DAMPAK PENGGUNAAN *GADGET* PADA PERKEMBANGAN EMOSI SISWA DI SDN 67 BANGKUDU KAB. LUWU

Lusiani¹, Abdul kadir², Septya suarja³ Arman Bin Anuar⁴

lusianiyusuf560@gmail.com¹, abdulkadir@umpalopo.ac.id², septyasuarja@umpalopo.ac.id³,
arman@umpalopo.ac.id⁴

Universitas Muhammadiyah Palopo

Abstract

Gadgets are one of the electronic objects that develop so quickly among everyone, both adults and children. The background of this study is based on the rampant use of gadgets by elementary school children, which can affect aspects of their emotional development, both positively and negatively. This study aims to determine the impact of gadget use on students' emotional development at SDN 67 Bangkudu and the factors of gadget use that affect students' emotional development at SDN 67 Bangkudu. This study uses qualitative research methods with student subjects at SDN 67 Bangkudu. The results showed that the Impact of Gadget Use on Student Emotions at SDN 67 Bangkudu uses gadgets a lot to play online games, especially Free Fire, as well as social media such as TikTok and Instagram. This intensive use risks causing addiction and disturbances in emotional, health and educational aspects. As well as Factors Affecting Students' Emotional Development due to Gadgets The three aspects of emotions that are affected are anger, empathy, and social interaction.

Keywords: Gadgets, Emotional Development, Elementary School Students

Abstrak

Gadget salah satu benda elektronik yang perkembangannya begitu cepat di kalangan semua orang baik orang dewasa maupun anak-anak. Latar belakang penelitian ini didasari oleh maraknya penggunaan gadget oleh anak-anak usia sekolah dasar, yang dapat memengaruhi aspek perkembangan emosional mereka, baik secara positif maupun negatif. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui Dampak Penggunaan Gadget Pada Perkembangan Emosi Siswa Di SDN 67 Bangkudu dan faktor-faktor penggunaan gadget yang mempengaruhi perkembangan emosi siswa di SDN 67 Bangkudu. Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif dengan subjek siswa di SDN 67 Bangkudu. Hasil penelitian menunjukkan bahwa Dampak Penggunaan Gadget terhadap Emosi Siswa di SDN 67 Bangkudu banyak menggunakan gadget untuk bermain game online, terutama Free Fire, serta media sosial seperti TikTok dan Instagram. Penggunaan intensif ini berisiko menimbulkan kecanduan dan gangguan pada aspek emosional, kesehatan, dan pendidikan. Serta Faktor-faktor yang Mempengaruhi Perkembangan Emosi Siswa akibat Gadget Tiga aspek emosi yang terpengaruh adalah rasa marah, empati, dan interaksi sosial.

Kata Kunci: Gadget, Perkembangan Emosi, Siswa Sekolah Dasar

PENDAHULUAN

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).

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 sebanyanya 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).

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 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. 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).

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).

Dampak penggunaan *gadget* yang berlebihan dikalangan anak-anak dapat mempengaruhi keterampilan sosial misalnya anak-anak lebih tertutup dan 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). 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 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 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*.

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.

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.

Oleh karena itu, berdasarkan pemaparan latar belakang di atas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian mengenai bagaimanakah dampak penggunaan *Gadget* pada perkembangan emosi pada siswa di SDN 67 Bangkudu dan Apa saja faktor-faktor penggunaan *Gadget* yang mempengaruhi perkembangan emosi siswa di SDN 67 Bangkudu. Adapun tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mengetahui Dampak Penggunaan *Gadget* Pada Perkembangan Emosi Siswa Di SDN 67 Bangkudu dan faktor-faktor penggunaan *gadget* yang mempengaruhi perkembangan emosi siswa di SDN 67 Bangkudu.

METODE

Penelitian ini menggunakan desain penelitian kualitatif dengan pendekatan fenomenologi. Penelitian ini bertujuan untuk menggali informasi lebih mendalam. Penelitian ini dilakukan di SDN 67 Bangkudu Kab. Luwu yang dilaksanakan dengan waktu sekitar Tiga bulan. 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.

Pengumpulan data yang diambil oleh peneliti untuk menghimpun informasi yang relevan dalam suatu penelitian. Untuk memperoleh data yang dibutuhkan, peneliti menggunakan metode pengumpulan data, observasi, wawancara dan dokumentasi. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu reduksi data, penyajian data, verifikasi data.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Dampak Penggunaan Gadget Pada Perkembangan Emosi Anak

Game Online

Informan MF, AQ, dan RS mengungkapkan bahwa dirinya kadang menggunakan ponsel untuk bermain *Free Fire* setiap hari. Sementara itu, Informan SK dan TF memiliki kebiasaan bermain *Free Fire* sepulang sekolah dan saat hari libur. Pada hari libur, ia dapat menghabiskan waktu 3 hingga 6 jam sehari untuk bermain game di ponselnya.

Media sosial Instagram

Informan MF mengungkapkan bahwa ia dulunya sering bermain Instagram, namun saat ini sudah tidak lagi menggunakan platform tersebut. Sementara itu, Informan AQ masih aktif menggunakan Instagram, di mana ia memanfaatkan media sosial tersebut untuk menonton berbagai konten yang bersifat memotivasi. Berbeda dengan kedua informan sebelumnya, Informan RS, SK dan TF menyatakan bahwa ia menggunakan ponselnya semata-mata untuk bermain game, dan tidak memiliki akun media sosial Instagram.

Aplikasi Tiktok

Informan MF, AQ, dan RS mengungkapkan bahwa ia menggunakan ponselnya untuk menonton konten-konten TikTok, terutama yang berkaitan dengan game *Free Fire*, yang menjadi minat utamanya. Informan SK menunjukkan penggunaan ponsel yang lebih bervariasi. Selain bermain game dan menggunakan Instagram, ia juga menonton berbagai konten di TikTok. Sedangkan Informan TF menyatakan bahwa meskipun tidak rutin, ia kadang-kadang menggunakan ponselnya untuk membuka dan menonton konten di TikTok.

Faktor-Faktor Penggunaan Gadget yang Mempengaruhi Perkembangan Emosi.

Perasaan Marah

Informan MF menyatakan bahwa ia kadang merasa marah atau kesal ketika diminta untuk berhenti bermain ponsel. Informan AQ dan RS mengungkapkan bahwa ia cenderung marah ketika sedang bermain game dan tiba-tiba mengalami gangguan seperti ponsel yang nge-lag atau jaringan yang tidak mendukung. Informan SK dan TF juga mengalami perasaan marah setelah sering menggunakan ponsel untuk bermain game *Free Fire*.

Perasaan Empati

Informan MF, AQ, SK dan TF menunjukkan rasa empati dan kepedulian yang cukup kuat, terutama ketika melihat temannya sedang mengalami kesulitan atau merasa sedih. Ia cenderung tanggap terhadap kondisi emosional temannya. Berbeda dengan itu, Informan RS mengungkapkan bahwa ia tidak terlalu peduli terhadap temannya ketika mereka menghadapi kesulitan.

Interaksi Sosial

Informan MF, AQ, RS, dan SK mengungkapkan bahwa ia mengalami kesulitan dalam beradaptasi dengan orang lain, terutama ketika harus berinteraksi dengan orang yang baru dikenalnya. Berbeda dari informan lainnya, Informan TF menyatakan bahwa ia tidak mengalami kesulitan saat berinteraksi dengan orang baru.

Pembahasan

Dampak Penggunaan *Gadget* Pada Perkembangan Emosi Anak

Game Online

Salah satu dampak penggunaan gadget pada perkembangan emosi siswa yaitu Game online. Berdasarkan transkrip wawancara informan sebagai berikut:

“biasa bermain game free fire”(MF baris 5-8) . *“iya game online free fire....”*(AQ baris 6-7). *“main game free fire....”*(RS baris 6-8). *“game online free fire*(SK baris 5-6). *“iya game free fire*(TF baris 6-7).

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 (Erofonina 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).

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 salah satunya media sosial Instagram. Seperti yang digambarkan dalam transkrip wawancara informan sebagai berikut:

“Instagram dulu sering, sekarang tidak mi”(MF baris 19-22). *“instagram ji biasa ku buka”*(AQ baris 19-21). *“eeh tae anungku susi to tae kungai bukkai susi to game ff ji sola tiktok ku bukka”*(RS baris 17-23). *“kalau Instagram tidak punya....”*(SK baris 17-20). *“tidak, saya pake ji untuk bermain game ff”*(TF baris 19-23)

Berdasarkan kutipan wawancara diatas bahwa Informan MF mengungkapkan sebelumnya ia sering menggunakan Instagram, namun saat ini sudah tidak lagi. 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. 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.

Aplikasi Tiktok

Aplikasi TikTok merupakan salah satu fitur di dalam gadget yang cukup sering dimanfaatkan oleh anak-anak. Berdasarkan hasil transkrip wawancara dengan lima informan, ditemukan bahwa:

“sembarang tapi lebih ke nonton tiktok...”(MF baris 15-18). *“nonton tiktok, biasa nonton konten motivasi tapi biasa juga Pelajaran di nonton”*(AQ baris 14-18). *“nonton tiktok ri sola ma game tidak ada yang lain”*(RS baris 13-16). *“nonton tiktok cari konten Pelajaran”*(SK baris 13-16). *“nonton youtube sama tiktok”*(TF baris 15-18)

Berdasarkan kutipan wawancara diatas bahwa 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. 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 mengeksplorasi 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).

Factor-Faktor Penggunaan Gadget yang Mempengaruhi Perkembangan Emosi

Perasaan Marah

Salah satu faktor penggunaan gadget yang mempengaruhi perkembangan emosi yaitu perasaan marah. Berdasarkan kutipan transkrip wawancara informan sebagai berikut:

“biasa marah tapi biasa juga tidak, sedikit kesal karena dilarang ki main hp”(MF baris 41-43, 80-84). *“pernah kaya kalua jelek jaringan, ngelek hpku gara-gara full memorinya. Tidak ji tapi sekali-kali marah”*(AQ baris 41-45, 50-54). *“ake kadakek jaringan di pillapa to hp”*(RS baris 41-44). *“marah kalua di pukul”*(SK baris 45-49). *“marah kalua lakka hp. Iya biasa mengamuk”*(TF baris 45-47. 55-58)

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.

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).

Perasaan Empati

Perasaan empati pada anak-anak dapat dipengaruhi oleh penggunaan gadget. Berdasarkan lima informan yang digambarkan dalam transkrip wawancara informan sebagai berikut:

“peduli sama teman”(MF baris 81-90). *“peduli sama teman kalua sedih”*(AQ baris 94-97”. *“lebih focus main hp tidak peduli teman”*(RS baris 91-94). *“iya peduli sama teman”*(SK baris 75-81). *“peduli sama teman”*(TF baris 90-96)

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. 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).

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, seperti digambarkan dalam petikan transkrip informan berikut:

“biasa biasa ji, tambah teman juga. Iya butuh waktu”(MF baris 100-109). *“tidak lancarmi pergaulanku sama temanku jadi focus ke hp ka. Iya karena malu”*(AQ baris 69-73. 110-113). *“sulit, anak baru gak kenal”*(RS baris 108-111). *“berbicara sama teman. Baik ji tidak ada masalah. Iya malu”*(SK baris 54-57. 85-88. 93-95). *“tidak, gampang”*(TF baris 105-108)

Berdasarkan kutipan transkrip wawancara informan diatas 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.

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.

SIMPULAN

Dampak Penggunaan Gadget terhadap Emosi Siswa di SDN 67 Bangkudu siswa di SDN 67 Bangkudu banyak menggunakan gadget untuk bermain game online, terutama *Free Fire*, serta media sosial seperti TikTok dan Instagram. Penggunaan intensif

ini berisiko menimbulkan kecanduan dan gangguan pada aspek emosional, kesehatan, dan pendidikan. TikTok bisa memberikan dampak positif seperti meningkatkan kreativitas dan motivasi belajar, namun jika berlebihan, bisa menyebabkan gangguan tidur, penurunan interaksi sosial, dan paparan konten yang tidak sesuai usia.

Faktor-faktor yang mempengaruhi perkembangan emosi siswa akibat gadget tiga aspek emosi yang terpengaruh adalah rasa marah, empati, dan interaksi sosial. Anak yang sering menggunakan gadget cenderung mudah marah dan kurang empati terhadap orang lain. Mereka juga bisa mengalami kesulitan berkomunikasi secara langsung. Meski begitu, ada anak yang tetap memiliki empati dan kemampuan bersosialisasi. Oleh karena itu, peran orang tua dan guru sangat penting dalam mengawasi penggunaan gadget agar anak tumbuh dengan emosi yang sehat.

REFERENSI

- 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>
- 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>
- 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>
- Erofonina, 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>
- Fildzah Farahiyah, Nita Rosalita, O. H. (2024). Dampak Media *Gadget* terhadap Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia Dini. *At Tuots: 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>
- 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>
- 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.
- 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>.
- 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/ebj.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/>
- 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>