yang memiliki tujuan dan fungsi khusus untuk mengunduh informasi-informasi terbaru dengan berbagai teknologi maupun fitur terbaru, sehingga membuat hidup manusia menjadi lebih praktis. Gadget sendiri dapat berupa komputer atau laptop, tablet pc, video game dan juga telepon seluler atau smartphone. Tujuan penelitian ini adalah Pengaruh intensitas dan jenis pemakaian dalam penggunaan gadget terhadap tingkat emosional pada anak usia sekolah di SD Negeri 04 Koba tahun 2022. Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian cross sectional Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa yang sekolah di SD 04 Koba 315 siswa. Besaran sampel pada penelitian ini adalah 82 responden yang dipilih dengan kriteria inklusi dan eksklusi. Hasil penelitian ini membuktikan bahwa ada Pengaruh yang bermakna antara intensitas, dengan nilai p value $(0,001) < \alpha (0,05)$ dan jenis pemakaian didapatkan nilai p value $(0,007) < \alpha (0,05)$ artinya ada Pengaruh yang bermakna antara intensitas dan jenis pemakaian terhadap Pengaruh pada anak usia 7-12 tahun. Gadget memang sangat berguna bagi kehidupan, namun kegunaan tersebut harus digunakan secara positif. Bagi anak yang terlalu dini kegunaan gadget masih terlalu awam. Anak memakai gadget hanya untuk bermain.

Kata kunci: intensitas; jenis pemakaian; tingkat emosi

THE RELATIONSHIP BETWEEN INTENSITY AND TYPE OF USE OF GADGETS ON EMOTIONAL LEVEL OF SCHOOL-AGE CHILDREN

ABSTRACT

Gadget is a term derived from English, which is a small electronic device that has a specific purpose and function to download the latest information with a variety of the latest technologies and features, thus making human life more practical. Gadgets themselves can be computers or laptops, tablet PCs, video games and also cell phones or smartphones (Setianingsih, 2018). The purpose of this study is the relationship between the intensity and type of usage in using gadgets on the emotional level of school-age children at SD Negeri 04 Koba in 2022. This study used a cross-sectional research design. The population in this study was the population in this study, all students who attended SD 04 Koba with 315 students. The sample size in this study was 82 respondents who were selected with inclusion and exclusion criteria. The results of this study prove that there is a significant relationship between intensity, the value of p $(0.001) < \alpha (0.05)$ and the genius of use, the value of p $(0.007) < \alpha (0.05)$ which means there is a relationship with the occurrence of emotional levels in children. Gadgets are indeed very useful for life, but these uses must be used positively. For children who are too young, the use of gadgets is still too common. Children use gadgets only to play.

Keywords: emotional level; intensity; type of usage

PENDAHULUAN

Gadget merupakan sebuah istilah dalam bahasa Inggris yang mengartikan sebuah alat elektronik kecil dengan berbagai macam fungsi khusus gadget sebagai perangkat alat elektronik kecil yang memiliki banyak fungsi bagi penggunanya sehingga dinilai lebih memudahkan (Rohman, 2017). Menurut Derry (2014) Gadget merupakan sebuah perangkat

atau instrument elektronik yang memiliki tujuan dan fungsi praktis untuk membantu pekerjaan manusia. Seiring perkembangan zaman yang semakin modern kemampuan sosial anak juga dapat dipengaruhi oleh adanya gadget. Gadget merupakan suatu istilah yang digunakan dalam menyebut beberapa macam jenis alat teknologi yang sifatnya semakin berkembang pesat dan memiliki fungsi khusus (Manumpil, 2015). Media elektronik gadget juga telah menjadi pengasuh setia masyarakat, tidak terkecuali anak-anak. Anak lebih sering menggunakan gadget untuk bermain game daripada untuk belajar atau bermain di luar rumah bersama dengan teman-temannya (Nurrahmawati, 2018).

Perkembangan sosial anak prasekolah di era moderen semakin menurun dikarenakan kebiasaan anak yang lebih memilih menghabiskan waktunya untuk bermain gadget dari pada berinteraksi dengan lingkungan ataupun bermain bersama teman- temannya. Pada usia prasekolah anak diharapkan mampu untuk bersosialisasi dengan lingkungan yang baru dan biasanya anak hanya mendapatkan pendidikan informal dari orang tua ataupun keluarga serta akan mulai mengenal lingkungan luar rumah dan akan bertemu dengan teman-teman sebayanya. Perkembangan sosial merupakan pencapaian kematangan dalam Pengaruh sosial meliputi kemampuan mandiri, bersosialisasi dan berinteraksi dengan lingkungan (Ranuh, 2018). Menurut World Health Organization (WHO) mengungkapkan, sebanyak 93,52% penggunaan gadget oleh anak usia sekolah berada di usia 9-15 tahun dan penggunaan internet sebanyak 65,34% berusia 9-15 tahun. Umumnya anak-anak menggunakan internet untuk mengakses media sosial termasuk youtube dan game daring (WHO, 2019). World Health Organization (WHO) tahun 2017 melaporkan bahwa di seluruh dunia, 10- 20% anak-anak dan remaja mengalami kondisi kesehatan mental, seperti epilepsi masa kanak-kanak, cacat perkembangan, depresi, kecemasan, dan gangguan perilaku. Sebanyak 5-25% dari anak-anak usia prasekolah menderita gangguan perkembangan. Berbagai masalah perkembangan anak, seperti keterlambatan motorik, bahasa, emosional dan perilaku sosial dalam beberapa tahun terakhir ini semakin meningkat. Secara global dilaporkan anak yang mengalami gangguan berupa kecemasan sekitar 9%, mudah emosi 11-15%, gangguan perilaku 9-15% (WHO, 2017).

Menurut Sumber data dan informasi pengguna Gadget di Indonesia mencapai 142% dari populasi penduduk, artinya dari jumlah populasi penduduk Indonesia 262 juta jiwa didapatkan sebanyak 371,4 juta pengguna Gadget. Dengan demikian rata- rata setiap penduduk memakai 1,4 telepon karena satu orang terkadang menggunakan 1- 2 telepon. Dari jumlah 371,4 juta pengguna ponsel didapati 132,7 juta pengguna internet, 106 juta pengguna media sosial aktif dan 92 juta pengguna media sosial mobile aktif (Sulianto, 2019). Data Kementerian Komunikasi dan Informatika Republik Indonesia menyatakan penggunaan gadget di Indonesia juga bertambah dengan pesat. Lembaga riset digital Marketing Emarketer memperkirakan pada tahun 2018 jumlah penggunaan aktif gadget di Indonesia lebih dari 100 juta orang. Saat ini penggunaan gadget di Indonesia berjumlah 73,3 %, naik dari 64,8% dari tahun 2018, dari jumlah penduduk Indonesia mencapai 100 juta jiwa. Jumlah tersebut naik lagi dari 100 juta ke 171 juta di tahun 2019 dengan perentasi 73,7% atau naik sekitar 8,9% atau sekitar 25,5 juta pengguna (Kementerian Komunikasi dan Informatika Republik Indonesia, 2018). Berdasarkan data dari Kementerian Komunikasi dan Informatika Bangka Belitung, jumlah orang yang menggunakan gadget khususnya di Provinsi Bangka Belitung, berjumlah sekitar 132,7 ribu pada tahun 2018, sedangkan penggunaan gadget pada tahun 2019 berjumlah sekitar 256,2 ribu dan penggunaan gadget pada tahun 2020 berjumlah 1.124.602 orang dan penggunaan gadget dapat terus naik dari tahun ke tahun dan Sumatra Selatan adalah salah satu yang paling banyak menggunakan internet (Dinas Komunikasi dan Informatika Provinsi Bangka Belitung, 2020). Gadget merupakan sesuatu yang sangat menarik baginya karena mempunyai fitur-fitur yang menarik untuk mereka pelajari mulai dari hal yang sederhana hingga hal yang kompleks

sekalipun. Sehingga tidak dipungkiri saat ini anak lebih sering bermain gadget dari pada belajar dan berinteraksi dengan lingkungan sekitarnya. Hal ini mengkhawatirkan, sebab pada usia prasekolah dengan karakteristik yang dimiliki yaitu rasa ingin tahu yang sangat tinggi akan berpengaruh pada meningkatnya sifat konsumtif terhadap Gadget, dengan demikian akan meningkatnya intensitas dan durasi anak prasekolah dalam pemakaian gadget dan lama-kelamaan anak akan menjadi kecanduan, bila dibiarkan akan berpengaruh pada emosi anak yang mengakibatkan perkembangan emosional anak tidak stabil dan dapat juga mengakibatkan gangguan mental (Ningsih, 2019).

Pada periode prasekolah merupakan waktu yang kondusif untuk mengembangkan lima aspek perkembangan yakni kecerdasan sosial-emosional, kognitif, fisik-motorik, bahasa dan moral. Dalam tahap ini orang tua harus memberikan stimulasi yang tepat agar tumbuh kembang mereka sesuai dengan tahap perkembangan. Namun apa jadinya jika dalam masa perkembangan ini stimulasi yang diberikan tidak tepat atau tidak sesuai dengan kebutuhan anak, mungkin bisa jadi mereka tidak pernah mendapatkannya sama sekali kecuali hanya sebatas di tingkat prasekolah saja. Faktanya memang banyak orang tua yang tidak paham akan pentingnya pemberian stimulasi pada perkembangan anak usia prasekolah. Tidak hanya itu sebagian orang tua juga kurang mengerti bahwasanya pola asuh yang diterapkan kepada setiap anak akan mempengaruhi perkembangan mereka selanjutnya. Anak akan terbiasa dengan lingkungan dimana mereka dibesarkan dengan kebebasan dengan pemahaman orangtua menganggap bahwa dengan Gadget diberikan membuat anak akan berkembang lebih cepat, menciptakan kreatifitas tinggi pada anak tanpa memperhatikan akibat buruknya terhadap pemakaian Gadget melebihi waktu yang diperbolehkan (Aulia, 2019).

Masalah emosional akibat penggunaan Gadget pada anak-anak saat di rumah ditunjukkan dengan perilaku anak menjadi susah diajak berkomunikasi, tidak peduli dan kurang berespon pada saat orang tua mengajak berbicara (Dewi, 2017). Emosi merupakan sebuah rasa yang dimiliki seseorang dan rasa ini bisa timbul baik dari sisi positif maupun sisi negatif. Adapun dalam pengertian yang lebih sempit emosi ini dapat dimengerti sebagai keadaan psikologis manusia. Dukungan yang sangat berguna dalam perkembangan anak, ini dikarenakan adanya perkembangan emosi ini akan yang akan mengakibatkan bagaimana perilaku anak dikemudian hari. Perkembangan emosi ini juga terjadi pada masa bayi, pada masa prasekolah, juga pada tahapan perkembangan lainnya. Adapun dampak yang timbul dari adanya emosi ini yaitu ada dampak positif maupun dampak negatif bagi anak. Adapun dampak positif adanya emosi bagi sang anak adalah emosi ini dapat menjadi bentuk komunikasi anak kepada orang lain. Namun, emosi ini juga bisa menjadi bentuk komunikasi non verbal. Adapun bentuk komunikasi nonverbal yang dapat kita perhatikan ini merupakan berupa bentuk bahasa tubuh dimana bahasa tubuh yang dapat kita cermati ini berupa raut wajah sang anak, bagaimana cara ia bernapas, maupun dari gerak yang dihasilkan oleh tangan dan lengannya. Sedangkan dampak negatif dari emosi ini dapat mengancam kecakapan motorik anak dan juga dapat mengancam aktivitas atau kehidupannya. Ketika emosi sang anak meningkat ini akan menyebabkan terganggunya kemampuan motorik anak.

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh Sartika (2018) yang berjudul Pengaruh penggunaan gadget terhadap perkembangan emosional dan mental anak usia sekolah. Hasil penelitian didapatkan penggunaan gadget yang sering pada anak lebih beresiko membuat perkembangan emosional dan mental anak menjadi semakin buruk hal tersebut karena durasi bermain gadget yang lama dapat membuat otak anak menjadi tidak fokus terhadap hal-hal sekitar selain dengan gadget dan fitur-fitur di dalamnya (Sartika, 2018). Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh Lestari (2021) dengan judul penelitian pengaruh gadget

terhadap perkembangan emosi anak. penggunaan gadget ini memiliki pengaruh terhadap perkembangan emosi, karena pemakaian gadget ini akan menjadikan anak memiliki kecanduan. Semakin anak sering bermain gadget maka akan memberikan pengaruh pulapada anak dalam perkembangan emosi seperti misalnya anak akan lebih sering meluapkan emosinya, timbul rasa egois dan ingin menang sendiri. Sehingga dalam mengurangi pengaruh yang timbul ketika anak bermain gadget ini maka dibutukannya peran orang tua dalam membimbing anak. Orang tua juga perlu menjauhkan anak dari gadget dan permainan online, karena gadget dan mengeluh terhadap tingkah anak didiknyaseperti emosi yang sering labil, selalu kesulitan untuk memahi pelajaran dan sering mengantuk saat jam ajar sedang berlangsung. Berdasarkan uraian tersebut, maka tujuan dari penelitian ini untuk mengetahui Pengaruh tingkat intensitas dan jenis pemakaian dalam penggunaan gadget terhadap tingkat emosional pada anak usia sekolah di SD Negeri 04 Koba tahun 2022.

METODE

Penelitian ini menggunakan rancangan penelitian *case control* Populasi dalam penelitian ini adalah keseluruhan obyek yang akan diteliti, di dalam penelitian ini yang menjadi populasi adalah semua siswa siswi yang bersekolah di SD negeri 04 Koba yang aktif bermain *gadget* dari kelas 4,5,6 dengan jumlah keseluruhan jumlah siswa sebanyak 315 siswa yang dipilih dengan kriteria inklusi dan eksklusi.

HASIL

Tabel 1.

Distribusi Frekuensi Responden Berdasarkan Tingkat Emosional dalam Penggunaan *Gadget* Pada Anak Usia Sekolah (n=82)

Tingkat emosi	f	%
Ringan	46	56,1
Berat	36	43,9

Tabel 1 menunjukkan bahwa responden dengan tingkat emosional ringan berjumlah 46 orang (56,1%), lebih banyak dibandingkan dengan tingkat emosional berat.

Tabel 2.

Distribusi Frekuensi Responden Berdasarkan Intensitas Dalam Penggunaan *Gadget* Pada Anak Usia Sekolah (n=82)

Intensitas	f	%
Singkat	53	64,6
Berlebih	29	35,4

Tabel 2 menunjukkan bahwa responden dengan intensitas singkat berjumlah 53 orang (64,6%) orang, lebih banyak dibandingkan responden dengan intensitas berlebih.

Tabel 3.

Distribusi Frekuensi Responden Berdasarkan Jenis Pemakaian dalam *Gadget* pada Anak Usia Sekolah

Jenis Pemakaian	f	%
Positif	41	50,0
Negative	41	50,0

Tabel 3 menunjukkan bahwa responden dengan jenis pemakaian positif berjumlah 41 orang (50,0%) orang, sama rata dibandingkan responden dengan jenis pemakaian negatif

Tabel 4.

Pengaruh Intensitas Dalam Penggunaan *Gadget* Terhadap Tingkat Emosional pada Anak Usia Sekolah (n=82)

Intensitas	Ringan		Berat		Total		P value	POR (95% CI)
	f	%	f	%	f	%		
Singkat	37	69,8	16	30,2	53	100	0,001	5,139
Berlebih	9	31,0	20	69,0	29	100		(1,926-13,709)

Tabel 4 menunjukkan bahwa penggunaan *Gadget* yang tingkat emosi ringan dengan intensitas singkat berjumlah 37 orang (69,8%), lebih banyak dibandingkan dengan penggunaan *Gadget* dengan intensitas berlebih berjumlah 9 orang (31,0%). Sedangkan penggunaan *Gadget* yang berat dengan intensitas singkat berjumlah 16 orang (30,2%), lebih kecil dibandingkan dengan penggunaan *Gadget* dengan intensitas berlebih 20 orang (69,0%). Hasil analisis data menggunakan uji Chi-Square didapatkan nilai $p(0,001) < \alpha(0,05)$, yang berarti ada Pengaruh antara faktor intensitas dalam penggunaan *Gadget* terhadap tingkat emosional pada anak usia sekolah di SD Negeri 04 Koba Tahun 2022. Analisis lebih lanjut diperoleh hasil POR = 5,139 (95% CI= 1,926-13,09) yang berarti Penggunaan *Gadget* dengan intensitas berlebih memiliki kecenderungan tingkat emosional pada anak 5,139 kali lebih besar dibandingkan dengan Penggunaan *Gadget* dengan intensitas singkat

Tabel 5.

Pengaruh Jenis Pemakaian Dalam Penggunaan *Gadget* Terhadap Tingkat Emosional Pada Anak Usia Sekolah (n=82)

Jenis Pemakaian	Ringan		Berat		Total		P value	POR (95% CI)
	f	%	f	%	f	%		
Positif	29	70,7	12	29,3	41	100	0,007	3,412
Negatif	17	41,5	24	58,5	41	100		(1,365-8,525)

Tabel 5. diketahui bahwa penggunaan *Gadget* yang tingkat emosi ringan dengan jenis pemakaian positif berjumlah 29 orang (70,7%), lebih banyak dibandingkan dengan penggunaan *Gadget* dengan jenis pemakaian negatif berjumlah 17 orang (41,5%). Sedangkan penggunaan *Gadget* yang berat dengan jenis pemakaian positif berjumlah 12 orang (29,3%), lebih kecil dibandingkan dengan penggunaan *Gadget* dengan jenis pemakaian negatif 24 orang (58,5%). Hasil analisis data menggunakan uji *Chi-Square* didapatkan nilai $p(0,007) < \alpha(0,05)$, yang berarti ada Pengaruh antara faktor jenis pemakaian dalam penggunaan *Gadget* terhadap tingkat emosional pada anak usia sekolah di SD Negeri 04 Koba Tahun 2022. Analisis lebih lanjut diperoleh hasil POR = 3,412 (95% CI= 1,365-8,525) yang berarti Penggunaan *Gadget* dengan jenis pemakaian negatif berat memiliki kecenderungan tingkat emosional pada anak 3,412 kali lebih besar dibandingkan dengan Penggunaan *Gadget* dengan jenis pemakaian positif ringan.

PEMBAHASAN

Pengaruh Intensitas Dalam Penggunaan *Gadget* Terhadap Tingkat Emosional Pada Anak Usia Sekolah

Intensitas adalah istilah yang sering ditemukan dalam kehidupan sehari-hari. Intensitas juga bisa berarti keadaan tingkatan atau ukuran intensinya. Dalam Kamus Bahasa Indonesia Intensitas berarti keadaan (tingkatan dan ukuran) kuatnya, hebatnya, Bergeraknya dan sebagainya. intensitas dapat diartikan keadaan seseorang untuk melakukan sesuatu dengan kesungguhan hatinya dalam melakukan suatu kegiatan atau seberapa sering seseorang melakukan kegiatan yang ada, dengan sungguh-sungguh untuk mencapai tujuan yang optimal, Fatma Fauziyyah (2018).

Hasil penelitian ini menyimpulkan bahwa ada hubungan intensitas dalam penggunaan gadget terhadap emosional pada usia sekolah di SD 04 Koba (ρ value 0,001) $< \alpha$ (0,05) POR = 5,139 (95% CI= 1,926-13,09) yang berarti Penggunaan Gadget dengan intensitas berlebih memiliki kecenderungan tingkat emosional pada anak 5,139 kali lebih besar dibandingkan dengan penggunaan gadget dengan tingkat intensitas singkat. Penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan Dewi (2018) dengan judul pengaruh intensitas terhadap game online lebih dari setengah jumlah responden atau sebanyak 71 % mengalami intensitas terhadap pelajaran yang terganggu karena bermain game online. Adapun hasil analisis statistik dengan Uji chi square dengan nilai $p = 0,001$ yang lebih kecil dari 0,05, ini berarti ada Pengaruh yang signifikan antara bermain game online dengan intensitas anak usia 10-12 tahun di SD Mattoangin 2 Kecamatan Mariso Kota Makassar.

Penelitian ini didukung penelitian yang dilakukan Lestari (2021). Game online tidak hanya mempengaruhi pola tidur anak tetapi berpengaruh juga pada intensitas belajarnya. Terbukti dari hasil penelitian menunjukkan bahwa sebanyak 76,3% mengalami intensitas belajar yang kurang baik akibat bermain game online. Adapun hasil analisis statistik dengan uji T test diperoleh nilai $p < 0,001$ yang lebih kecil dari 0,05, ini berarti ada Pengaruh yang signifikan antara kecanduan bermain game online dengan intensitas belajar anak usia 10- 12 tahun. Berdasarkan hasil penelitian maka peneliti berpendapat bahwa keadaan seseorang untuk melakukan sesuatu dengan kesungguhan hatinya dalam melakukan suatu kegiatan atau seberapa sering seseorang melakukan kegiatan yang ada, dengan sungguh-sungguh untuk mencapai tujuan yang optimal. Intensitas dalam keluarga, baik secara verbal maupun non verbal. Melalui komunikasi, anak akan merasakan kenyamanan karena adanya perhatian dan kepedulian yang ditunjukkan orang tua. Adanya intensitas yang baik akan mencegah terjadinya miss komunikasi dalam keluarga. Disamping itu, intensitas komunikasi menjadi cara yang efektif dalam proses pendidikan agama dalam keluarga. Sehingga sebutan anak soleh dan soleha dapat benar-benar dijumpai.

Pengaruh Jenis Pemakaian Dalam Penggunaan Gadget Terhadap Tingkat Emosional Pada Anak Usia Sekolah

Penggunaan Gadget yang digunakan berlebihan akan membuat anak menjadi ketergantungan dan menjadi aktivitas sehari-hari kecanduan Gadget merupakan perilaku yang maladaptive dengan ciri penggunaan Gadget berlebihan, kesulitan untuk mengontrol dan mengganggu aktivitas sehari-hari. Bukan hanya orang dewasa yang dapat mengalami kecanduan Gadget akan tetapi, anak-anak juga bisa mengalaminya ditambah lagi anak-anak masih belum dapat mengontrol keinginannya untuk bermain Gadget, anak-anak belum cukup mengerti jika penggunaan Gadget yang berlebihan memiliki dampak yang kurang baik terhadap tubuhnya. Kecanduan Gadget pada anak-anak bisa terjadi karena kurangnya pendampingan dan kontrol orang tua dalam penggunaan Gadget, karena kesibukan orang tua membiarkan anaknya untuk bermain Gadget sampai tidak disadari anak menjadi kecanduan Gadget (Fitriana, 2021).

Hasil penelitian ini menyimpulkan bahwa ada hubungan intensitas dalam penggunaan gadget terhadap jenis pemakaian pada usia sekolah di SD 04 Koba (ρ value 0,007) $< \alpha$ (0,05) POR = 3,412 (95% CI= 1,365-8,525) yang berarti Penggunaan Gadget dengan jenis pemakaian negatif berat memiliki kecenderungan tingkat emosional pada anak 3,412 kali lebih besar dibandingkan dengan Penggunaan Gadget dengan jenis pemakaian positif ringan. Penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan Amini Nasoetion. (2017). yaitu dengan judul hubungan jenis pemakaian gadget terhadap prestasi siswa di SMP, diperoleh angka R² (R Square) sebesar 0,013, artinya persentase sumbangan pengaruh variabel penggunaan Gadget terhadap hasil belajar sebesar 0,013 x 100% = 1,3%. Penggunaan Gadget berpengaruh positif

dan signifikan terhadap minat belajar siswa. Pernyataan ini dibuktikan dengan perolehan t-hitung $>$ t-tabel ($5,044 > 2,063$) dan signifikansinya $0,000 < 0,05$, berarti H_0 ditolak, yang berarti penggunaan Gadget jenis pemakaian negatif berpengaruh secara signifikan dengan minat belajar. Nilai korelasi sederhana variabel penggunaan gadget dengan minat belajar sebesar $0,732$ berada diantara $0,7 - 0,899$, sehingga Pengaruh antara kedua variabel tergolong tinggi. Penelitian ini didukung oleh Arah (2018), Pengaruh Gadget terhadap pemakaian negatif, karena nilai R negatif, berarti semakin tinggi penggunaan Gadget semakin menurun minat siswa untuk belajar. Selain itu, diperoleh angka R^2 (R Square) sebesar $0,307$, artinya persentase sumbangan pengaruh variabel penggunaan Gadget terhadap minat belajar siswa sebesar $0,536 \times 100\% = 53,6\%$. Penggunaan Gadget memberikan kontribusi yang negatif terhadap minat belajar siswa.

Berdasarkan hasil penelitian maka peneliti berpendapat Gadget memang sangat berguna bagi kehidupan, namun kegunaan tersebut harus digunakan secara positif. Bagi orang yang sudah dapat bertanggung jawab, maka penggunaan gadget akan cenderung lebih aman. Bagi anak yang terlalu dini kegunaan gadget masih terlalu awam. Anak memakai gadget hanya untuk bermain. Hal ini dapat menyebabkan kecanduan apabila anak tersebut diberikan gadget pribadi sejak dini. Dampaknya akan terlihat ketika anak tersebut beranjak dewasa. Maka dari itu orang tua harus bersikap tegas kepada anaknya ketika meminta gadget pribadi sebelum batasan usia. orang tua dapat mengalihkan permainan anak tersebut ke permainan-permainan yang melatih motoriknya.

SIMPULAN

Ada pengaruh yang bermakna antara intensitas dan jenis pemakaian terhadap Pengaruh pada anak usia 7-12 tahun.

DAFTAR PUSTAKA

- Balqis, U. (2015). *Pengaruh Durasi Penggunaan Gadget Dengan Kecerdasan Emosional Anak Usia 8-10*.
- Belitung, D. K. (2020). *Dampak Penggunaan Gadget terhadap Perkembangan Psikologi Pada Anak Sekolah Dasar*.
- Derry. (2014). *Pengaruh Pemanfaatan Gadget Dalam Aktivitas Belajar*. Ners, 7.
- Dewi. (2017). *Pengaruh Gadget Terhadap Kesehatan Mental Anak*. *Slamic Early Childhood Education*.
- Dharmawan, P. E. & A. H. (2012). *Dampak Sosial-Ekonomi Masuknya Pengaruh Internet dalam Kehidupan Remaja di Pedesaan*. Departemen Sains Komunikasi Dan Pengembangan Masyarakat, Fakultas Ekologi Manusia, IPB.
- Dzafirah, Anizar Ahmad, Fitriana. (2019). *Pola Pengasuhan Orang Tua dalam Membina Perilaku Anak dalam Keluarga di Aceh Besar*. *Jurnal Iimiah Mahasiswa Pendidikan Kesejahteraan Keluarga Vol 4, No. 4*. <http://www.jim.unsyiah.ac.id/pkk/articel/view/13447>
- Fauziawati. (2015). *Mereduksi Kebiasaan Bermain Game Online Melalui Teknik Diskusi Kelompok*. *PSIKOPEDAGOGIA Jurnal Bimbingan dan Konseling*. Universitas Negeri Padang.

- Fitriana, Hartoyo, Amini Nasoetion. (2017). *Pengaruh Pola Asuh, Status Gizi dan Status Sosial Anak Balita Korban Gempa dan Tsunami di Nanggroe Aceh Darussalam. Media Gizi dan Keluarga*. Volume 31.
- Handrianto, P. (2018) *Dampak smartphone*[Online].
- Kementrian Kesehatan Republik Indonesia.(2017). *Profil Kesehatan Indonesia*
- Lestari, D. W. (2021). *Pengaruh Gadget Terhadap Perkembangan Emosi Anak. Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5.
- Lestari, S. (2014). *Psikologi Keluarga: Penanganan Konflik dalam Keluarga*. Jakarta: Kencana.
- Manumpil. (2015). *Pengaruh Penggunaan Gadget dengan Tingkat Prestasi Siswa di SMA Negeri 9 Manado. Program Studi Ilmu Keperawatan*, 6-7.
- Mohammad Ali dan Mohammad Asrori. (2019). *Psikologi Remaja : Perkembangan Peserta Didik*. Jakarta: PT. Bumi Aksara. Nanang Martono. 2012. *Sosiologi Perubahan Sosial : Perspektif Klasik, Modern, Postmodern, dan Postkolonial*. Jakarta : PT. Raja Grafindo Persada.
- Muscari. (2017). *Pengaruh Tingkat Stres Pada Anak Usia Sekolah Di Unit Rawat Inap Rsud Koja Jakarta Utara. Departemen Medikal Bedah, Stik Sint Carolus Jakarta, Indonesia*.
- Ningsih, V. (2019). *Pengaruh Durasi Pemakaian Gadget Dengan Perkembangan Emosional. Anak Pra Sekolah*. 6-7.
- Nurrahmawati. (2018). *Pengaruh Pola Asuh Anak Terhadap Perkembangan Jaman*. 5.
- Puspita Sari, T dan Amy Asma Mitsalia. (2016). *Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Personal Sosial Anak Usia Pra Sekolah Di TKIT Al Mukmin*. Online. <https://ejournal.stikespku.ac.id/index.php/Smartphone/mpp/article/view/124/111>.
- Ranuh, S. d. (2018). *pertumbuhan dan perkembangan anak usia 3-9 tahun*. 6.
- Rohman. (2017). *Dampak Pengaruh Smartphone Terhadap Motivasi. Lembaga Publikasi Ilmiah Mahasiswa*, 5-6.
- Sartika. (2018). *Pengaruh penggunaan Gadget terhadap perkembangan emosional dan mental anak usia sekolah*.
- Syifa, S. d. (2019). *Dampak Penggunaan Gadget terhadap Perkembangan Psikologi pada Anak Sekolah Dasar. Uni versitas Ganesha*.
- Yusuf. (2016). *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Yogyakarta: PGTKI
- Yuliaji. (2015). *Beberapa faktor risiko yang mempengaruhi kejadian stroke berulang*. Program studi magisterepidemiologi program pasca sarjana. Universitas Diponegoro. Semarang.