

## **HUBUNGAN KECANDUAN GADGET DENGAN TINGKAT KECERDASAN EMOSIONAL PADA ANAK USIA SEKOLAH**

1. Mustika Aldina Sari, Program Studi Ilmu Keperawatan, Sekolah Tinggi Ilmu Kesehatan Dian Husada Mojokerto, Email : mustikaaldina199@gmail.com
2. Iis Suwanti, Program Studi Keperawatan, Akademi Keperawatan Dian Husada Mojokerto, Email : arel.jasmine2016@gmail.com  
Korespondensi : arel.jasmine2016@gmail.com

### **ABSTRAK**

Pada era globalisasi ini, banyak anak yang terpengaruh dengan kemajuan teknologi yang dapat membuat perkembangan anak terganggu. Gadget mempunyai daya tarik pada anak-anak dimana gadget dapat digunakan untuk mengisi berbagai macam aplikasi, seperti game, video online sampai ke aplikasi pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hubungan antara kecanduan gadget dengan kecerdasan emosional pada anak kelas 5 dan 6 di SDN 1 Sukobendu Kecamatan Mantup Kabupaten Lamongan. Desain penelitian ini adalah analitik korelasi dengan pendekatan cross sectional. Populasi pada penelitian ini yaitu siswa kelas 5 dan 6 yang berjumlah 46 responden, besar sampel yang digunakan sejumlah 46 responden, dengan teknik total sampling jenuh. Alat pengumpulan data menggunakan kuesioner. Hasil penelitian ini diketahui bahwa kecanduan gadget berlebih sebanyak 23 siswa (50%) namun terdapat kecerdasan emosional yang baik sebanyak 28 siswa (61%). Hasil prosentase tersebut dapat dilihat dari perbandingan antara siswa yang memiliki kecanduan gadget sedang dan kecanduan gadget berlebih dengan kecerdasan emosional baik lebih dari 10% dari siswa yang memiliki kecanduan gadget kurang dengan kecerdasan emosional yang baik, maka dapat diartikan terdapat hubungan antara kecanduan gadget dengan kecerdasan emosional. Penelitian ini menggunakan analisis statistik deskriptif dengan cara menghitung mean (rata-rata), median (nilai tengah), nilai minimum dan maksimum dari kecanduan gadget dan kecerdasan emosional. Dari hasil penelitian kecanduan gadget dan kecerdasan emosional ini dikategorikan baik, namun orang tua lebih berhati-hati dalam memberikan keleluasaan anak dalam penggunaan gadget, dengan cara memberikan batasan waktu untuk anak bermain gadget serta mengawasi anak dalam menggunakan gadget agar dapat meminimalisir hal-hal negatif. Anak juga harus tau kapan waktu yang tepat untuk bermain gadget, mengerjakan tugas sekolah dan tidak mengabaikan orang disekitarnya

**Kata Kunci : Kecanduan, Gadget, Kecerdasan Emosional, Anak Usia Sekolah**

## 1. PENDAHULUAN

Dalam bahasa Inggris, istilah gadget digunakan untuk menggambarkan sebuah alat elektronik kecil yang memiliki banyak fungsi khusus (Jalal et al., 2022). Pada era globalisasi ini, banyak anak yang terpengaruh dengan kemajuan teknologi yang dapat membuat perkembangan anak terganggu. Gadget mempunyai daya tarik pada anak-anak dimana gadget dapat digunakan untuk mengisi berbagai macam aplikasi, seperti game, video online sampai ke aplikasi pembelajaran. Penyajian dari aplikasi tersebut menjadi lebih menarik dimana menerapkan beraneka warna dan karakter, sehingga anak yang sudah pernah mencoba menggunakan gadget akan ketagihan dan senang menggunakan gadget berlama-lama (Fatichah & Madyawati, 2023). Penggunaan gadget yang berlebihan dapat mengganggu perkembangan kecerdasan emosional seperti penurunan belajar, radiasi yang dapat merusak jaringan saraf otak, mengurangi daya tarik anak dan mengurangi mereka berinteraksi dengan orang lain (Nurhidayah et al., 2021). Berdasarkan fakta yang peneliti temukan di lapangan pada tanggal 23 Januari 2024 dengan wawancara singkat salah satu guru didapatkan bahwa banyak anak-anak yang suka bermain gadget. Hal ini dibuktikan dengan beberapa siswa yang suka menggunakan gadget untuk bermain game online dan bermain sosial media

Menurut data UNICEF pada tahun 2022, kecenderungan anak usia 9-15 tahun di seluruh dunia mulai menggunakan menggunakan perangkat elektronik dalam keseharian mereka. Jumlah pengguna gadget mencapai 5,35 miliar anak atau sebesar 93,52% (UNICEF, 2023). Berdasarkan data dari Asosiasi Penyelenggaraan Jasa Internet (APJII) pada survey penggunaan internet di Indonesia 2022-2023, penggunaan internet mencapai 215,63 juta pengguna, sedangkan jumlah penduduk Indonesia menurut data Badan Pusat Statistik (BPS) hingga pertengahan 2023 adalah 278,69 juta jiwa. Hal ini berarti sekitar 77% Masyarakat Indonesia telah menggunakan internet (APJII, 2024). Kenaikan jumlah pengguna gadget pada anak usia sekolah, terutama penggunaan gadget yang berlebihan dan tanpa kontrol berpotensi memicu terjadinya gangguan mental emosional pada anak usia prasekolah dan usia sekolah (Zakaria et al., 2023). Gangguan mental emosional sangat umum pada anak-anak prasekolah. Menurut National Institute of Mental Health (NIMH), prevalensi gangguan mental emosional pada anak-anak usia prasekolah sekitar 10–15 persen di seluruh dunia (NIH, 2023). Menurut data Badan Pusat Statistik (BPS) pada tahun 2022 menunjukkan, bahwa hampir separuh anak di Indonesia sudah menggunakan handphone (HP) untuk mengakses internet 167,36 juta jiwa atau sekitar 69,39%. Sedangkan di Jawa Timur menurut data Badan Pusat Statistik (BPS) pada tahun 2022 sebesar 65,22% (BPS RI, 2024). Di Kabupaten Lamongan sendiri sebesar 76,81%. Berdasarkan hasil studi pendahuluan peneliti pada tanggal 23 Januari 2024 dengan 7 anak laki-laki yang mempunyai kebiasaan main game online dan 3 anak Perempuan dengan aktif bersosial media. Mereka menggunakan gadget dengan rata-rata pemakaian 4-6 jam dalam sehari

Dalam beberapa tahun terakhir, masalah perkembangan anak yang disebabkan oleh gadget seperti mengurangi interaksi dan hubungan sosial, perawatan diri, dan tingkah laku di kelas. Menurut Chusna (2017; Marzuki et al., 2022) Gadget memiliki banyak dampak negatif yang mengganggu perkembangan anak. Salah satunya adalah radiasi dari perangkat yang dapat merusak jaringan saraf dan otak, yang mengurangi daya aktif anak dan kemampuan mereka untuk berinteraksi dengan orang lain, dan membuat anak menjadi lebih individual sehingga mereka kurang peduli terhadap teman dan orang lain. Orang tua seringkali memberi anak akses penuh ke gadget dengan alasan agar anak tidak

rewel atau mengamuk. Penggunaan gadget yang berlebihan dapat berdampak buruk bagi kecerdasan emosional anak. Empat dampak negatif penggunaan gadget yakni bahaya atau beresiko radiasi, menghambat perkembangan, lambat memahami pelajaran, beresiko terhadap perkembangan psikolog anak (Darwis et al., 2022)

Gadget memberikan dampak yang berbeda dan unik pada setiap anak, jadi peran orang tua sangat penting dalam mengajari dan mengawasi perkembangan anak. Upaya yang dapat dilakukan ketika anak meminta perangkat pribadi sebelum batasan usia, orang tua harus tegas. Untuk mendapat manfaat penggunaan gadget oleh anak, orang tua harus menetapkan batasan atau memberikan waktu anak kapan boleh menggunakan gadget, lakukan aktivitas menyenangkan bersama anak seperti bermain diluar rumah dan beri tahu anak tentang bahaya penggunaan gadget yang terlalu lama (Rahayu et al., 2021).

## 2. TUJUAN PENELITIAN

Tujuan penelitian ini adalah untuk menganalisis hubungan kecanduan gadget dengan tingkat kecerdasan emosional pada anak kelas 5 dan 6 di SDN 1 Sukobendu Kecamatan Mantup Kabupaten Lamongan

## 3. METODE PENELITIAN

Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah analitik korelasi. Populasi dalam penelitian ini adalah semua anak kelas 5 dan 6 di SDN 1 Sukobendu Kecamatan Mantup Kabupaten Lamongan sebanyak 46 anak. Sampel dalam penelitian ini adalah seluruh anak kelas 5 dan 6 yang berjumlah 46 anak di SDN Sukobendu Kecamatan Mantup Kabupaten Lamongan. Teknik sampling yang digunakan adalah total sampling. Variabel independen dalam penelitian ini adalah kecanduan gadget, dan variabel variabel dependen dalam penelitian ini adalah kecerdasan emosional. Instrumen penelitian menggunakan lembar kuesioner tertutup yang telah dilakukan uji validitas dan reliabilitas sebelumnya. Penelitian ini dilakukan di SDN 1 Sukobendu Kecamatan Mantup Kabupaten Lamongan. Analisa data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis univariate dan analisis bivariate

## 4. HASIL PENELITIAN

### a. Karakteristik responden penelitian berdasarkan usia

Tabel 1. Distribusi frekuensi responden berdasarkan usia di SDN 1 Sukobendu Kecamatan Mantup Kabupaten Lamongan Tahun 2024

No	Usia	Frekuensi (f)	Persentase (%)
1.	10 tahun	2	4,3
2.	11 tahun	20	43,5
3.	12 tahun	24	52,5
Total		46	100

Sumber : Data penelitian, 2024

Berdasarkan tabel diatas didapatkan data bahwa lebih dari separuh responden penelitian berusia 12 tahun yaitu sebanyak 24 responden (52,5%) dan sebagian kecil responden penelitian berusia 10 tahun yaitu sebanyak 2 responden (4,3%)

b. Karakteristik responden penelitian berdasarkan jenis kelamin

Tabel 2. Distribusi frekuensi responden berdasarkan jenis kelamin di SDN 1 Sukobendu Kecamatan Mantup Kabupaten Lamongan Tahun 2024

No	Tingkat Pendidikan	Frekuensi (f)	Persentase (%)
1.	Laki-laki	31	67,4
2.	Perempuan	15	32,6
Total		46	100

Sumber : Data penelitian, 2024

Berdasarkan tabel diatas didapatkan data bahwa sebagian besar responden adalah laki-laki yaitu sebanyak 31 responden (67,4%) dan sebagian kecil responden adalah perempuan yaitu sebanyak 15 responden (32,6%)

c. Karakteristik responden penelitian berdasarkan kelas

Tabel 3. Distribusi frekuensi responden berdasarkan kelas di SDN 1 Sukobendu Kecamatan Mantup Kabupaten Lamongan Tahun 2024

No	Tingkat pendidikan	Frekuensi (f)	Persentase (%)
1.	Kelas 5	24	52,2
2.	Kelas 6	22	47,8
Total		46	100

Sumber : Data penelitian, 2024

Berdasarkan tabel diatas didapatkan data bahwa lebih dari separuh responden adalah siswa kelas 5 yaitu sebanyak 24 responden (52,2%), dan hampir separuh responden adalah siswa kelas 6 yaitu sebanyak 22 responden (47,8%)

d. Kecanduan Gadget

Tabel 4. Distribusi frekuensi kecanduan gadget anak kelas 5 dan 6 di SDN 1 Sukobendu Kecamatan Mantup Kabupaten Lamongan Tahun 2024

No	Kecanduan gadget	Frekuensi (f)	Persentase (%)
1.	Rendah	10	21,7
2.	Sedang	13	28,3
3.	Berlebih	23	50,0
Total		46	100

Sumber : Data penelitian, 2024

Berdasarkan tabel diatas didapatkan data bahwa separuh responden mengalami kecanduan gadget dalam kategori berlebih yaitu sebanyak 23 responden (50,0%), dan sebagian kecil responden mengalami kecanduan gadget dalam kategori rendah yaitu sebanyak 10 responden (21,7%)

e. Kecerdasan Emosional

Tabel 5. Distribusi frekuensi kecerdasan emosional anak kelas 5 dan 6 di SDN 1 Sukobendu Kecamatan Mantup Kabupaten Lamongan Tahun 2024

No	Kecerdasan emosial	Frekuensi (f)	Persentase (%)
1.	Kurang	0	0,0
2.	Cukup	18	39,1
3.	Baik	28	60,9
Total		46	100

Sumber : Data penelitian, 2024

Berdasarkan tabel diatas didapatkan data bahwa sebagian besar responden memiliki kecerdasan emosional dalam kategori baik yaitu sebanyak 28 responden

(60,9%), dan sebagian kecil responden memiliki kecerdasan emosional dalam kategori cukup yaitu sebanyak 18 responden (39,1%)

f. Hubungan Kecanduan Gadget dengan Tingkat Kecerdasan Emosional Pada Anak Usia Sekolah

Tabel 6. Tabulasi silang hubungan kecanduan gadget dengan tingkat kecerdasan emosional pada anak kelas 5 dan 6 di SDN 1 Sukobendu Kecamatan Mantup Kabupaten Lamongan Tahun 2024

Kecanduan Gadget	Kecerdasan Emosional						Total	
	Kurang		Cukup		Baik		F	%
	F	%	F	%	F	%		
Rendah	0	0	7	70	3	30	10	100
Sedang	0	0	4	30,7	9	69,2	13	100
Berlebih	0	0	7	30,4	16	69,5	23	100
Total	0	0	18	39,1	28	60,8	46	100

Sumber : Data penelitian, 2024

Berdasarkan hasil penelitian diatas menunjukkan bahwa hasil tabulasi silang antara kecanduan gadget dengan kecerdasan emosional diketahui dari 46 siswa didapatkan sebagian besar siswa dengan kecanduan gadget berlebih memiliki kecerdasan emosional yang baik sebanyak 16 siswa (69,5%), sedangkan sebagian besar siswa dengan kecanduan gadget sedang memiliki kecerdasan emosional yang baik sebanyak 9 siswa (69,5%), dan hampir setengahnya siswa dengan kecanduan gadget rendah memiliki kecerdasan emosional yang baik sebanyak 3 siswa (30%).

Berdasarkan hasil analisa yang dilakukan menggunakan uji deskriptif didapatkan nilai mean pada kecanduan gadget sebesar 2,28 dengan nilai median 2,50 serta nilai minimum 1 dan maksimum 3, sedangkan pada kecerdasan emosional didapatkan nilai mean 2,61 dengan nilai median 3,00 serta nilai minimum 2 dan maksimum 3. Hasil prosentase tersebut dapat dilihat dari perbandingan antara siswa yang memiliki kecanduan gadget sedang dan kecanduan gadget berlebih dengan kecerdasan emosional baik >dari 10% dari siswa yang memiliki kecanduan gadget kurang dengan kecerdasan emosional yang baik. Karena hasil prosentase >dari 10% maka dapat diartikan bahwa H1 diterima yang menunjukkan bahwa adanya hubungan kecanduan gadget dengan kecerdasan emosional anak kelas 5 dan 6 di SDN 1 Sukobendu Kecamatan Mantup Kabupaten Lamongan. Dapat dilihat dari tabel diatas bahwasannya siswa dengan kecanduan gadget berlebih memiliki kecerdasan emosional yang baik maka, hal ini mengarah kearah yang positif yang berarti semakin tinggi penggunaan gadget maka semakin tinggi kecerdasan emosional siswa

Dari hasil analisa data juga didapatkan adanya korelasi antara kecanduan gadget dengan tingkat kecerdasan emosional pada anak kelas 5 dan 6 di SDN 1 Sukobendu Kecamatan Mantup Kabupaten Lamongan, dengan hasil p value sebesar 0,001 dan tingkat kekuatan korelasi hubungan sedang dengan nilai r sebesar 0,549

## 5. PEMBAHASAN

### a. Kecanduan Gadget

Berdasarkan hasil penelitian didapatkan data bahwa separuh responden mengalami kecanduan gadget dalam kategori berlebih yaitu sebanyak 23 responden (50,0%), dan sebagian kecil responden mengalami kecanduan gadget dalam kategori rendah yaitu sebanyak 10 responden (21,7%)

Menurut Marpaung (2016; Fatichah & Madyawati, 2023) gadget adalah perangkat elektronik kecil yang berfungsi untuk mengunduh informasi terbaru. Perangkat ini dilengkapi dengan berbagai teknologi dan fitur inovatif yang membuat hidup manusia lebih mudah. Sedangkan kecanduan gadget adalah penggunaan secara berlebihan yang mengganggu kehidupan sehari-hari penggunaannya, biasanya mengakibatkan keasyikan dan cenderung apatis terhadap sekitar dan sering kali marah apabila ada seseorang yang menggangukannya (Rini et al, 2017; Rahayu et al., 2021)

Peneliti berpendapat bahwa salah satu faktor yang dapat mempengaruhi anak kecanduan gadget dikarenakan orang tua memberikan setidaknya 1 gadget kepada anaknya yang dapat digunakan anak untuk mengakses jus amma yang dimanfaatkan oleh anak untuk hafalan disekolah setiap satu minggu sekali pada hari jumat. Ketika anak menyukai suatu barang seperti gadget maka anak akan menggunakannya dalam kehidupan sehari-hari. Jika gadget digunakan untuk sesuatu yang positif maka berpengaruh pada prestasi anak. Namun penelitian ini tidak sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Rozalina (2017; Hermawan & Kudus, 2021) tentang hubungan intensitas pemanfaatan gadget dengan prestasi belajar siswa yang menyatakan bahwa penggunaan gadget pada kategori sedang dengan presentasi (67%) sebanyak 144 siswa tidak berpengaruh pada prestasi belajar siswa, jika semakin tinggi intensitas pemanfaatan gadget maka prestasi siswa bisa menurun

b. Kecerdasan Emosional

Berdasarkan hasil penelitian didapatkan data bahwa sebagian besar responden memiliki kecerdasan emosional dalam kategori baik yaitu sebanyak 28 responden (60,9%), dan sebagian kecil responden memiliki kecerdasan emosional dalam kategori cukup yaitu sebanyak 18 responden (39,1%)

Menurut Imanuel (2017; Pardede & Watini, 2021) kecerdasan emosi adalah kemampuan untuk merasakan, menerima, dan mengembangkan emosi dengan baik serta memahami emosi dan pengetahuan emosional sehingga dapat meningkatkan pertumbuhan emosi dan intelektual. Menurut Goleman (2008; Wulandari & Lestari, 2021) faktor-faktor yang mempengaruhi kecerdasan emosional adalah lingkungan keluarga, lingkungan sekolah, dan lingkungan sosial

Hasil penelitian berdasarkan 5 indikator kuesioner kecerdasan emosional berupa mengenali emosi diri sendiri, mengelola emosi, memotivasi diri sendiri, mengenal emosi orang lain, membina hubungan dengan orang lain. Dari 5 indikator tersebut didapatkan hasil penelitian ini dengan nilai tertinggi pada indikator ke 5 yaitu membina hubungan dengan orang lain dengan skor 317. Peneliti berpendapat bahwa anak-anak dengan kemampuan ini cenderung memiliki banyak teman dan pandai bergaul, oleh karena itu keinginan untuk memiliki teman baru dapat mendorong perkembangan kecerdasan emosional. Hal tersebut dapat dipengaruhi karena sebagian besar dari mereka berusia 12 tahun, dimana pada usia tersebut anak memiliki rasa empati yang tinggi. Seorang anak usia sekolah akan mampu membina hubungan yang baik dengan orang lain, maka anak akan lebih dibutuhkan oleh teman-temannya dan akan membuat anak mudah dalam melakukan sosialisasi serta menyelesaikan masalah yang ada. Dengan begitu siswa yang mempunyai kecerdasan emosional tinggi akan mampu melaksanakan proses pembelajaran dengan baik dan maksimal sehingga membuat siswa memiliki prestasi belajar yang baik. Penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Handayani (2018; Pardede & Watini, 2021) tentang kecerdasan emosional anak sekolah dasar pada pembelajaran daring yang menyatakan

bahwa siswa yang mempunyai kecerdasan emosional yang tinggi besar kemungkinan mampu membina hubungan yang baik dengan orang lain dan lebih baik dalam menyelesaikan masalah yang timbul dalam hubungan, dengan begitu siswa yang mempunyai kecerdasan emosional tinggi memiliki prestasi belajar yang tinggi

c. Hubungan Kecanduan Gadget dengan Tingkat Kecerdasan Emosional Pada Anak Usia Sekolah

Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa hasil tabulasi silang antara kecanduan gadget dengan kecerdasan emosional diketahui dari 46 siswa didapatkan sebagian besar siswa dengan kecanduan gadget berlebih memiliki kecerdasan emosional yang baik sebanyak 16 siswa (69,5%), sedangkan sebagian besar siswa dengan kecanduan gadget sedang memiliki kecerdasan emosional yang baik sebanyak 9 siswa (69,5%), dan hampir setengahnya siswa dengan kecanduan gadget rendah memiliki kecerdasan emosional yang baik sebanyak 3 siswa (30%). Berdasarkan hasil analisa yang dilakukan menggunakan uji deskriptif didapatkan nilai mean pada kecanduan gadget sebesar 2,28 dengan nilai median 2,50 serta nilai minimum 1 dan maksimum 3, sedangkan pada kecerdasan emosional didapatkan nilai mean 2,61 dengan nilai median 3,00 serta nilai minimum 2 dan maksimum 3. Hasil prosentase tersebut dapat dilihat dari perbandingan antara siswa yang memiliki kecanduan gadget sedang dan kecanduan gadget berlebih dengan kecerdasan emosional baik > dari 10% dari siswa yang memiliki kecanduan gadget kurang dengan kecerdasan emosional yang baik. Karena hasil prosentase > dari 10% maka dapat diartikan bahwa H1 diterima yang menunjukkan bahwa adanya hubungan kecanduan gadget dengan kecerdasan emosional anak kelas 5 dan 6 di SDN 1 Sukobendu Kecamatan Mantup Kabupaten Lamongan. Dapat dilihat dari hasil analisis bahwasannya siswa dengan kecanduan gadget berlebih memiliki kecerdasan emosional yang baik maka, hal ini mengarah kearah yang positif yang berarti semakin tinggi penggunaan gadget maka semakin tinggi kecerdasan emosional siswa. Dari hasil analisa data juga didapatkan adanya korelasi antara kecanduan gadget dengan tingkat kecerdasan emosional pada anak kelas 5 dan 6 di SDN 1 Sukobendu Kecamatan Mantup Kabupaten Lamongan, dengan hasil p value sebesar 0,001 dan tingkat kekuatan korelasi hubungan sedang dengan nilai r sebesar 0,549

Hasil penelitian ini serupa dengan penelitian yang dilakukan oleh Laila (2017; Octaviana & Asih, 2022) tentang dampak penggunaan gadget terhadap kemampuan sosial emosional pada anak yang menyatakan bahwa penggunaan gadget kearah yang positif ditunjukkan oleh anak menggunakan gadget untuk menonton youtube dalam membantu mereka untuk belajar beribadah. Penelitian ini juga didukung oleh penelitian yang dilakukan oleh Sofiana (2019; Octaviana & Asih, 2022) tentang dampak penggunaan gadget pada perkembangan emosional dan kognitif siswa kelas IV sekolah dasar yang menyatakan bahwa penggunaan gadget kearah yang positif, dimana pada kalangan siswa gadget digunakan untuk mengakses aplikasi-aplikasi, halaman pencarian (browsing), dan video pembelajaran

Peneliti berpendapat bahwa kecanduan gadget dapat mempengaruhi kecerdasan emosional siswa. Pada penelitian ini gadget berdampak yang positif seperti gadget dapat membantu siswa sekolah dasar dalam tugas mingguan mereka yaitu program belajar hafalan dimana setiap siswa diharuskan membawa gadget untuk menghafal surat pendek (juz amma) yang dilakukan setiap satu minggu sekali pada hari jumat pagi, maka secara tidak langsung gadget dapat mempengaruhi siswa dalam hal yang

baik. Jika gadget dimanfaatkan oleh siswa dalam hal yang positif maka siswa akan mempunyai kecerdasan emosional yang positif sehingga dapat memotivasi perilaku mereka secara konstruktif. Siswa juga mampu membina hubungan dengan orang lain dikarenakan siswa mampu menyelesaikan permasalahan yang timbul dalam hubungan pertemanan dan mudah bergaul dengan teman seumurannya, hal tersebut dibuktikan dari hasil indikator ke 5 pada kecerdasan emosional dengan skor 317. Namun sebagai orang tua harus tetap mengawasi anak dalam menggunakan gadget ketika di rumah

Hasil penelitian ini juga sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Sari (2019; Octaviana & Asih, 2022) tentang Hubungan Paparan Gadget dengan Perkembangan Emosional pada Anak yang menyatakan bahwa mayoritas responden memiliki durasi penggunaan gadget berlebih sebanyak 164 responden (69,5%) dan perkembangan emosional anak dengan durasi paparan gadget sebanyak 222 anak (94,1%), hal ini menunjukkan bahwa emosional anak menonjol dan stabil. Kekuatan hubungan yang cukup kisaran (0,41-0,60) dengan korelasi positif yang berarti adanya korelasi, semakin lama durasi paparannya maka semakin baik perkembangan emosionalnya

## **6. KESIMPULAN**

Berdasarkan data dan hasil penelitian yang telah dilakukan dapat diambil kesimpulan sebagai berikut :

- a. Berdasarkan hasil penelitian didapatkan data bahwa separuh responden mengalami kecanduan gadget dalam kategori berlebih yaitu sebanyak 23 responden (50,0%)
- b. Berdasarkan hasil penelitian didapatkan data bahwa sebagian besar responden memiliki kecerdasan emosional dalam kategori baik yaitu sebanyak 28 responden (60,9%)
- c. Dari hasil analisa data didapatkan adanya korelasi antara kecanduan gadget dengan tingkat kecerdasan emosional pada anak kelas 5 dan 6 di SDN 1 Sukobendu Kecamatan Mantup Kabupaten Lamongan, dengan hasil p value sebesar 0,001 dan tingkat kekuatan korelasi hubungan sedang dengan nilai r sebesar 0,549

## **7. SARAN**

### **a. Bagi guru**

Diharapkan guru-guru lebih memperhatikan lagi faktor apa saja yang menyebabkan siswa kecanduan gadget dan bisa berperan aktif dalam memberitahukan kepada orang tua dampak penggunaan gadget yang berlebihan terhadap kemampuan anak terutama dari segi kecerdasan emosional anak.

### **b. Bagi orang tua**

Diharapkan orang tua lebih berhati-hati dalam memberikan keleluasaan anak dalam penggunaan gadget, dengan cara memberikan batasan waktu untuk anak bermain gadget serta mengawasi anak dalam menggunakan gadget agar dapat meminimalisir hal-hal negative

### **c. Bagi peneliti selanjutnya**

Diharapkan penelitian selanjutnya dapat mengeksplorasi faktor-faktor lain selain kecanduan gadget yang dapat mempengaruhi kecerdasan emosional anak seperti pola asuh orang tua, peran orang tua, dll

## 8. DAFTAR PUSTAKA

- APJII, A. P. J. I. I. (2024). *Jumlah Pengguna Internet Indonesia Tembus 221 Juta Orang*. APJII (Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia). <https://apjii.or.id/berita/d/apjii-jumlah-pengguna-internet-indonesia-tembus-221-juta-orang>
- BPS RI, B. P. S. R. I. (2024). *Proporsi Individu yang Menguasai /Memiliki Telepon Genggam Menurut Provinsi*. Badan Pusat Statistik Republik Indonesia. <https://www.bps.go.id/id/statistics-table/2/MTIyMSMy/proporsi-individu-yang-menguasai-memiliki-telepon-genggam-menurut-provinsi.html>
- Darwis, D., Tahir, M., & Nurbayan, N. (2022). Kendala Ibu Dalam Menghadapi Anak Kecanduan Gadget. *Jurnal Sinestesia*, 12(1), 201–206. <https://sinestesia.pustaka.my.id/journal/article/view/155>
- Fatichah, H., & Madyawati, L. (2023). Picture Timetable Mengatasi Kecanduan Gadget pada Anak. *Murhum: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(2), 789–798. <https://doi.org/10.37985/murhum.v4i2.389>
- Hermawan, D., & Kudus, W. A. (2021). Peran orang tua dalam mencegah anak kecanduan bermain game online di era digital. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 2(05), 778–789.
- Jalal, N. M., Syam, R., Istiqamah, S. H. N. I., Irdianti, I., & Piara, M. (2022). Psikoedukasi Mengatasi Kecanduan Gadget pada Anak. *PaKMas: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(2), 420–426. <https://doi.org/10.54259/pakmas.v2i2.1311>
- Marzuki, M. I., Fajrul Falah, M., Indriati, E., Triristina, N., & Suryoningsih, M. (2022). Dampak Kecanduan Gadget Pada Anak PAUD Harapan Bunda Desa Sentul. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Darul Ulum*, 1(1), 30–36. <https://doi.org/10.32492/dimas.v1i1.520>
- NIH, N. I. of M. H. (2023). *Prevalence of Any Mental Illness*. National Institute of Mental Health. <https://www.nimh.nih.gov/health/statistics/mental-illness>
- Nurhidayah, I., Ramadhan, J. G., Amira, I., & Lukman, M. (2021). Peran Orangtua Dalam Pencegahan Terhadap Kejadian Adiksi Gadget Pada Anak: Literatur Review. *Jurnal Ilmu Keperawatan Jiwa*, 4(1), 129–140.
- Octaviana, E., & Asih, S. W. (2022). Analisis Penggunaan Gadget pada Perkembangan Sosial Emosional Anak di PAUD Darul Aman Kabupaten Temanggung. *Jurnal Ilmu Pendidikan Dan Sains Islam Interdisipliner*, 53–62.
- Pardede, R., & Watini, S. (2021). Dampak penggunaan gadget pada perkembangan emosional anak usia dini di TK Adifa Karang Mulya Kota Tangerang. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(2), 4728–4735.
- Rahayu, N. S., Elan, E., & Mulyadi, S. (2021). Analisis Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Dini. *Jurnal Paud Agapedia*, 5(2), 356. <https://doi.org/10.36418/syntax-imperatif.v1i5.159>
- UNICEF, U. N. C. F. (2023). *Children and Gadgets*. Unicef Indonesia. <https://www.unicef.org/belarus/en/stories/children-and-gadgets>
- Wulandari, D., & Lestari, T. (2021). Pengaruh gadget terhadap perkembangan emosi anak. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(1), 1689–1695.
- Zakaria, A., Safitri, A. I., Pertiwi, N. W., Febrianto, M. A. R., Alhusni, H. Z., Mahtari, S., & Yantidewi, M. (2023). Pelatihan Penggunaan Fitur Kesehatan Digital Untuk Mencegah Kecanduan Gadget Pada Anak-Anak. *Dedikasi: Journal of Community*

*Engagement and Empowerment,*  
<https://doi.org/10.58706/dedikasi.v1n1.p22-27>

*I(1),*

*22–27.*