

PROFIL PENGGUNAAN GADGET PADA SISWA SEKOLAH DASAR

Faizal¹, Indri Astuti², Afandi³

^{1,2,3}Magister Teknologi Pendidikan, Universitas Tanjungpura
faizal.skom@gmail.com, indri.astuti@fkip.untan.ac.id, afandi@fkip.untan.ac.id

Abstrak: Perkembangan Teknologi berjalan sangat pesat, salah satunya adalah penggunaan gadget. Gadget banyak digunakan karena fungsinya yang sangat banyak dan mudah untuk dibawa. Dari berbagai fungsi dari gadget, terdapat dampak positif dan negative dari penggunaan gadget, khususnya anak usia sekolah dasar. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui profil penggunaan gadget pada siswa. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif karena peneliti ingin mencari profil penggunaan gadget pada siswa di SDN 18 Pontianak Barat. Pengambilan sampel dilakukan dengan menyebarkan angket ke siswa dan dilakukan analisis. Responden yang diteliti berjumlah 59 siswa di SD Negeri 18 Pontianak Barat. Instrumen yang digunakan menggunakan 3 kelompok instrumen yaitu instrument pengaruh gadget, pengaruh game, dan instrumen interaksi keluarga. Berdasarkan hasil penelitian pada 3 instrumen, semua hasil mendapatkan nilai tinggi dengan hasil instrument pengaruh gadget mendapatkan nilai 4,23, instrument pengaruh game mendapatkan nilai 3,61 dan instrument interaksi keluarga mendapatkan nilai 4,43. Namun ditinjau dari hasil per individu, masih ada beberapa anak yang mendapatkan nilai sedang dan rendah. Hal tersebut perlu diteliti lebih lanjut terkait dengan individu yang mendapatkan nilai rendah. Perlu bimbingan untuk siswa dan orangtua agar siswa bisa tumbuh dengan baik dan tingkat keharmonisan keluarga menjadi tinggi.

Kata Kunci: Gadget, Siswa, Pendidikan Keluarga

Abstract: The development of technology is running very rapidly, one of which is the use of gadgets. Gadgets are widely used because of their many functions and easy to carry. Of the various functions of gadgets, there are positive and negative impacts of using gadgets, especially for elementary school age children. This study aims to determine the profile of student use of gadgets. This study uses an approach approach because the researcher wants to find a profile of the use of gadgets in students at SDN 18 West Pontianak. Sampling was done by distributing questionnaires to students and analyzing them. Respondents studied were 59 students at SD Negeri 18 West Pontianak. The instruments used are 3 groups of instruments, namely the influence of gadgets, the influence of games, and the interaction of family instruments. Based on the results of research on 3 instruments, all results get a high score with the results of the gadget influence instrument getting a value of 4.23, the influence of the game instrument getting a value of 3.61 and the interaction of family instruments getting a value of 4.43. However, in terms of individual results, there are still some children who get moderate and low scores. This needs to be investigated further regarding individuals who adjust to low values. Guidance is needed for students and parents so that students can grow well and the level of family harmony is high.

Keywords: Gadgets, Students, Family Education

PENDAHULUAN

Teknologi berkembang sangat pesat, dapat dilihat dari berbagai bidang pekerjaan yang sudah diganti dengan mesin. Dari berbagai teknologi yang digunakan, gadget merupakan teknologi yang paling banyak digunakan oleh manusia. Gadget adalah perangkat yang mempunyai banyak fungsi yang berkaitan dengan teknologi masa kini. Penggunaan gadget mempunyai pengaruh positif dan negatif, tergantung dari individu memanfaatkan gadget untuk hal yang positif atau hal yang negative (Ai Farida, Unik Hanifah Salsabila, Liska Liana Nur Hayati, JihanRamadhani, 2021).

Beberapa hal dampak positif dalam penggunaan gadget seperti melatih kecerdasan

anak dengan aplikasi pembelajaran, video-video kartun edukasi yang membuat anak berimajinasi, meningkatkan kepercayaan diri dari anak, mengembangkan kemampuan membaca anak. (Wiranto & Hermawan, 2019).

Beberapa contoh dampak negatif dari penggunaan gadget yaitu interaksi anak dengan lingkungan akan menurun, anak akan malas untuk menulis dan membaca, anak cenderung hanya menggunakan gadget untuk menonton video, anak hanya mau mendengar dan melihat video tanpa mempraktekkan apa ilmu yang dipelajari didalam gadget. Dampak negative lainnya yaitu penurunan konsentrasi saat belajar dan kecanduan bermain gadget. (Wiranto & Hermawan, 2019).

Terdapat kasus yang dialami di New York yang dipublikasikan oleh new york time yaitu kecanduan anak pada gadget. Anak tersebut sangat ketergantungan pada gadget dan tidak bisa jauh dari gadget. Anak tersebut akan terus meminta gadgetnya selalu disampingnya bahkan saat belajar, maka dan juga saat tidur (Ameliola & Nugraha, 2015).

Selain dari pengawasan dalam penggunaan gadget, orangtua juga harus memperhatikan waktu bermain gadget. Penggunaan berlebihan terhadap gadget ini membuat anak menjadi ketergantungan dengan gadget, anak akan gelisah dan kurang percaya diri jika anak tidak membawa gadget dalam aktivitas sehari-hari. Terlebih dari ketergantungan anak terhadap gadget, gadget juga berpengaruh pada motivasi belajar anak, yang seharusnya penggunaan gadget untuk membantu dalam pembelajaran. Beberapa hal dampak negatif dalam pembelajaran seperti konsentrasi belajar menurun, malas membaca dan juga menganalisa suatu masalah bahkan gadget digunakan sebagai alat untuk curang dalam ujian.

Penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Palar (Palar et al., 2018), bahwa terdapat hubungan antara peran keluarga terhadap dampak penggunaan gadget. Apabila peran dari keluarga baik, maka dampak negative penggunaan gadget pada anak juga akan semakin sedikit. Hal ini dikarenakan peran dari orangtua dalam mendidik anak sangat besar, orangtua selalu mengajarkan hal-hal positif dalam penggunaan gadget. Begitu sebaliknya, jika peran dari keluarga tidak baik, maka dampak negative dari penggunaan gadget pada anak semakin besar juga. Hal tersebut dikarenakan anak tidak dibimbing dengan baik dan anak dibebaskan dalam menggunakan gadget tanpa pengawasan dari orangtua. Selain dari orangtua atau keluarga, lingkungan sekitar juga sangat mempengaruhi perubahan anak. Orangtua juga harus selalu membatasi anak dalam bergaul dengan lingkungan sekitar, jangan sampai anak bergaul dengan lingkungan yang tidak sehat yang membuat anak menjadi ikut dalam hal-hal yang bersifat negative.

Penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Rozalia (Rozalia, 2017), bahwa dari 215 responden yang diteliti terkait intensitas pemanfaatan gadget, sebanyak 34 siswa atau sebesar 16% dengan kategori tinggi, sebanyak 144 siswa atau sebesar 67% dari jumlah

responden dengan intensitas pemanfaatan rendah dan sebanyak 37 siswa atau sebesar 17% dengan intensitas pemanfaatan gadget kategori rendah. Dari hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa mayoritas dari siswa memanfaatkan gadget dengan kategori sedang walaupun masih cukup besar siswa yang dengan kategori tinggi. Dari penelitian tersebut dilihat dari rhitungan, semakin tinggi intensitas pemanfaatan gadget maka prestasi siswa dapat menurun.

Penelitian lain yang dikemukakan oleh Anggraeni (Anggraeni, 2019) bahwa hasil penelitian menunjukkan semakin banyak siswa yang mendapatkan pengetahuan tentang dampak penggunaan gadget terhadap Kesehatan, maka tingkat penggunaan gadget juga akan menurun. Begitu juga dengan sebaliknya, siswa yang sedikit mendapatkan pengetahuan tentang bahaya penggunaan gadget bagi Kesehatan, maka penggunaan gadget juga akan meningkat. Hal tersebut yang membuat kita sebagai orangtua harus selalu memberikan pengetahuan kepada siswa untuk selalu belajar dan mencari informasi terkait dengan bahaya dalam penggunaan gadget.

Dari latar belakang tersebut yang penulis uraikan diatas maka penulis tertarik mengkaji lebih lanjut tentang profil penggunaan Gadget pada siswa Sekolah Dasar.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif karena peneliti ingin mencari profil penggunaan gadget pada siswa di SDN 18 Pontianak Barat. Dalam penelitian ini dilakukan dengan analisis hasil angket yang diberikan kepada 59 responden dengan 3 kelompok pertanyaan yaitu kelompok pengaruh gadget, pengaruh game dan juga interaksi dengan orangtua.

Pengambilan sampel dilakukan dengan menyebar angket ke siswa lalu dilakukan pengolahan data serta di analisis hasil dari angket yang diberikan. Instrumen yang digunakan untuk mencari data intensitas penggunaan gadget serta pengaruhnya terdiri dari 20 butir pertanyaan. Dari 20 pertanyaan tersebut, dibagi menjadi 3 kelompok yaitu kelompok pertama terdiri dari 5 pertanyaan terkait pengaruh gadget, lalu kelompok kedua dengan 5 pertanyaan terkait dengan pengaruh game, dan kelompok ketiga terdiri dari 10 pertanyaan terkait dengan interaksi dengan

keluarga.

Data yang diperoleh berupa skor dengan menggunakan skala tanggapan pertanyaan. Skala tanggapan dibagi menjadi dua kelompok, skala pertama untuk kelompok pertama dan kedua seperti pada Tabel 1, dan untuk skala yang kedua untuk kelompok yang ketiga seperti Tabel 2. Interpretasi Skor Rata-rata dapat dijelaskan pada Tabel 3.

Tabel 1. Skala Tanggapan Kelompok Instrumen Pertama dan Kedua

No	Skala Pertanyaan	Skor
1.	Sangat Setuju (SS)	5
2.	Setuju (S)	4
3.	Netral (N)	3
4.	Tidak Setuju (TS)	2
5.	Sangat Tidak Setuju (STS)	1

Tabel 2. Skala Tanggapan Kelompok Instrumen Ketiga

No	Skala Pertanyaan	Skor
1.	Sangat Setuju (SS)	1
2.	Setuju (S)	2
3.	Netral (N)	3
4.	Tidak Setuju (TS)	4
5.	Sangat Tidak Setuju (STS)	5

Tabel 3. Interpretasi Skor Rata-rata pada Skala 5 Likert

No	Skala Pertanyaan	Skor
1.	1,00 – 2,49	1
2.	2,50 – 3,49	2
3.	3,5 – 5,00	3

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil dari analisis data dalam penelitian ini didapatkan secara umum tiga kategori profil penggunaan gadget pada siswa kelas 4 SDN 18 Pontianak Barat. Penelitian ini dilakukan dengan responden sebanyak 59 siswa. Instrumen yang digunakan terdiri dari 20 pertanyaan dengan skala likert 5 tingkatan.

Tabel 5. Interpretasi Skor Setiap Responden

No	Kelompok Pengaruh Gadget	Tinggi		Sedang		Rendah	
		Jumlah	%	Jumlah	%	Jumlah	%
1.	Instrumen Pengaruh Gadget	46	78%	11	19%	22	3%
2.	Instrumen Pengaruh Game	35	59%	13	22%	11	19%
3.	Instrumen Interaksi Keluarga	58	98%	1	2%	0	0%

Berdasarkan tabel 5, secara umum hasil dari ketiga kelompok instrumen menunjukkan hasil persentase yang cukup tinggi yaitu diatas

Didalam kelompok pertama terdiri dari 5 soal terkait dengan pengaruh gadget sehingga diperoleh nilai tertinggi sebesar 25 dan nilai terendah 5. Untuk kelompok pertanyaan kedua terdiri dari 5 soal terkait dengan pengaruh game sehingga diperoleh nilai tertinggi 25 dan nilai terendah 5. Untuk kelompok yang ketiga terdiri dari 10 soal terkait dengan interaksi keluarga dengan nilai tertinggi 50 dan nilai terendah 10. Untuk lebih jelasnya bisa dilihat pada tabel 4.

Tabel 4. Rata-rata Hasil Instrumen Pengaruh Gadget

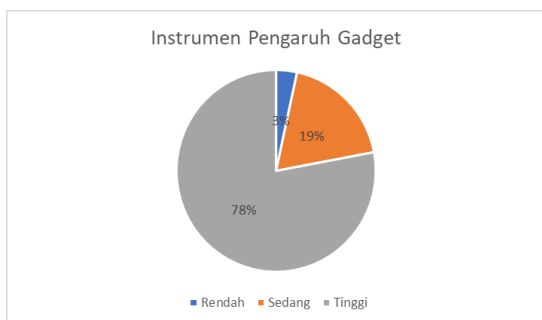
No	Kelompok Pengaruh Gadget	Mean	Interpretasi
1.	Instrumen Pengaruh Gadget	4,23	Tinggi
2.	Instrumen Pengaruh Game	3,61	Tinggi
3.	Instrumen Interaksi Keluarga	4,43	Tinggi
4.	Rata-rata Kumulatif	4,09	Tinggi

Secara umum, rata-rata akumulatif dari instrument pengaruh gadget pada SDN 18 Pontianak Barat dengan 59 responden sebesar 4,09 dengan skala interpretasi tinggi. Hal ini menunjukkan bahwa mayoritas siswa SD masing jarang menggunakan gadget dan juga siswa tidak terpengaruh oleh gadget dan game. Dari data rata-rata tersebut juga tidak menunjukkan adanya interaksi keluarga yang kurang baik.

Dari data diatas, walaupun hasil rata-rata instrument cukup tinggi, namun masih ada beberapa siswa yang mempunyai ketergantungan dengan gadget dan juga game. Intensitas penggunaan gadget yang cukup tinggi dan juga pengaruh game yang sangat kuat yang membuat anak menjadi lupa waktu. Untuk lebih jelasnya bisa dilihat dari hasil interpretasi skor setiap responden pada tabel 5.

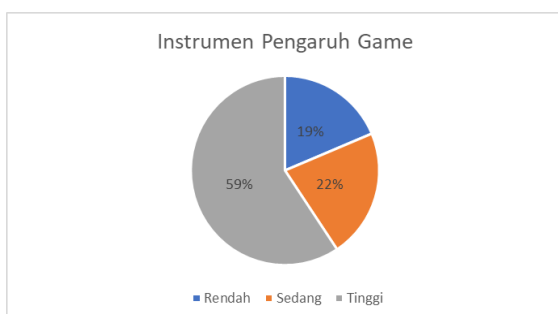
50%. Untuk pengaruh gadget, dengan nilai interpretasi tinggi terdapat 46 orang atau 78% dari responden, untuk skor interpretasi sedang

terdapat 11 orang atau 19% dari jumlah responden dan untuk skor interpretasi rendah terdapat 2 orang dengan persentase 3%. Dari data tersebut, pengaruh gadget pada siswa cukup bagus namun ada 13 siswa yang harus diperhatikan lebih karena memiliki nilai interpretasi dengan skala rendah dan juga sedang. Untuk lebih jelasnya bisa dilihat dalam bentuk grafik hasil dari instrumen pengaruh gadget pada gambar 1.



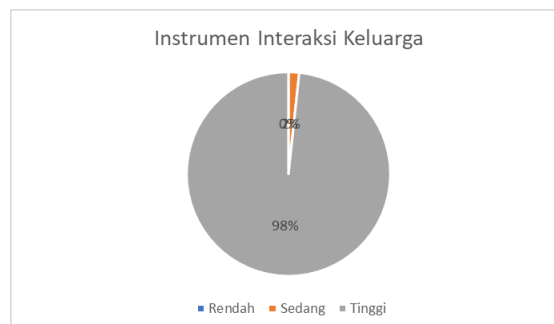
Gambar 1. Instrumen Pengaruh Gadget

Untuk kelompok yang kedua yang membahas tentang efek game terhadap anak, memiliki persentase yang lumayan rendah dari kelompok yang lain yaitu dengan persentase sebesar 59% atau sebanyak 35 siswa. Walaupun nilai efek game mendapatkan nilai rendah dari efek yang lain, nilai tersebut sudah cukup baik. Untuk kategori sedang, efek game mendapatkan persentase 22% atau 13 siswa dan untuk kategori rendah, efek game mendapatkan persentase 19% atau 11 siswa. Dari hasil tersebut, efek kecanduan game masih cukup banyak, dilihat dari kategori sedang dan rendah yang mencapai 24 siswa atau sebesar 41%. Hal tersebut bisa membuat khawatir orangtua karena beberapa efek negatif yang bisa dihasilkan dari bermain game pada anak usia sekolah dasar. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada grafik hasil dari instrumen pengaruh game pada gambar 2 yang diuraikan menjadi 3 tingkatan.



Gambar 2. Instrumen Pengaruh Game

Untuk kelompok yang ketiga, hasil dari persentasenya sudah hampir sempurna yaitu sebanyak 98% atau 58 orang responden mendapatkan hasil yang tinggi. Hanya sebesar 2% atau 1 orang yang mempunyai nilai sedang. Untuk lebih jelasnya bisa dilihat pada grafik hasil instrumen interaksi keluarga pada gambar 3.



Gambar 3. Instrumen Interaksi Keluarga.

Dari hasil instrumen ketiga kategori pengaruh gadget, semua kelompok mendapatkan nilai interpretasi tinggi walaupun dengan nilai yang bervariasi. Namun ada kelompok instrumen yang mendapatkan nilai rata-rata hampir mendekati kategori interpretasi sedang yaitu pada kelompok pengaruh game dengan nilai 3,61. Hal itu menunjukkan bahwa masih banyak siswa yang masih ketergantungan dengan game dan tidak bisa lepas dari game. Untuk instrumen pengaruh gadget mendapatkan nilai yang cukup tinggi dengan rata-rata 4,32. Dan interaksi keluarga mendapatkan hasil yang cukup tinggi dengan rata-rata 4,43. Dari data diatas, game masih menjadi masalah utama dalam efek negative penggunaan gadget.

Menurut hasil survey tahun 2020 oleh Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia, jumlah Konten Internet Hiburan Yang Paling Sering dikunjungi salah satunya adalah game online. Dari data survey tersebut, game mendapatkan peringkat kedua terbanyak dikunjungi yaitu 16,5% (Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia, 2020). Hal tersebut perlu diantisipasi jangan sampai anak-anak menjadi kecanduan bermain game online.

Pada hasil instrumen pengaruh gadget pada setiap responden, masih ada siswa yang mendapatkan nilai sedang dan rendah. Hal tersebut juga harus diteliti lebih lanjut terkait dengan rendahnya nilai interpretasi siswa tersebut. Dari beberapa siswa, ada yang sudah mempunyai gadget pribadi dan selalu dibawa

kemanapun yang seharusnya untuk usia anak sekolah dasar belum boleh memiliki gadget pribadi. Menurut pakar psikologi, batas anak diberikan gadget pribadi pada usia 12 tahun, walaupun ada beberapa yang mengatakan 14 tahun. Menurut Bill Gates selaku pendiri Microsoft menyatakan bahwa sebaiknya anak baru diberikan gadget pribadi pada usia 14 tahun. Menurutnya, lebih banyak manfaat positif jika anak tidak memiliki gadget diusia dini. Dengan adanya gadget pribadi, membuat anak menjadi sibuk sendiri dan terlalu banyak menghabiskan waktu menatap layar. Anak juga lebih sering menghabiskan waktu istirahatnya untuk bermain gadget.

Anak yang sering meminta gadget dan lebih jarang bermain dengan teman sebaya, anak cenderung menjadi kecanduan gadget. Anak yang terlalu sering bermain gadget akan sulit untuk melepaskan gadget dalam jangka yang lama, dan bahkan anak bisa mengamuk kepada orangtua agar bisa diberikan gadget. Orangtua harus tegas dalam membatasi penggunaan gadget pada anak agar anak tidak kecanduan bermain Gadget dan bisa berinteraksi dengan lingkungan sekitar dan juga hubungan keharmonisan keluarga menjadi tinggi. Anak yang jarang bermain gadget cenderung lebih aktif bermain bersama keluarga maupun bermain bersama teman sebaya dilingkungan tempat tinggalnya.

Pada instrumen yang ketiga yaitu pengaruh game, banyak siswa yang masih asyik bermain game sehingga melupakan waktu untuk mengerjakan hal-hal yang lain. Terdapat 24 siswa yang masih ketergantungan bermain game. Hal ini harus diawasi agar dampak-dampak negative dari bermain game tidak terjadi pada anak. Orangtua harus membatasi waktu untuk bermain game dan waktu untuk mengerjakan hal-hal yang lain.

Menurut Soleman dalam (Theresia et al., 2019), bermain game online mempunyai dampak negative seperti siswa menjadi susah untuk konsentrasi terhadap sekolah, sering malas-malasan hingga bolos sekolah, dan menjadi cuek terhadap lingkungan disekitar. Siswa yang kecanduan bermain game akan melakukan hal apapun untuk bisa bermain game online seperti berbohong ataupun mencuri uang agar bisa bermain game. Anak yang kecanduan juga cenderung tertutup dan sulit untuk berinteraksi dengan lingkungan sekitar karena sudah terbiasa berinteraksi dengan komputer.

Dalam penelitian lain disebutkan oleh

(Novrialdy, 2019), game online merupakan salah satu bentuk dari perkembangan teknologi yang harus diperhatikan dan disikap dengan bijak agar tidak berdampak buruk pada anak. Perlu upaya pencegahan terhadap kecanduan dari bermain game pada anak. Dilihat dari beberapa aspek, banyak dampak negative dari kecanduan bermain game seperti aspek Kesehatan seperti daya tahan tubuh yang lemah akibat terlalu lama bermain game dan kurang tidur, aspek psikologis seperti adegan-adegan dari game yang menampilkan bentuk-bentuk kekerasan, aspek akademik seperti nilai anak turun karena waktu belajar dihabiskan untuk bermain game, aspek social seperti anak kurang berinteraksi dengan lingkungan sekitar, dan juga aspek keuangan yang membutuhkan biaya untuk bermain game online.

Dari beberapa hal negatif dari efek bermain game, orangtua harus selalu memperhatikan anak-anaknya agar waktu untuk bermain game dibatasi. Dilihat dari instrument, memang masih cukup banyak siswa sekolah dasar yang kecanduan bermain game. Hal tersebut bisa menjadi fokus kita bersama, agar mengupayakan segala cara, agar anak tidak kecanduan bermain game, dan menggantikan dengan game edukasi yang lebih bermanfaat. Beberapa hal yang upaya dalam pencegahan anak bermain game berlebih seperti mengalihkan perhatian anak dari game ke olahraga yang diminati. Hal tersebut tidak membuat anak menjadi kehilangan aktivitas rutinnnya, hanya mengganti aktivitas menjadi lebih baik.

Orang tua juga bisa melakukan upaya pencegahan dengan cara memberikan nasihat dan memberikan edukasi dengan cara yang baik agar anak bisa mengerti tentang hal yang dikerjakan anak merupakan hal yang kurang baik. Yang ketiga yaitu orangtua bisa mengarahkan anak untuk mencari informasi-informasi terkait dengan bahaya dari bermain game secara berlebihan agar anak bisa paham dengan sendirinya dan bisa berubah dari diri sendiri.

Upaya pencegahan yang keempat adalah orangtua selalu mengawasi setiap aktivitas anak agar anak bisa terkontrol dalam bermain game. Cara yang kelima adalah membatasi waktu bermain anak dengan cara mengambil gadget anak saat anak mengerjakan pekerjaan rumah maupun sedang belajar. Anak cenderung tidur larut malam jika diberikan gadget pribadi dan anak bisa bermain game semalaman

didalam kamar tanpa adanya pengawasan dari orangtua.

Untuk itu orangtua tidak boleh memberikan gadget pribadi kepada anak di umur sekolah dasar karena anak belum bisa berfikir hal yang benar dan hal yang salah. Iswan & Kusmawati mengungkapkan bahwa kecanduan game online bisa terjadi karena fasilitasi di rumah yang kurang dan juga perhatian dari orangtua yang kurang membuat anak lebih memilih bermain game dibandingkan dengan bermain dengan keluarga (Iswan & Kusmawati, 2014). Motivasi belajar anak juga akan berkurang karena efek dari bermain game yang berlebihan. Hal ini harus menjadi perhatian bagi pendidik dan juga orangtua agar bisa menanggulangi hal tersebut.

Untuk instrument yang ketiga, hasil dari tiap responden siswa mendapatkan nilai yang sangat tinggi hingga 98%. Namun ada 1 anak yang memiliki nilai kategori sedang. dilihat dari setiap instrument, anak tersebut tidak memiliki banyak waktu dengan orangtua dan juga anak tersebut dibebaskan untuk melakukan segala hal oleh orangtua nya. Hal tersebut bisa dikarenakan orangtua dari siswa yang sibuk bekerja sehingga waktu anak dengan orangtua menjadi berkurang. Dengan tidak diperhatikannya anak, maka tingkat keharmonisan keluarga akan terhambat karena tidak ada interaksi antara keluarga seperti yang disampaikan oleh setiono dalam (Oktaviani & Lukmawati, 2018), keharmonisan keluarga adalah keadaan dimana interaksi antara anggota keluarga tidak terhambat, kebutuhan anggota keluarga terpenuhi.

Ketidakharmisan keluarga bisa membuat anak mengalami konflik internal dan bisa mengalami pergaulan yang tidak sehat. Hal tersebut harus ditanggulangi sejak dini, agak saat remaja anak bisa menjadi lebih Tangguh dan tidak terpengaruh oleh hal-hal yang kurang baik. Anak yang dibesarkan oleh keluarga yang harmonis cenderung mempunyai interaksi yang lebih baik dibandingkan dengan anak yang dibesarkan oleh keluarga yang kurang harmonis (Yunistiati et al., 2014).

PENUTUP

Berdasarkan hasil penelitian pengaruh penggunaan Gadget terhadap belajar siswa dan interaksi keluarga di SDN 18 Pontianak Barat, semua komponen instrument mendapatkan nilai tinggi baik pengaruh gadget, pengaruh game hingga interaksi keluarga dengan mendapatkan

skor rata-rata sebesar 4,09. Untuk skor per masing-masing kelompok instrument, pengaruh gadget mendapatkan skor rata-rata sebesar 4,23 dengan nilai tinggi, selanjutnya untuk kelompok instrument pengaruh game mendapatkan skor rata-rata sebesar 3,61 dan juga untuk skor rata-rata instrument interaksi keluarga mendapatkan nilai 4,43.

Ditinjau dari keseluruhan, skor rata-rata sudah cukup tinggi namun jika ditinjau dari per responden, ada beberapa siswa yang mendapatkan nilai sedang dan rendah. Untuk pengaruh gadget, terdapat 13 siswa atau 22% yang mendapatkan nilai sedang dan rendah, selanjutnya untuk pengaruh game terdapat 24 siswa atau 41% yang mendapatkan nilai sedang dan rendah. Hal tersebut yang harus ditinjau lebih lanjut dan juga perlu bimbingan baik dari siswa maupun orangtua agar anak bisa tumbuh dengan baik dan tingkat keharmonisan keluarga menjadi tinggi.

DAFTAR PUSTAKA

- Ai Farida, Unik Hanifah Salsabila, Liska Liana Nur Hayati, Jihan Ramadhani, Y. S. (2021). OPTIMASI GADGET DAN IMPLIKASINYA TERHADAP POLA ASUH ANAK. *Jurnal Inovasi Penelitian*, 1(8), 1–208.
- Ameliola, S., & Nugraha, H. D. (2015). F1 (ppm). *Perkembangan Media Informasidan Teknologi Terhadap Perkembangan Anak*, 2, 400.
- Anggraeni, S. (2019). Pengaruh Pengetahuan Tentang Dampak Gadget Pada Kesehatan Terhadap Perilaku Penggunaan Gadget Pada Siswa SDN Kebun Bunga 6 Banjarmasin. *Faletehan Health Journal*, 6(2), 64–68. <https://doi.org/10.33746/fhj.v6i2.68>
- Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia. (2020). Laporan Survei Internet APJII 2019 – 2020. *Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia*, 2020, 1–146. <https://apjii.or.id/survei>
- Iswan, & Kusmawati, A. (2014). Pengaruh Games Online terhadap Perkembangan Bahasa Anak Usia 9-10 Tahun di Kelurahan Cempaka Putih, Ciputat Timur, Tangerang Selatan. *Jurnal Personifikasi*, 5(2), 183–185.
- Novrialdy, E. (2019). Kecanduan Game Online pada Remaja: Dampak dan Pencegahannya. *Buletin Psikologi*, 27(2), 148. <https://doi.org/10.22146/buletinpsikologi>.

47402

- Oktaviani, D., & Lukmawati, L. (2018). Keharmonisan Keluarga Dan Kenakalan Remaja Pada Siswa Kelas 9 Mts Negeri 2 Palembang. *Psikis : Jurnal Psikologi Islami*, 4(1), 52–60. <https://doi.org/10.19109/psikis.v4i1.2027>
- Palar, J. E., Onibala, F., & Wenda Oroh. (2018). Negatif Penggunaan Gadget Pada Anak Dengan Perilaku Anak Dalam Penggunaan Gadget. *E-Journal Keperawatan*, 6(2), 1–8.
- Rozalia, M. F. (2017). Hubungan Intensitas Pemanfaatan Gadget Dengan Prestasi Belajar Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Pemikiran Dan Pengembangan Sekolah Dasar (JP2SD)*, 5(2), 722. <https://doi.org/10.22219/jp2sd.vol5.no2.722-731>
- Theresia, E., Setiawati, O. R., & Sudiadnyani, N. P. (2019). Hubungan Kecanduan Bermain Game Online Dengan Motivasi Belajar Pada Siswa Smp Di Kota Bandar Lampung Tahun 2019. *PSYCHE: Jurnal Psikologi*, 1(2), 96–104. <https://doi.org/10.36269/psyche.v1i2.103>
- Wiranto, S. A., & Hermawan, M. A. (2019). Peranan orangtua dalam pengawasan anak pada penggunaan smartphone. *Seminar Nasional Dan Call for Paper*, 251–255.
- Yunistiati, F., M. As'ad, D., & Farid, M. (2014). Keharmonisan Keluarga , Konsep Diri. *Persona, Jurnal Psikologi Indonesia*, 3(01), 71–82.