

GAMBARAN KECANDUAN GADGET ANAK USIA 9-12 TAHUN

Suci Rachmayanti, Hendriati Agustiani, Langgersari Elsari Novianti, Laila Qodariah
Universitas Padjadjaran

Abstract

The development of gadget is rapidly growing and started to be used by early child makes the usage of gadget increased and could issue an addiction. This study aims to see the description of gadget addiction in children age 9-12 years in Bandung. The sample technique used in this study is purposive sampling. Participant in this study is children age 9-12 years old in Bandung that is fit into the criteria that is using one or more gadget. The total amount of participant is 90 children who is permitted by parents to take part in the study. The measurement used in this study is a Digital Addiction Scale for Children (DASC). The result of this study shows that there is no gadget addiction in children age 9-12 years (significance $0.000 < \alpha = 0,05$), and there is no difference between boys and girls in the degree of gadget addiction (significance $0.418 > \alpha = 0,05$).

Keywords: *gadget addiction; gadget in children use; usage of gadget*

Abstrak

Perkembangan *gadget* yang semakin pesat dan mulai digunakan sejak dini di kalangan anak-anak memungkinkan adanya peningkatan penggunaan *gadget* yang dapat memunculkan kecanduan. Penelitian ini bertujuan untuk melihat gambaran kecanduan *gadget* anak berusia 9-12 tahun di kota Bandung. Pengambilan sampel dilakukan dengan menggunakan teknik *purposive sampling*. Partisipan dalam penelitian ini adalah anak usia 9-12 tahun di kota Bandung yang masuk ke dalam kriteria yaitu menggunakan salah satu atau lebih *gadget*. Jumlah partisipan dalam penelitian ini sebanyak 90 anak yang telah diizinkan oleh orang tua untuk mengikuti penelitian. Alat ukur yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuesioner *Digital Addiction Scale for Children (DASC)*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa tidak terdapat kecanduan *gadget* dari anak usia 9-12 tahun (signifikansi $0.000 < \alpha = 0,05$), serta tidak terdapat perbedaan tingkat kecanduan antara anak laki-laki dan perempuan (signifikansi $0.418 > \alpha = 0,05$).

Kata kunci: *gadget pada anak; kecanduan gadget, penggunaan gadget*

Perkembangan teknologi semakin hari semakin maju. Berbagai macam alat teknologi yang berkembang pesat dan memiliki fungsi masing-masing dikenal dengan istilah *gadget* (Manumpil, Ismanto, & Onibala, 2015). Di Indonesia, *gadget* digunakan oleh banyak individu bahkan anak usia dini pun sudah banyak dikenalkan dan menggunakan *gadget* dalam aktivitas kesehariannya. Tidak luput, pengasuhan orang tua kepada anak juga seringkali melibatkan

penggunaan *gadget*. Seringkali peneliti temui orang tua yang memberikan *gadget* pada anak untuk membuat anak diam dan tenang ketika orang tua sedang sibuk, hal ini membuat anak-anak terpapar dengan *gadget* sejak dini. *Gadget* yang diberikan oleh orang tua biasanya digunakan anak sebagai media untuk belajar dan juga bermain.

Penggunaan *gadget* pada anak di Indonesia terjadi peningkatan setiap tahunnya yaitu sebanyak 38% pada tahun 2011, 72% pada tahun 2015, dan kembali meningkat menjadi 80% pada tahun 2015 (Putri, 2019). *Gadget* yang digunakan oleh anak dalam bermain setidaknya dilakukan sekali dalam seminggu, ada pula anak-anak yang menggunakannya beberapa kali dalam seminggu (Rideout, Vandewater, & Wartella, 2003). Penelitian juga menyatakan bahwa 94% anak biasa menggunakan *gadget* untuk bermain permainan, dimana sebanyak 63% anak bermain permainan selama 30 menit dalam satu kali sesi bermain, 15% bermain permainan selama 30-60 menit dan 23% bermain permainan lebih dari satu jam (Delima, Airanti, & Pramudyawardani, 2015). Berdasarkan Pusat pengendalian dan pencegahan penyakit USA, rata-rata anak menghabiskan waktu selama 8 jam sehari untuk melihat layar elektronik, anak yang menggunakan *gadget* berlebihan lebih sering mengabaikan lingkungan sekitarnya, dan lebih memilih menggunakan teknologi dibandingkan bermain dengan teman sebayanya di tempat bermain atau di lingkungan mereka (Nirwana et al., 2018; Wilmer et al., 2017; Suhana, 2018).

Penggunaan *gadget* meningkat ketika transisi anak menjadi remaja (Pearson, Sherar, & Hamer, 2019), penggunaan mingguan pada *gadget* anak meningkat antara usia 10-14 tahun yang awalnya dari 8 jam menjadi 15 jam (Atkin et al., 2013). Anak-anak rata-rata menghabiskan waktu untuk bermain *gadget* seperti *smartphone*, *tablet*, komputer, televisi, Xbox, Playstation dan sebagainya untuk bermain permainan, menonton film, *chatting* dengan teman, mendengarkan lagu dan *browsing* di internet (Zati, Faisal, Srinahyanti, & Ginting, 2019). Banyak anak cenderung lebih banyak bermain dengan *gadget*, menghabiskan waktu berjam-jam untuk bermain permainan dan aplikasi dibandingkan bersosialisasi dengan orang lain, hal ini membuat mereka menjadi anti-sosial, karena menemukan rasa senang di dunia maya bukan di dunia nyata (Zati et al., 2019). Menggunakan *gadget* dalam jangka waktu yang lama akan menimbulkan beberapa dampak pada anak, yaitu menghambat kecerdasan emosional, terpapar radiasi, nyeri leher dan perubahan anatomi tulang, hambatan dalam perkembangan, lambat memahami pelajaran,

beresiko terhadap perkembangan psikologis anak, serta perubahan perilaku anak (Ompi & Sompie, 2020).

Secara psikologis penggunaan *gadget* yang berlebihan dapat menjadikan anak kecanduan. Perilaku kecanduan adalah pola kebiasaan berulang yang meningkatkan risiko terkait penyakit dan/atau masalah pribadi dan sosial (Kiylahan, 1988 dalam Griffiths, 2005). Menurut Griffiths, terdapat 6 komponen kecanduan yang merupakan modifikasi dari komponen kecanduan Brown (1993), yaitu *salience*, menjadikan suatu aktivitas tertentu menjadi yang terpenting dan mendominasi pemikiran, perasaan dan perilaku individu; *mood modification*, pengalaman pribadi dalam perubahan mood yang diakibatkan dari aktivitas tertentu; *tolerance*, proses meningkatnya jumlah dan intensitas melakukan aktivitas tertentu untuk mencapai efek yang diinginkan; *withdrawal*, perasaan tidak nyaman yang muncul akibat berhentinya melakukan aktivitas tertentu; *conflict*, munculnya masalah antara individu yang ketergantungan dengan orang lain dan dirinya sendiri mengenai kegiatan tertentu; serta *relapse*, kecenderungan untuk mengulangi kembali aktivitas tertentu bahkan dalam kondisi yang lebih parah (Griffiths, 2005).

Penggunaan *gadget* yang berkembang luas menjadi tantangan yang besar bagi orang tua untuk memberikan edukasi pada anak dan menjadi perhatian di era globalisasi (Suhana, 2018). Dalam perkembangan psikologis, aspek yang dipengaruhi ketika anak menggunakan *gadget* secara berlebihan adalah perkembangan sosial, emosi dan moral. Anak yang menggunakan *gadget* cenderung mudah marah, suka membangkang, menirukan tingkah laku dalam *gadget* serta berbicara sendiri pada *gadget*. Sedangkan pengaruhnya terhadap perkembangan moral, berdampak pada kedisiplinan, anak menjadi malas melakukan apapun, meninggalkan kewajibannya untuk beribadah, dan berkurangnya waktu belajar akibat terlalu sering bermain permainan dan menonton video di *youtube* (Syifa, Setianingsih, & Sulianto, 2019).

Pada saat anak memasuki dunia sekolah, anak seharusnya mulai lebih banyak melakukan interaksi dengan teman-teman sebaya atau orang lain di lingkungan sekolahnya. Anak yang sering menggunakan teknologi kerap mengabaikan lingkungan sekitarnya, mereka lebih suka menggunakan teknologi canggih yang dimilikinya dibandingkan bermain dengan teman sebaya di tempat bermain atau di lingkungannya (Suhana, 2018). Anak merasa asing dengan lingkungan sekitar karena kurangnya interaksi sosial selain itu anak juga kurang peka dan bahkan cenderung

tidak peduli dengan lingkungannya, hal ini membahayakan perkembangan sosial pada anak di jenjang sekolah dasar (Witarsa, Mulyani, Urhananik, & Haerani, 2018). Komunikasi antara anak dan lingkungan semakin menurun (Bhattacharrya, 2015), karena kurangnya interaksi dan komunikasi, anak menjadi tertutup dan tidak sabar (Upadhyay, Jesudass, & Chitale, 2014). Di sekolah, pada saat jam istirahat rata-rata anak kelas lebih tinggi banyak mementingkan bermain gadget dari pada bermain dengan teman yang lain. Anak cenderung tidak menyukai permainan fisik seperti berlari, bermain petak umpet, dan permainan fisik lainnya (Noormiyanto, 2018).

Adanya kecenderungan peningkatan penggunaan gadget di usia peralihan antara anak dengan remaja menjadi ketertarikan penulis dalam melakukan penelitian mengenai penggunaan gadget di usia 9-12 tahun. Tujuan utama dari penelitian ini adalah untuk mendapatkan gambaran mengenai penggunaan gadget yang dilakukan oleh anak usia 9-12 tahun. Dengan adanya penelitian ini diharapkan hasil dapat digunakan sebagai gambaran peneliti, pekerja profesi psikolog, juga orang tua untuk bisa memahami gambaran penggunaan *gadget* pada anak.

Metode

Variable yang diukur dalam penelitian ini adalah *gadget addiction*. Partisipan dalam penelitian ini adalah anak berusia 9-12 tahun di kota Bandung. Pengambilan sample dilakukan dengan menggunakan teknik *purposive sampling*. Terdapat 89 anak berusia 9-12 tahun yang menjadi partisipan dalam penelitian ini.

Peneliti menggunakan kuesioner *Digital Addiction Scale for Children* (DASC) (Hawi, Samaha, & Griffiths, 2019), sebagai alat asesmen penggunaan gadget yang diterjemahkan ke dalam Bahasa Indonesia oleh peneliti dengan menggunakan teknik *forward-backward translation*. Terdapat 9 kriteria yang diukur dalam DASC yaitu *preoccupation, tolerance, withdrawal, mood modification, conflict, and relapse, problems, deception, dan displacement* (Hawi et al., 2019). DASC ditunjukkan sebagai alat identifikasi awal anak-anak yang berisiko mengalami masalah penggunaan *digital devices* (DD) dan/atau menjadi kecanduan.

Alat ukur terdiri dai 25 pernyataan dengan menggunakan skala likert dari 1-5 untuk pengisiannya. Analisis data dilakukan dengan menggunakan Uji statistika deskriptif dan Uji Hipotesis. Uji statistika deskriptif digunakan untuk dapat menggambarkan kondisi partisipan

yang mengikuti penelitian. Uji Hipotesis dilakukan dengan menggunakan uji t untuk mendapatkan gambaran hasil skor.

H a s i l

Berdasarkan data yang didapatkan, Reliabilitas dari alat ukur DASC sebesar 0.958, yang artinya reliabilitas termasuk pada kategori tinggi, validitas menggunakan CFA dengan nilai RMSEA 0,0418 mengindikasikan alat ukur valid mengukur variable yang akan diukur.

Hasil demografi partisipan dijabarkan berdasarkan jenis kelamin, usia dan kategori hasil pengisian kuesioner. Kemudian peneliti juga melakukan uji hipotesis serta membedakan hasil penelitian berdasarkan jenis kelamin partisipan.

Tabel 1
Karakteristik Partisipan Berdasarkan Jenis Kelamin

Data	Frekuensi		
	n	%	
Jenis Kelamin	Laki-Laki	49	54.4
	Perempuan	41	45.6

Berdasarkan data yang terkumpul terdapat 90 partisipan yang mengisi kuesioner dalam penelitian ini. Pada Tabel 1. Terdapat 54.4 % atau 49 orang partisipan dengan jenis kelamin laki-laki dan 45.6 % atau 41 orang partisipan berjenis kelamin perempuan.

Tabel 2
Karakteristik Partisipan Berdasarkan Usia

Data	Frekuensi	
	n	%

Usia			
9 Tahun	30	33.3	
10 Tahun	19	21.1	
11 Tahun	11	12.2	
12 Tahun	30	33.3	

Jika dilihat berdasarkan usia, partisipan terbanyak berusia 9 dan 12 tahun, yakni sebanyak 33.3% atau 30 anak berusia 9 tahun dan 30 anak berusia 12 tahun, anak berusia 10 tahun sebanyak 21.1% atau 19 anak, dan anak berusia 11 tahun sebanyak 12.2% atau 11 anak.

Tabel 3
Kategori Kecanduan *Gadget*

Kategori	Frekuensi	
	n	%
Tinggi	13	14.4
Sedang	20	22.2
Rendah	57	64.4

Kategori partisipan mengenai penggunaan *gadget* yang dimiliki oleh anak usia 9-12 tahun diambil dari hasil skor kuesioner DASC. Terdapat tiga kategori yaitu rendah, sedang dan tinggi. Dari 90 orang partisipan, sebanyak 64,4% (57 anak) partisipan termasuk ke dalam kategori yang rendah. Kategori kedua terbanyak termasuk ke dalam kategori sedang yaitu 22.2% (20 anak) partisipan. Sedangkan sebanyak 14.4% (13 anak) termasuk ke dalam kategori tinggi.

Tabel 4
Hasil Persentase Kecanduan *Gadget* Berdasarkan Kriteria

Kriteria	Persentase		
	Rendah	Sedang	Tinggi
Preoccupation	52.2 %	38.9 %	8.9 %
Tolerance	41.1 %	47.8 %	11.1 %

Withdrawal	60.0 %	33.3 %	6.7 %
Problems	61.1 %	36.7 %	2.2 %
Conflict	67.8 %	26.7 %	5.6 %
Deception	72.2 %	24.4 %	3.3 %
Displacement	54.4 %	37.8 %	7.8 %
Relapse	60.0 %	35.6 %	4.4 %
Mood Modification	47.8 %	37.8 %	14.4 %

Berikut gambaran partisipan dalam penelitian ini mengenai kecanduan *gadget* berdasarkan Sembilan kriteria kuesioner. Pada kriteria *preoccupation* skor partisipan 52.2 % termasuk ke dalam kategori rendah, 38.9% termasuk kategori sedang dan 8.9% termasuk kategori rendah. Kriteria yang kedua yaitu *Tolerance*, partisipan masuk ke dalam kategori sedang sebanyak 47.8%, 41.1% termasuk ke dalam kategori rendah dan 11.1% termasuk kategori tinggi.

Pada kriteria *Withdrawal*, sebanyak 60.0% partisipan berada pada kategori rendah, 33.3% pada kategori sedang, dan 6.7% pada kategori tinggi. Kriteria selanjutnya adalah *Problems*, sebanyak 61.1% partisipan dalam penelitian ini berada pada kategori rendah, 36.7% pada kategori sedang, dan 2.2% berada pada kategori tinggi. Pada kriteria *conflict*, 67.8% berada pada kategori rendah, 26.7% dalam kategori sedang, dan 5.6% dalam kategori tinggi. Pada kriteria *deception*, 72.2 % partisipan berada di kategori yang rendah, 24.4% berada pada kategori sedang dan 3.3% pada kategori tinggi. Selanjutnya kriteria *displacement*, partisipan yang berada pada kategori rendah sebanyak 54.4%, kategori sedang 37.8% dan kategori tinggi 7.8%. Pada kriteria *relapse* 60.0% berada dalam kategori yang rendah, 35.6% berada pada kategori sedang, dan 4.4% pada kategori tinggi. Kategori terakhir yaitu *mood modification*, 47.8% partisipan berada pada kategori yang rendah, 37.8% termasuk pada kategori sedang dan 4.4% termasuk ke dalam kategori tinggi.

Tabel 5

Hasil Uji Hipotesis t

	N	M	SD	t	df	Signifikansi
DASC	90	54.12	18.416	27.880	89	0.000

Peneliti kemudian melakukan uji statistic t untuk mendapatkan kesimpulan mengenai kecanduan *gadget* pada anak yang berusia 9-12 tahun. Dapat dilihat pada Tabel 5, berdasarkan uji statistic t didapatkan nilai signifikansi 0.000. Dengan rata-rata skor kuesioner 54.12, standar deviasi 18.416 dan nilai t sebesar 27.880.

Tabel 6
Perbedaan kecanduan *gadget* berdasarkan jenis kelamin

	N	M	SD	df	t	Signifikansi
Laki-laki	49	55.57	20.751	88	0.815	0.418
Perempuan	41	52.39	15.241	88	0.815	0.418

Selain itu peneliti juga melakukan pengujian untuk melihat apakah terdapat perbedaan dalam kecanduan *gadget* pada anak usia 9-12 tahun diantara anak laki-laki dan perempuan. Pada Tabel 6 dapat terlihat bahwa rata-rata (M) pada anak laki-laki sebesar 55.57 dan perempuan 52.39. Nilai t sebesar 0.815, serta nilai signifikansi 0.418.

Pembahasan

Berdasarkan Tabel 2. diatas dapat diketahui kategori penggunaan *gadget* yang dimiliki oleh anak usia 9-12 tahun mayoritas berada dalam kategori yang rendah, hal ini menunjukkan partisipan tidak memiliki ketergantungan dalam penggunaan *gadget* di kesehariannya. Kategori kedua terbanyak adalah sedang yaitu 22.2 % partisipan, hal ini menunjukkan partisipan ada kecenderungan untuk lebih bergantung dengan penggunaan *gadget* yang dimilikinya. Sedangkan sebanyak 14.4 % termasuk ke dalam kategori tinggi, dimana hal ini menunjukkan bahwa partisipan sudah masuk ke dalam kategori bergantung pada penggunaan *gadget* yang dimilikinya atau dapat dikatakan mengalami adiksi.

Terdapat sembilan kriteria yang ada untuk menunjukkan identifikasi awal anak-anak yang mengalami kecanduan *gadget*, yaitu *preoccupation*, *tolerance*, *withdrawal*, *problems*, *conflict*, *deception*, *displacion*, *relapse*, dan *mood modification* (Hawi et al., 2019). Peneliti menggambarkan kategori kecanduan *gadget* partisipan pada masing-masing kriteria. Anak usia 9-12 tahun yang menjadi partisipan dalam kriteria *preoccupation* 52.2% berada di dalam kategori rendah, sehingga

dapat dikatakan bahwa anak tidak menganggap menggunakan *gadget* adalah aktivitas terpenting dalam kehidupannya dan tidak mendominasi pemikiran dan perasaannya. Pada kriteria kedua, *Tolerance*, partisipan masuk ke dalam kategori sedang yaitu sebanyak 47.8%. Hal ini menunjukkan bahwa ketika anak menggunakan gadget semakin lama ia akan memiliki kemungkinan lebih cenderung untuk menggunakan lebih lama agar bisa puas dalam menggunakannya.

Pada kriteria *Withdrawal*, anak usia 9-12 tahun yang menjadi partisipan berada pada kategori rendah yaitu sebanyak 60.0%, hal ini mengacu pada anak yang tidak merasa terganggu ketika penggunaan *gadget* tiba-tiba dihentikan atau dikurangi baik oleh tuntutan tugas atau oleh figur otoritas. Kriteria selanjutnya adalah *Problems* pada partisipan penelitian ini kebanyakan anak berada pada kategori rendah yaitu 61.1%, hal ini menunjukkan bahwa dengan tidak menggunakan *gadget* anak tidak merasa memunculkan masalah dalam melaksanakan kegiatan maupun bermain dengan teman sebayanya. Penggunaan gadget yang berlebihan biasanya menimbulkan permasalahan antara diri pribadi dengan lingkungannya. Dalam kriteria konflik partisipan termasuk ke dalam kategori rendah yaitu 67.8%, sehingga anak cenderung tidak merasa bahwa *gadget* yang digunakannya berdampak dan menimbulkan permasalahan dengan lingkungannya. Pada kriteria *deception*, 72.2% partisipan berada di kategori yang rendah, hal ini menunjukkan bahwa ketika partisipan sedang menggunakan *gadget*, mereka cenderung untuk tidak menyembunyikan apa yang sedang dilakukan, dan tidak berbohong mengenai apa yang dilakukan dengan *gadgetnya*. Kriteria *displacement* partisipan berada pada kategori rendah, yaitu 54.4 %. Hal ini dapat menggambarkan bahwa partisipan bisa melakukan kegiatan produktif sesuai dengan aktivitasnya tanpa dibayang-bayangi harus menggunakan gadget ketika melakukan kegiatan tersebut.

Kriteria *relapse* menunjukkan bahwa adanya kecenderungan untuk mengulangi kembali pola dari aktivitas tertentu untuk muncul bahkan dalam kondisi pola yang lebih parah, hal ini dapat cepat kembali setelah hilangnya kontrol selama bertahun-tahun. Namun pada partisipan, kriteria *relapse* berada dalam kategori yang rendah yaitu sebanyak 60.0 %, sehingga anak tidak menunjukkan aktivitas penggunaan *gadget* yang lebih parah ketika anak di hentikan penggunaan *gadgetnya*. Pada kategori *mood modification*, partisipan juga berada pada kategori yang rendah

yaitu sebanyak 47.8 %, hal ini menunjukkan bahwa tidak terdapat perubahan perasaan yang signifikan ketika anak menggunakan *gadget* dan tidak menggunakan *gadget*.

Berdasarkan uji hipotesis penelitian dengan menggunakan uji statistic t untuk mendapatkan kesimpulan mengenai kecanduan *gadget* pada anak yang berusia 9-12 tahun. Dapat dilihat pada Tabel 5, didapatkan bahwa nilai signifikansi 0.000 dimana nilai signifikansi ini lebih kecil daripada nilai alpha ($\alpha = 0,05$). Sehingga hipotesis penelitian ini ditolak, atau dapat dikatakan bahwa anak-anak yang berusia 9-12 tahun tidak terindikasi mengalami kecanduan dalam menggunakan *gadget* pada kesehariannya. Pada beberapa penelitian sebelumnya disebutkan bahwa penggunaan *gadget* pada anak semakin meningkat terlebih pada usia transisi anak ke remaja (Pearson et al., 2019; Putri, 2019; Rideout et al., 2003). Peningkatan penggunaan *gadget* pada partisipan dapat terjadi, terlihat dari kriteria *tolerance* yang berada pada kategori sedang, artinya anak cukup merasa kebutuhan untuk menggunakan *gadget* yang semakin lama agar dapat puas dalam menggunakannya. Namun, secara keseluruhan penggunaan *gadget* yang meningkat ini belum dapat dikatakan menimbulkan kecanduan pada anak usia 9-12 tahun yang menjadi partisipan di penelitian ini.

Selain itu peneliti juga melakukan pengujian untuk melihat apakah terdapat perbedaan dalam kecanduan *gadget* pada anak usia 9-12 tahun diantara anak laki-laki dan perempuan. Pada Tabel 6 dapat terlihat bahwa rata-rata (M) pada anak laki-laki dan perempuan tidak memiliki selisih yang jauh, nilai t sebesar 0.815, serta nilai signifikansi 0.418, lebih besar dibandingkan dengan nilai alpha ($\alpha = 0.05$), hal ini berarti hipotesis peneliti ditolak. Artinya, tidak terdapat perbedaan yang signifikan dalam kecanduan *gadget* anak usia 9-12 tahun antara anak laki-laki dan perempuan. Hasil ini berbeda dengan penelitian sebelumnya yang mengatakan bahwa terdapat perbedaan dalam kecenderungan kecanduan *gadget* (Arnani & Husna, 2021). Perbedaan ini dapat terjadi karena kecanduan *gadget* dipengaruhi oleh beberapa faktor yaitu pengasuhan orang tua, kendali diri yang rendah, perkembangan teknologi, serta lingkungan yang mendukung anak menggunakan *gadget* (Kuswantoro, 2020).

Kesimpulan

Berdasarkan penelitian yang dilakukan dapat disimpulkan bahwa anak-anak usia 9-12 tahun yang menjadi partisipan penelitian tidak mengalami kecanduan *gadget*. Namun jika dilihat dari masing-masing kriteria kecanduan *gadget*, kriteria *tolerance* masuk ke dalam kategori sedang sehingga terlihat bahwa keinginan anak untuk memiakan *gadget* dengan durasi lebih lama agar dapat puas menggunakannya. Jika dibandingkan antara anak laki-laki dengan perempuan, tidak terdapat perbedaan kecanduan *gadget* yang signifikan. Hal ini menunjukkan bahwa dengan adanya penggunaan *gadget* pada anak saat ini tidak menimbulkan adanya permasalahan sosial dan emosi, anak masih bisa berinteraksi dengan teman-teman sebayanya, aturan penggunaan *gadget* yang diterapkan di lingkungan anak tidak menimbulkan emosi yang berlebihan pada anak.

Saran

Saran bagi penelitian selanjutnya adalah dapat dilakukan penelitian di kota-kota lain agar hasil dari penelitian dapat menggambarkan bagaimana penggunaan gadget pada anak usia 9-12 tahun secara lebih general. Selain itu penelitian ini dapat menjadi salah satu dasar dalam melakukan penelitian selanjutnya misalnya menghubungkan penggunaan *gadget* pada anak dengan prestasi akademik.

Referensi

- Arnani, N. P. R., & Husna, F. H. (2021). Perbedaan Kecenderungan Adiksi Gadget Siswa Sekolah Dasar Ditinjau dari Jenis Kelamin. *PSYCHO IDEA*, 19(01), 65–78.
- Atkin, A. J., Corder, K., Ekelund, U., Wijndaele, K., Griffin, S. J., & van Sluijs, E. M. F. (2013). Determinants of Change in Children's Sedentary Time. *PLoS ONE*, 8(6), e67627. <https://doi.org/10.1371/journal.pone.0067627>
- Bhattacharya, R. (2015). Addiction to modern gadgets and technologies across generations. *Eastern Journal of Psychiatry*, 18(2), 27–37.
- Delima, R., Airanti, N. K., & Pramudyawardani, B. (2015). Identifikasi Kebutuhan Pengguna Untuk Aplikasi Permainan Edukasi Bagi Anak Usia 4 sampai 6 Tahun.pdf. *Jurnal Teknik Informatika Dan Sistem Informasi*, 1(1), 40–47. <https://doi.org/https://doi.org/10.28932/jutisi.v1i1.569>
- Griffiths, M. (2005). A 'components' model of addiction within a biopsychosocial framework. *Journal of Substance Use*, 10(August), 191–197. Retrieved from http://www.academia.edu/429550/Griffiths_M.D._2005_.A_components_model_of_addict

- ion_within_a_biopsychosocial_framework. *Journal of Substance Use* 10, 191-197
- Hawi, N. S., Samaha, M., & Griffiths, M. D. (2019). The Digital Addiction Scale for Children: Development and Validation. *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking*, 22(12), 771–778. <https://doi.org/10.1089/cyber.2019.0132>
- Kuswanto, K. (2020). Pendidikan Profetik untuk Anak di Era Digital: Upaya Menangani Kecanduan Gadget pada Anak. *MATAN: Journal of Islam and Muslim Society*, 2(1), 87–99. <https://doi.org/https://doi.org/10.20884/1.matan.2020.2.1.2254>
- Manumpil, B., Ismanto, A., & Onibala, F. (2015). Hubungan Penggunaan Gadget Dengan Tingkat Prestasi Siswa Di Sma Negeri 9 Manado. *Jurnal Keperawatan UNSRAT*, 3(2), 112721.
- Nirwana, Mappapoleonro, A. M., & Chairunnisa. (2018). The Effect of Gadget Toward Early Childhood Speaking Ability. *Indonesian Journal of Early Childhood Education Studies*, 7(2), 85–90.
- Noormiyanto, F. (2018). Pengaruh Intensitas Anak Mengakses Gadget dan Tingkat Kontrol Orangtua Anak Terhadap Interaksi Sosial Anak SD Kelas Tinggi di SD 1 Pasuruhan Kidul Kudus Jawa Tengah. *Elementary School* 5, 5(1), 138.
- Ompi, C. P., & Sompie, S. (2020). Video Animasi Interaktif 3d Dampak Penggunaan Gadget Pada Anak Sekolah Dasar Tingkat Awal. *Jurnal Teknik Elektro Dan ...*, 9(2), 127–136. Retrieved from <https://ejournal.unsrat.ac.id/index.php/elekdankom/article/view/29717>
- Pearson, N., Sherar, L. B., & Hamer, M. (2019, October 1). Prevalence and Correlates of Meeting Sleep, Screen-Time, and Physical Activity Guidelines among Adolescents in the United Kingdom. *JAMA Pediatrics*, Vol. 173, pp. 993–994. American Medical Association. <https://doi.org/10.1001/jamapediatrics.2019.2822>
- Putri, D. A. (2019). *Pengaruh Lama Penggunaan Gadget Terhadap Pencapaian Perkembangan Sosial Anak Prasekolah Di Tk Dan Paud Jogodayuh Kecamatan Geger Kabupaten Madiun* (STIKES Bhakti Husada Mulia Madiun). STIKES Bhakti Husada Mulia Madiun. Retrieved from http://scioteca.caf.com/bitstream/handle/123456789/1091/RED2017-Eng-8ene.pdf?sequence=12&isAllowed=y%0Ahttp://dx.doi.org/10.1016/j.regsciurbeco.2008.06.005%0Ahttps://www.researchgate.net/publication/305320484_SISTEM_PEMBETUNGAN_TE RPUSAT_STRATEGI_MELESTARI
- Rideout, V. J., Vandewater, E. a., & Wartella, E. a. (2003). Zero to Six Electronic media in the lives of infants, toddlers and preschoolers. *Kaiser Family Foundation*, 1–40. Retrieved from <http://eric.ed.gov/PDFS/ED482302.pdf> and http://eric.ed.gov/ERICWebPortal/search/detailmini.jsp?_nfpb=true&_ERICExtSearch_SearchValue_0=ED482302&ERICExtSearch_SearchType_0=no&accno=ED482302
- Suhana, M. (2018). *Influence of Gadget Usage on Children's Social-Emotional Development*. 169(Icece 2017), 224–227. <https://doi.org/10.2991/icece-17.2018.58>
- Syifa, L., Setianingsih, E. S., & Sulianto, J. (2019). Dampak Penggunaan Gadget terhadap Perkembangan Psikologi pada Anak Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 3(4), 538. <https://doi.org/10.23887/jisd.v3i4.22310>
- Upadhyay, A., Jesudass, J. J., & Chitale, P. (2014). Impact of Electronic Gadgets. *International Journal of Emerging Trends in Science and Technology*, 1(9), 1495–1499.
- Wilmer, H. H., Sherman, L. E., & Chein, J. M. (2017). Smartphones and cognition: A review of research exploring the links between mobile technology habits and cognitive functioning.

- Frontiers in Psychology*, 8(APR), 1–16. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2017.00605>
- Witarsa, R., Mulyani, R. S., Urhananik, & Haerani, N. R. (2018). Pengaruh penggunaan gadget terhadap kemampuan interaksi sosial siswa sekolah dasar. *Pedagogik*, VI(1), 9–20.
- Zati, V., Faisal, F., Srinahyanti, S., & Ginting, R. (2019). Avoiding Gadget Addiction in Children by Helping Children to Develop Talents and Interests. *Proceedings of the Proceedings of the 2nd Annual Conference of Engineering and Implementation on Vocational Education (ACEIVE 2018), 3rd November 2018, North Sumatra, Indonesia*. EAI. <https://doi.org/10.4108/eai.3-11-2018.2285698>