

# Pengaruh Gadget pada Anak Sekolah Dasar mengenai Perkembangan Psikologi terhadap Emosi dan Sosial

Rahma Khoerunnisa<sup>1</sup>, Sobrul Laeli<sup>2</sup>

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Fakultas Agama Islam dan Pendidikan Guru  
Universitas Djuanda

Email; [rahmakhoerunnisa1@gmail.com](mailto:rahmakhoerunnisa1@gmail.com)

Email; [Sobrul.laeli@unida.ac.id](mailto:Sobrul.laeli@unida.ac.id)

---

## ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh penggunaan gadget, seperti tablet dan smartphone telah menjadi fenomena yang signifikan dalam kehidupan sehari-hari terhadap anak sekolah dasar di zaman digital. Penelitian ini mengeksplorasi pengaruh Penggunaan gadget terhadap perkembangan psikologi anak, khususnya pada aspek emosi dan sosial. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui bahwa penggunaan gadget mempunyai pengaruh positif atau negatif bagi perkembangan psikologi anak pada emosi dan sosial. Penelitian ini menggunakan metode studi literatur yang mana proses pengumpulan data yang digunakan bersumber dari jurnal, buku, dan artikel yang berhubungan dengan dampak gadget terhadap perkembangan psikologi emosi dan sosial anak. Hasil dari penelitian pengaruh gadget terhadap anak sekolah dasar sudah terpengaruhi dampak yang sangat signifikan terhadap perkembangan psikologi terutama pada emosi dan sosial anak. Emosi anak jadi cenderung mengalami penurunan kemampuan untuk mengenali ekspresi emosi secara langsung dari orang lain. Tetapi hal positif nya pun menunjukkan bahwa anak-anak yang menggunakan gadget secara teratur cenderung memiliki kemampuan belajar lebih baik dari pada menggunakan gadget yang tidak teratur.

**Kata Kunci:** Dampak, gadget, emosi sosial, anak

## PENDAHULUAN

Penggunaan gadget merupakan bagian penting bagi kehidupan sehari-hari anak sekolah dasar di zaman modern. Penelitian ini akan menjelaskan bagaimana gadget mempengaruhi perkembangan psikologi anak, terutama dalam hal perkembangan emosi dan sosial. Alat elektronik yang sangat penting untuk membuat pekerjaan manusia lebih mudah adalah gadget (Dini, & RA, 2020). Semua anak di sekolah dasar mengalami perkembangan yang berbeda dalam hal pengetahuan, moral, bahasa, sosial, emosional, dan agama (Handayani & Maharani, 2022).

Kehidupan sehari-hari banyak dipengaruhi oleh kehadiran perangkat, terutama gadget yang dapat digunakan untuk mencari informasi, berinteraksi, menikmati hiburan, dan bahkan melakukan bisnis online (Syaputra, 2023). Perkembangan karakter anak saat berada di lingkungannya dan diterima oleh masyarakat sangat penting untuk perkembangan sosial anak. Pemberian gadget kepada anak adalah salah satu perkembangan zaman yang sangat berdampak pada perkembangan sosial anak (Rismala et al., 2021). Jika masa kanak-kanak sudah tergantung pada gadget dan terkena dampak negatifnya, perkembangan mereka akan terhambat, terutama dalam hal prestasi (Subarkah, 2019). Perkembangan menunjukkan suatu proses yang bergerak maju dan tidak berulang. Perkembangan ditekankan pada sisi fungsional, dan menghasilkan fungsi baru yang berpindah dari tahap sederhana ke tahap lanjutan. Anak Sekolah Dasar memiliki Perkembangan sosial yang dilihat dari cara bergaul dan menyesuaikan diri dengan lingkungan (Al Ulil Amri et al., 2020). Di satu sisi, kita senang dengan kemajuan dan perkembangan dalam ilmu pengetahuan dan teknologi karena kita dapat mendapatkan informasi dengan cepat. Informasi global dapat diakses oleh siswa dalam waktu yang relatif singkat dan biaya yang relatif murah dengan gadget yang memiliki semua fiturnya. Hal ini dapat membantu siswa untuk mengakses informasi terkait materi pelajaran yang diajarkan di sekolah. Akibatnya, siswa dapat meningkatkan prestasi akademiknya (Lestari et al., 2023). Namun di sisi lain sangat mengkhawatirkan, bahwa teknologi dan perkembangan ilmu pengetahuan dapat membawa dampak buruk bagi anak Sekolah dasar (Purwaningtyas et al., 2023). Sebaliknya, anak-anak harus mampu bersosialisasi agar mereka dapat menyelesaikan konflik, berteman, dan bekerja sama dengan baik dalam lingkungan (Santi et al., 2021). Penyebab penggunaan gadget yang tidak proporsional dapat mengakibatkan perseturuan di kelas dan hasil belajar yang buruk. Ini dapat menyebabkan siswa kurang terlibat dalam kegiatan belajar, seperti menunda tugas sekolah karena senang menggunakan gadget (Sofiana et al., 2023). Perangkat yang disalahgunakan akan berdampak besar pada perilaku sosial siswa dalam menyelesaikan tugas (Saniyyah et al., 2021). Dari sudut pandang psikologis, masa

emas anak merupakan masa untuk mengenali ketidaktahuannya. Pengalaman masa kecil sangat besar pengaruhnya terhadap perkembangan selanjutnya, sehingga jika anak bergantung dan terpengaruh oleh teknologi maka pertumbuhannya akan terhambat (Saputri & Setyawan, 2022). Anak-anak sangat menikmati asyiknya penggunaan gadget dalam aktivitas di rumah, lingkungan sekolah, maupun di taman bermain, sehingga anak senang menikmati gadgetnya. Bahkan anak-anak lebih asyik dengan gadget dibandingkan mendengarkan perintah orang tuanya. Selain itu, orang sering kali marah ketika orang tuanya memberitahukannya. Hal ini merupakan pengaruh anak terhadap gadgetnya (Setiawani & Saidah, 2022). Menghabiskan waktu dengan gadget dapat membuat anak lebih emosional dan merasa cemas ketika mencoba berbicara atau berinteraksi secara fisik dengan orang tua dan orang lain. Hal ini bahkan dapat menimbulkan perilaku memberontak pada anak (Wulandari & Lestari, 2021). Dengan berpartisipasi dalam lingkungan sosial, siswa akan belajar tentang bagaimana hidup dalam lingkungan sosial yang saling melengkapi dan saling membutuhkan, yang akan meningkatkan kecerdasan emosi mereka (Aswat et al., 2021). Perkembangan emosional akan terganggu apabila anak mengalami penarikan diri terhadap lingkungan sosialnya. (Astarani et al., 2023). Sehingga, dampak penggunaan gadget tersebut secara umum terlihat dan dapat membahayakan tumbuh kembang anak. Kecanduan game online adalah salah satu dampak negatif dari penggunaan gadget (Maola & Lestari, 2021). Namun tidak dapat dipungkiri bahwa penggunaan gadget memberikan dampak positif terhadap prestasi siswa. Banyak aplikasi pendidikan, terutama game, membantu anak-anak untuk belajar sambil bermain (As-Tsauri et al., 2021). Karena perangkat memungkinkan anak-anak mengakses data dalam jumlah besar yang tidak disaring sesuai kebutuhan, hal ini jelas berdampak signifikan pada kognisi dan perkembangan otak anak. Tentunya ini sangat berguna bagi siswa untuk mendapatkan segala informasi pembelajaran jika perangkat tersebut tidak disalahgunakan. Gadget sendiri memiliki banyak manfaat yang luar biasa jika penggunaannya dikontrol dengan baik, sehingga orang tua dan guru sekolah memiliki beberapa tips untuk membantu menghindari dampak

negatifnya. Guru atau orang tua di rumah membolehkan anak – anak menggunakan media sosial dalam batasan, namun ada aturan tentang batasan waktu penggunaan gadget, guru atau orang tua dapat menjadi panutan bagi anak (Julaeha, 2022).

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini menggunakan metode berupa tinjauan literatur atau studi literatur. Penelitian ini menggunakan teknik analisis data berupa metode analisis isi, yaitu penarikan dan melihat kesimpulan yang valid sesuai konteks. Penyusunan makalah penelitian kepustakaan ini sama dengan makalah penelitian lainnya, namun sumber bahan dan cara pengumpulan datanya mengambil bahan dari membaca, menyimpan dan mengolah berupa makalah penelitian tentang Pengaruh Gadget pada Anak Sekolah Dasar mengenai Perkembangan Psikologi terhadap Emosi dan Sosial. Dalam tinjauan pustaka ini dianalisis secara cermat dan menyeluruh untuk memperoleh hasil yang obyektif. Data yang dikumpulkan dan dianalisis merupakan temuan penelitian sekunder seperti buku, jurnal, artikel, website dan lain-lain yang relevan. Selain itu, analisis data diawali dengan analisis terhadap temuan penelitian yang paling penting, dilanjutkan dengan penulisan bagian-bagian penting yang berhubungan dengan masalah penelitian.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Masa perkembangan anak membutuhkan banyak perhatian karena terjadi dengan cepat, mudah diamati dan dikira. Sehingga, jika anak mengalami kesulitan dalam perkembangannya, intervensi akan mudah dilakukan untuk mencapai kedewasaan yang ideal atau sempurna. Penggunaan gadget dengan pengawasan yang baik dapat memberikan manfaat positif bagi perkembangan anak sekolah dasar. Misalnya, aplikasi pendidikan interaktif dapat membantu memecahkan masalah dan meningkatkan keterampilan kognitif pada anak. Hal ini menunjukkan bahwa menggunakan aplikasi pendidikan secara teratur cenderung memiliki kemampuan

belajar lebih baik dari pada menggunakan aplikasi pendidikan yang tidak teratur. Anak-anak yang menggunakan gadget secara berlebihan dapat memberikan pengaruh negatif pada perkembangan emosi mereka, terlihat bahwa terlalu sering menggunakan gadget membuat anak cenderung mengalami penurunan kemampuan untuk mengenali ekspresi emosi secara langsung dari orang lain. Hal ini tercermin dari penurunan kemampuan untuk mengelola stres dan kecemasan dalam situasi sosial yang biasanya dihadapi di sekolah atau dalam interaksi sehari-hari. Selain itu, penggunaan gadget yang berlebihan juga dikaitkan dengan penurunan keterampilan sosial, seperti kemampuan berkomunikasi langsung dan berinteraksi dengan teman sebaya secara efektif.

Hal ini disebabkan karena interaksi yang kurang dengan orang lain secara langsung, sehingga mereka lebih sulit mengembangkan empati dan keterampilan sosial. Selain itu, perkembangan sosial anak sekolah dasar juga dapat dipengaruhi oleh penggunaan gadget yang terlalu sering, sehingga anak mempunyai waktu untuk berinteraksi secara langsung dengan keluarga dan teman sebayanya cenderung lebih sedikit. Hal ini menunjukkan bahwa anak-anak yang kurang berinteraksi secara sosial dapat mengalami kesulitan dalam membangun hubungan interpersonal yang sehat dan memahami norma-norma sosial yang berlaku. Untuk mengurangi dampak negatif tersebut, orang tua dan guru penting untuk mengambil langkah-langkah tertentu. Misalnya, mengatur waktu penggunaan gadget, memberikan alternatif kegiatan yang melibatkan interaksi sosial langsung, dan memfasilitasi anak-anak untuk bermain di luar ruangan. Selain itu, pendidikan tentang penggunaan yang bijak dan bertanggung jawab terhadap teknologi juga perlu diterapkan sejak dini. Dalam konteks ini, penting untuk mempertimbangkan mekanisme yang mungkin menjadi penyebab dampak negatif tersebut. Penggunaan gadget yang intensif dapat mengurangi waktu untuk berinteraksi secara langsung dengan orang lain, yang penting untuk pengembangan keterampilan sosial anak. Selain itu, paparan yang berlebihan terhadap layar gadget juga dapat mempengaruhi pola tidur anak-anak, yang merupakan faktor penting dalam regulasi emosi dan kesejahteraan psikologis

secara keseluruhan. Implikasi jangka panjang dari temuan ini menunjukkan perlunya pendekatan yang seimbang dalam penggunaan teknologi di kalangan anak-anak, dengan memperhatikan kebutuhan untuk pengembangan keterampilan sosial dan emosional yang sehat. Diskusi lebih lanjut mengenai implikasi dari temuan ini menyoroti pentingnya peran orang tua dan guru dalam mengawasi serta mengatur penggunaan gadget pada anak-anak. Meskipun teknologi memberikan manfaat signifikan dalam hal pendidikan dan hiburan, penting untuk mempertimbangkan batasan-batasan yang diperlukan untuk melindungi perkembangan psikologis anak. Dalam konteks sosial, penggunaan gadget yang berlebihan dapat mengurangi kesempatan anak untuk belajar keterampilan sosial kritis seperti empati, kerjasama, dan pengaturan konflik secara langsung. Oleh karena itu, strategi pendekatan holistik yang mengintegrasikan waktu layar yang sehat dengan aktivitas luar ruangan dan interaksi sosial dianggap krusial untuk mendukung perkembangan psikologis yang optimal pada anak-anak sekolah dasar.

## **KESIMPULAN**

Kesimpulan dari penelitian yang dibahas adalah bahwa anak sekolah dasar yang menggunakan gadget dapat mempengaruhi perkembangan emosi, karena penggunaan gadget ini membuat anak ketagihan dan tidak mau mendengarkan arahan dari orang tua. Semakin banyak anak bermain gadget maka akan semakin besar pula dampaknya terhadap perkembangannya, anak lebih sering mengekspresikan emosi menjadi egois dan ingin menang sendiri adalah contoh dari dampak negatif Penggunaan gadget. Oleh karena itu, anak sangat memerlukan peran orang tua dalam membimbingnya untuk mengurangi dampak yang terjadi ketika anak bermain gadget. Orang tua juga sebaiknya mengatur jam anak bermain gadget, karena dapat membuat emosi anak tidak stabil. Secara keseluruhan, penggunaan gadget memiliki potensi besar untuk memengaruhi perkembangan psikologis anak, terutama dalam hal emosi dan sosial. Oleh karena itu, penting untuk mengelola

penggunaan gadget anak-anak secara bijak agar dapat mendukung perkembangan mereka secara menyeluruh.

## REFERENSI

- Al Ulil Amri, M. I., Bahtiar, R. S., & Pratiwi, D. E. (2020). Dampak Penggunaan Gadget terhadap Kemampuan Interaksi Anak Sekolah Dasar pada Situasi Pandemi Covid-19'. *Trapsila: Jurnal Pendidikan Dasar*, 2(02), 14. <https://doi.org/10.30742/tpd.v2i2.933>
- As-Tsauri, M. S., Arifin, B. S., & Tarsono, T. (2021). Efek Penggunaan Smartphone Berkelanjutan Di Masa Pandemi Covid 19 Terhadap Perkembangan Psikologis Anak. *Elementeris: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar Islam*, 3(1), 14. <https://doi.org/10.33474/elementeris.v3i1.10818>
- Astarani, K., Taviyanda, D., Tabita, A., Crisstella, A., Kurnianto, A., Zeofanny, C., Obillia, C. N., Agusta, D., Pawestri, D. M., Puspitasari, D. A., Anteng, D. A. R., & Retno, E. D. (2023). Edukasi Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Emosional Anak Pada Siswa Sekolah Dasar. *Archive: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 3(1), 116–126. <https://doi.org/10.55506/arch.v3i1.85>
- Aswat, H., Sari, E. R., Aprilia, R., Fadli, A., & Milda, M. (2021). Implikasi Distance Learning di Masa Pandemi COVID 19 terhadap Kecerdasan Emosional Anak di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(2), 761–771. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i2.803>
- Dini, M., & RA, P. D. I. (2020). DAMPAK PENGGUNAAN GADGET TERHADAP PERKEMBANGAN SOSIO-EMOSIONAL ANAK DI RA DWP 1 KANWIL DEPAG PROVINSI SULAWESI TENGAH.
- Handayani, F., & Maharani, R. A. (2022). Pengaruh Penggunaan Media Sosial terhadap Perkembangan Anak Usia Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan ...*, 6, 11362–11369. <https://jptam.org/index.php/jptam/article/view/4244%0Ahttps://jptam.org/index>.

[php/jptam/article/download/4244/3549](http://jptam/article/download/4244/3549)

- Julaeha, S. (2022). Dampak Penggunaan Gadget Bagi Perkembangan Sosial Anak Sekolah Dasar Di SDN 2 Sukahurip. *Pendidikan Profesi Guru Agama Islam*, 2(2), 127–131. <http://studentjournal.iaincurup.ac.id/index.php/guau>
- Lestari, U., Tusyana, E., Andrean, S., Gadget, D., Psikologi, P., & Dasar, S. (2023). *Tadris: Jurnal Keguruan dan Ilmu Tarbiyah Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Psikologi Pada Anak Sekolah Dasar*. <http://journal.an-nur.ac.id/index.php/tarbiyahjurnal>
- Maola, P. S., & Lestari, T. (2021). Pengaruh Gadget Terhadap Perkembangan Sosial Anak Sekolah Dasar. *Journal of Education*, 3(15), 219–225.
- Purwaningtyas, F. D., Septiana, Y., Aprilia, H., & Candra, G. (2023). Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Psikologi Pada Anak Sekolah Dasar. *Jurnal Psikologi Wijaya Putra (Psikowipa)*, 4(1), 1–9. <https://doi.org/10.38156/psikowipa.v4i1.84>
- Rismala, Y., Aguswan, Priyantoro, D. E., & Suryadi. (2021). Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Sosial Anak Usia Dini. *El-Athfal : Jurnal Kajian Ilmu Pendidikan Anak*, 1(01), 46–55. <https://doi.org/10.56872/elathfal.v1i01.273>
- Saniyyah, L., Setiawan, D., & Ismaya, E. A. (2021). Dampak Penggunaan Gadget terhadap Perilaku Sosial Anak di Desa Jekulo Kudus. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(4), 2132–2140. <https://edukatif.org/index.php/edukatif/article/view/1161>
- Santi, R. J., Setiawan, D., & Pratiwi, I. A. (2021). Perubahan Tingkah Laku Anak Sekolah Dasar Akibat Game Online. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 5(3), 385. <https://doi.org/10.23887/jpppp.v5i3.38576>
- Saputri, R. D. R., & Setyawan, A. (2022). Dampak Penggunaan Gadget terhadap Perkembangan Karakter pada Anak Sekolah Dasar. *AMAL INSANI (Indonesian Multidiscipline of Social Journal)*, 3(1), 24–31. <https://doi.org/10.56721/amalinsani.v3i1.109>



- Setiawani, D., & Saidah, S. (2022). Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Psikologi Pada Anak Kelas V SD 77 Rejang Lebong. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 7(2), 851–864. <https://journal.unpas.ac.id/index.php/pendas/article/view/6837>  
<https://journal.unpas.ac.id/index.php/pendas/article/download/6837/2580>
- Sofiana, S. N. A., Fakhriyah, F. F., & Oktavianti, I. (2023). Dampak Penggunaan Gadget Pada Perkembangan Emosional dan Kognitif Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Indonesian Gender and Society Journal*, 3(2), 53–59. <https://doi.org/10.23887/igsj.v3i2.50414>
- Subarkah, M. A. (2019). Pengaruh Gadget Terhadap Perkembangan Anak. *Rausyan Fikr : Jurnal Pemikiran Dan Pencerahan*, 15(1), 125–139. <https://doi.org/10.31000/rf.v15i1.1374>
- Syaputra, A. E. (2023). DAMPAK PENGGUNAAN GADGET TERHADAP PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR *Abstrak*. 22111193.
- Wulandari, D., & Lestari, T. (2021). Pengaruh gadget terhadap perkembangan emosi anak. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(1), 1689–1695. <https://jptam.org/index.php/jptam/article/view/1162?articlesBySameAuthorPage=2>