

PENGUNAAN GADGET DENGAN KECERDASAN EMOSIONAL ANAK USIA SEKOLAH

Using gadget with emotional intelligence on primary school

Etika Purnama Sari*, Laili Veva Nurmaidah, Nabilah Mutiara Dewi, Dea Ayu Puspita,
Okta Nurul Izzah, Nur Rochman Himan Taufiq

STIKES Adi Husada

*) etikaps@gmail.com,

Hp: 08563172116

ABSTRACT

The effect of gadget use on children is one of mental problems. Children who often use gadgets are not able to control themselves well from the tendency to play their gadgets so that emotions will increase when disturbed by others. The purpose of this study is to analyze the relationship of gadget use with the child's emotional intelligence. The design of the research is correlational. This research was conducted in February 2020. The population in this study was school-age children (9-12 years old) at SDN Simokerto VI/139 Surabaya numbered 400 people, and the sample number was 200 people. Sampling technique in this study is simple random sampling. Data collection using questionnaires. Data analysis using person chi square statistical test. The results were obtained by most (47.5%) respondents who use gadgets that ≤ 2 hours have high emotional intelligence, and the result of p value = 0.000 with $\alpha = 0.05$ (p value $< \alpha$) which means the relationship between the use of gadgets and emotional intelligence of the child. This is because the reasonable duration of playing gadgets will not create addiction so that emotions remain stable when there is a disturbance. It is expected that respondents maintain and limit the duration of using gadgets so as not to experience addiction a maximum of 2 hours in a day and emotional intelligence does not decrease.

Keywords : *emotional intelligence, gadget, primary school*

ABSTRAK

Efek penggunaan gadget pada anak salah satunya adalah masalah mental. Anak yang sering menggunakan gadget tidak mampu mengendalikan diri dengan baik dari kecenderungan memainkan gadgetnya sehingga emosi akan meningkat ketika diganggu orang lain. Tujuan penelitian ini adalah menganalisis hubungan penggunaan gadget dengan kecerdasan emosional anak. Desain penelitian adalah korelasional. Penelitian ini dilakukan pada bulan Februari 2020. Populasi dalam penelitian ini adalah anak usia sekolah (9-12 tahun) di SDN Simokerto VI/139 Surabaya sejumlah 400 orang, dan jumlah sampel adalah 200 orang. Teknik sampling dalam penelitian ini adalah simple random sampling. Pengumpulan data dengan menggunakan kuesioner. Analisis data menggunakan uji statistik person chi square. Hasil penelitian didapatkan hampir sebagian besar (47,5%) responden yang menggunakan gadget yang ≤ 2 jam memiliki kecerdasan emosional yang tinggi, dan hasil p value=0,000 dengan $\alpha=0,05$ (p value $< \alpha$) yang berarti adanya hubungan antara penggunaan gadget dengan kecerdasan emosional anak. Hal tersebut dikarenakan durasi bermain gadget yang wajar tidak akan membuat kecanduan sehingga emosi tetap stabil saat ada gangguan. Diharapkan responden tetap mempertahankan dan membatasi durasi dalam menggunakan gadget agar tidak mengalami kecanduan maksimal 2 jam dalam sehari dan kecerdasan emosional tidak menurun.

Kata kunci : gadget, kecerdasan emosi, usia sekolah

PENDAHULUAN

Angka penggunaan gadget yang tinggi pada orang tua saat ini mengakibatkan kecenderungan peningkatan penggunaan gadget pada anak yang mengakibatkan adanya masalah pada kecerdasan emosional anak (Mulyantari & dkk, 2019). Selain itu melalui hasil penelitian studi yang dilakukan oleh Bansal dan Mahajan menunjukkan efek penggunaan gadget pada anak dan salah satunya adalah masalah mental (Sari, 2018). Anak yang sering menggunakan gadget tidak mampu mengendalikan diri dengan baik akibat dari kecenderungan untuk sendiri dalam

memainkan gadgetnya. Saat anak menggunakan gadgetnya secara tidak langsung anak dituntut untuk fokus pada gadget sehingga emosi akan meningkat ketika diganggu orang lain.

Hasil survei Kominfo pada tahun 2017 menunjukkan bahwa lebih dari setengah masyarakat Indonesia sudah memiliki ponsel pintar. Dengan menggunakan 6.246 responden, hasil survei mengatakan pengguna gadget pada usia 9-19 tahun sebesar 65,34%. Sedangkan survei berdasarkan pulau, Jawa sebagai pemilik ponsel pintar terbanyak

yaitu sebesar 86,60 %, kemudian diikuti oleh pulau Sumatera sebesar 84,14% (Kominfo, 2017). Berdasarkan survei awal yang dilakukan peneliti di SDN Simokerto VI/139 Kelurahan Simokerto Kecamatan Simokerto Surabaya yang dilakukan dengan cara wawancara pada 22 anak kelas IV,V, dan VI, peneliti menemukan terdapat 18 anak memiliki gadget sendiri dan 4 anak menggunakan gadget orang tua. Dari 22 anak yang menggunakan gadget 14 anak mengatakan bereaksi marah dan mengumpat saat gadget diminta orang tua ataupun kalah ketika bermain game. Sedangkan 8 anak yang lainnya mengatakan dia menggunakan gadget namun saat gadget disita dan bermain game kalah, mengatakan reaksi biasa saja. Dari 22 anak yang bermain gadget, mereka mengatakan bahwa dalam sekali bermain menghabiskan waktu lebih dari 2 jam.

Penyebab penggunaan gadget pada anak adalah orang tua yang memiliki karir di luar rumah menggunakan gadget untuk memantau aktivitas dan berkomunikasi dengan anak yang ada di rumah. Sedangkan ibu yang *standby* di rumah memberikan gadget dengan tujuan untuk mengalihkan perhatian si anak agar tidak mengganggu aktivitas sang ibu dalam mengerjakan pekerjaan rumah tangga. Awalnya tujuan mereka berhasil, untuk komunikasi dan sebagai pengalih perhatian. Namun lama-kelamaan anak akan bosan dan lebih aktif untuk mencoba fitur serta aplikasi lain yang lebih menarik. Dimulai dari sinilah, anak akan lebih terfokus pada gadgetnya dan mulai meninggalkan dunia bermain mereka. Anak akan condong bersifat individual dan tak peka terhadap lingkungan sekitarnya. Penggunaan gadget yang berlebihan akan berdampak buruk bagi anak. Anak yang menghabiskan waktunya dengan gadget akan lebih emosional dan lebih mudah memberontak akibat kecanduan terhadap gadget, malas mengerjakan rutinitas sehari-hari, bahkan lebih mengkhawatirkan lagi, jika mereka sudah tidak memperdulikan orang di sekitarnya (Oktaviana, 2019). Ada beberapa dampak negatif karena berlebihan dalam penggunaan gadget pada perkembangan anak yang membuat anak menjadi ketagihan atau kecanduan. Di antaranya sebagai berikut : Menjadi pribadi tertutup, Kesehatan otak terganggu, Kesehatan mata terganggu, Kesehatan tangan terganggu, Gangguan tidur, Suka menyendiri, Perilaku kekerasan, Pudarnya kreativitas, Terpapar radiasi, Ancaman *cyberbullyig* (Iswidharmanjaya, 2014).

Berdasarkan pemaparan diatas maka solusi yang dapat dilakukan yaitu maksimal bermain gaded selama dua jam, orang tua sebaiknya menguasai cara mengoperasikan alat elektronik, selalu dampingi anak ketika bermain gadget, anak-anak yang memiliki gaded akan berinteraksi dengan orang lain baik melalui pesan singkat atau melalui media sosial, diskusi, tidak bawa gaded saat bermain terapkan

juga aturan zona tanpa gadget dirumah (Antara, 2017). Selain hal tersebut yang dapat dilakukan adalah mengelola emosi dengan baik, memotivasi diri sendiri, empati pada proses psikologis (Tri, Yusmansyah, & Rendi, 2018).

Tujuan dari penelitian ini adalah menganalisis hubungan penggunaan gadget dengan kecerdasan emosional anak.

METODE

Desain penelitian adalah korelasional. Penelitian ini dilakukan di SDN Simokerto VI/139 Surabaya pada bulan Pebruari 2020. Populasi dalam penelitian ini adalah anak usia sekolah (9-12 tahun) di SDN Simokerto VI/139 Surabaya sejumlah 400 orang, dan jumlah sampel adalah 200 orang. Teknik sampling dalam penelitian ini adalah simple random sampling. Pengumpulan data dengan menggunakan kuesioner. Analisis data menggunakan uji statistik person chi square.

HASIL

Tabel 1
Karakteristik responden di SDN Simokerto VI/139 pada April 2020

No.	Karakteristik	Frekuensi	Persentase
1	Usia		
	9 tahun	50	25 %
	10 tahun	50	25 %
	11 tahun	50	25 %
	12 tahun	50	25 %
	Total	200	100 %
2	Gender		
	Laki-laki	44	22 %
	Perempuan	156	78 %
	Total	200	100 %
3	Pekerjaan		
	Bekerja	200	100 %
	Tidak bekerja	0	0 %
	Total	200	100 %
4	Social media		
	Punya	51	25,5 %
	Tidak punya	149	74,5 %
	Total	200	100 %
5	Game		
	Ya	55	27,5 %
	Tidak	145	72,5 %
	Total	200	100 %

Berdasarkan tabel 1 tentang karakteristik responden di SDN Simokerto pada April 2020 didapatkan usia yang sama dari 9-12 tahun masing-masing 50 orang (25%), sebagian besar berjenis kelamin perempuan, mayoritas orangtua responden bekerja, sebagian besar responden tidak memiliki social media, dan sebagian besar responden tidak bermain game.

Tabel 2
 Hubungan penggunaan gadget dengan kecerdasan emosional

Penggunaan gadget	Kecerdasan emosional			Total
	Rendah	Sedang	Tinggi	
>2 jam	48 (24%)	0 (0%)	9 (4,5%)	57 (28,5%)
≤ 2 jam	4 (2%)	44 (22%)	95 (47,5%)	143 (71,5%)
Total	52 (26%)	44 (22%)	104 (52%)	200 (100%)

Uji statistic : Person chi square
 p value = 0,000
 α = 0,05

Berdasarkan tabel 2 didapatkan hasil hampir separuh responden yang menggunakan gadget ≤ 2 jam memiliki kecerdasan emosional tinggi. Hasil uji statistic menggunakan Pearson chi square menunjukkan p value = 0,000 dengan α = 0,05 (p value < α) yang berarti ada hubungan yang signifikan antara penggunaan gadget dengan kecerdasan emosional.

PEMBAHASAN

1. Mengidentifikasi Penggunaan Gadget

Berdasarkan tabel 4.2 penggunaan gadget didapatkan 71,5% responden menggunakan gadget ≤ 2 jam dan sebanyak 28,5% responden menggunakan gadget > 2 jam.

Gadget merupakan salah satu bentuk nyata dari berkembangnya ipteks pada zaman sekarang. Tentunya dengan berkembangnya ipteks, hal ini sangat mempengaruhi pola kehidupan manusia baik dari segi pola pikir maupun perilaku. Tentunya dengan bantuan teknologi seperti gadget dapat mempermudah kegiatan manusia agar tidak memakan waktu yang lama. Selain itu, penggunaan gadget dalam kehidupan sehari-hari tidak hanya mempengaruhi perilaku orang dewasa, anak-anak pun tidak luput dari pengaruh penggunaan gadget salah satunya dalam kemampuan interaksi social (Pebriana, 2017). Gadget (bahasa Indonesia:acang) adalah suatu istilah yang berasal dari bahasa Inggris untuk merujuk suatu peranti atau instrumen yang memiliki tujuan dan fungsi praktis spesifik yang berguna yang umumnya diberikan terhadap suatu yang baru. Gadget dalam pengertian umum dianggap sebagai suatu perangkat elektronik yang memiliki fungsi khusus pada setiap perangkatnya, contohnya: komputer, handphone, game dan lainnya. Gadget memiliki banyak fitur dan aplikasi yang tepat untuk kita dapat berbagi berita, kabar, dan cerita, sehingga dengan pemanfaatan tersebut dapat menambah teman dan menjalin hubungan kerabat yang jauh tanpa harus menggunakan waktu yang relatif lama

untuk berbagi (Chusna, 2017).

Menurut (Nugraha, 2018) beberapa fitur smartphone atau gadget yang sering digunakan adalah media sosial, browser, office, penjadwalan, perhitungan dan dokumentator yang ada dalam smartphone untuk menunjang aktivitas belajar. Bahkan gadget sekarang adalah teman yang selalu melekat dan susah untuk dilepaskan dari kegiatan manusia sehari-hari, serta dengan fitur aplikasi game yang begitu banyak dan menarik minat pada anak-anak (Anggraeni & Hendrizal, 2018).

Menurut hasil penelitian sebagian besar responden menggunakan gadget ≤ 2 jam, hal ini dapat disebabkan karena sebagian besar responden tidak memiliki social media sebanyak 143 responden. Seperti yang telah diketahui di dalam smartphone terdapat beberapa fitur aplikasi yang salah satunya adalah social media, apabila responden tidak memiliki social media maka hal tersebut juga akan mempengaruhi penggunaan gadget, responden tidak akan membuka aplikasi terkait social media sehingga jam penggunaannya juga tidak akan bertambah.

Selain social media, factor lainnya adalah sebagian besar responden yang menggunakan gadget ≤ 2 jam, mereka tidak bermain game. Aplikasi game adalah salah satu aplikasi yang digemari oleh anak-anak yang dapat membuat anak-anak berlama-lama menggunakan gadget sampai lupa waktu, namun karena responden tidak menggunakan gadget untuk bermain game sehingga waktu penggunaannya gadget tidak lebih dari 2 jam.

2. Mengidentifikasi Kecerdasan Emosional

Berdasarkan tabel 4.3 kecerdasan emosional didapatkan 52% memiliki kecerdasan emosional tinggi, 26% kecerdasan emosional rendah dan 22% kecerdasan emosional sedang.

Kecerdasan emosi merupakan kecerdasan yang memusatkan perhatian dalam mengenali, memahami, merasakan, mengelola, dan memotivasi baik diri sendiri maupun orang lain serta dapat mengaplikasikan kemampuan tersebut dalam kehidupan pribadi dan sosialnya (Fitriyani, 2015). Beberapa perilaku yang dapat terjadi bila menggunakan gadget dalam waktu lama menurut Wijanarko & Setiawati (2016) dikutip oleh (Puspitasari, 2019) adalah gangguan perilaku emosi (bila bermain lebih dari 2 jam, saat gadget diambil maka anak akan marah sekali, menangis berlebihan atau berteriak-teriak), gangguan perilaku social (anak menjadi tidak peduli dengan lingkungan sekitar sehingga tidak memahami etika bersosialisasi) dan perilaku kekerasan (perilaku anak menjadi lebih agresif).

Menurut hasil penelitian kecerdasan emosional responden yang tinggi dapat disebabkan oleh rendahnya waktu dalam bermain gadget yaitu ≤ 2jam. Dapat diketahui dari hasil tabulasi silang, 95 orang responden yang memiliki kecerdasan

emosional tinggi menggunakan gadgetnya kurang dari 2 jam. Penggunaan waktu dalam bermain gadget yang tidak lama atau tidak lebih dari 2 jam, maka tidak akan membuat anak kecanduan dalam bermain gadget, sehingga anak tidak akan marah atau menangis saat gadget mereka diambil.

3. Mengidentifikasi Hubungan Penggunaan Gadget Dengan Kecerdasan Emosional

Berdasarkan tabel 4.4 hasil uji statistik menggunakan *Pearson chi square* menunjukkan p value = 0,000 dengan $\alpha = 0,05$ (p value < α) yang berarti ada hubungan yang signifikan antara penggunaan gadget dengan kecerdasan emosional.

Dengan meningkatnya penggunaan gadget tentunya memberikan dampak bagi penggunaannya, baik berupa dampak positif maupun negatif, menurut (M, 2017) mendeskripsikan dampak positif dan negatif kecanduan gadget. Dampak positif berupa kemampuan motorik yang lebih bagus, meningkatkan kemampuan kognitif, sarana untuk mengalihkan anak-anak, lebih menyenangkan bagi anak-anak, sarana pembelajaran, dan meningkatkan kompetisi. Adapun dampak negatifnya antara lain keterlambatan dalam berbicara, kurangnya perhatian, keterlambatan belajar, kecemasan, depresi, dan terbentuknya karakter yang buruk.

Di samping ber-media sosial, gadget juga dapat digunakan untuk bermain game, hal ini cukup membuat khawatir orangtua, karena mempengaruhi kemampuan anak dalam regulasi diri, dengan ciri menurunnya motivasi dalam belajar. Penelitian dengan sampel mencakup 85 orang tua dari tiga sekolah di Turki, menemukan bahwa orangtua mengkhawatirkan anak-anak mereka yang lebih utama menggunakan gadget untuk permainan daripada meningkatkan pendidikan, bahkan sampai pada ketidakmampuan anak dalam mengelola emosinya (Genc, 2014). Menurut penelitian yang dilakukan oleh (Alrasheed & Aprianti, 2016) dipaparkan bahwa adanya hubungan antara kecanduan gadget dengan kecerdasan emosi pada remaja, tingkat kecanduan gadget rendah maka akan memiliki tingkat kecerdasan emosi yang tinggi, begitu juga sebaliknya. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh (Desiningrum et al, 2017) bahwa terdapat korelasi antara intensi penggunaan gadget dan kecerdasan emosional pada remaja, dengan $r = -0,399$, nilai negatif menunjukkan hubungan yang timbal balik, semakin tinggi intensi penggunaan gadget, maka semakin rendah kecerdasan emosional remaja, sebaliknya semakin rendah intensi penggunaan gadget maka semakin tinggi kecerdasan emosional remaja.

Menurut hasil penelitian adanya hubungan antara penggunaan gadget dengan kecerdasan emosional anak usia sekolah adalah dari factor lama dalam bermain gadget atau durasi dalam bermain

gadget yang akan mempengaruhi kecerdasan emosi anak, pada responden sebagian besar durasi ≤ 2 jam dalam sehari, durasi ini durasi yang dianjurkan dalam menggunakan gadget, bila semakin lama durasi anak dalam bermain gadget maka kecerdasan emosi anak semakin menurun. Durasi yang masih dalam tahap wajar tidak akan membuat anak kecanduan akan gadget sehingga kecerdasan emosi anak tidak akan terpengaruh.

Durasi bermain gadget juga dipengaruhi oleh kepemilikan social media dari anak tersebut, sebagian besar responden masih belum memiliki media social sehingga berdampak pada durasi penggunaan gadget. Anak yang memiliki social media akan cenderung menggunakan gadgetnya untuk membuka aplikasi social media dan akan tanpa sadar menghabiskan banyak waktu dalam menggunakan gadget, namun pada anak yang tidak memiliki social media maka mereka tidak akan menggunakan fitur social media sehingga durasi dalam menggunakan gadget juga akan berkurang.

Selain kepemilikan media social, lama tidaknya anak dalam menggunakan gadget tersebut juga dipengaruhi oleh adanya fitur yang ada didalam gadget itu sendiri, bila gadget tersebut memiliki fitur seperti game yang disukai oleh anak maka juga akan mempengaruhi anak dalam menggunakan gadget, sebagian besar responden mengatakan bahwa mereka tidak bermain game, pada saat anak bermain game tanpa sadar akan menghabiskan waktu > 2jam, dan berisiko saat gadget diambil oleh orangtua maka anak menjadi marah, menangis dan tantrum, namun pada anak yang tidak bermain game maka mereka tidak akan menggunakan fitur game sehingga durasi dalam menggunakan gadget juga akan berkurang.

KESIMPULAN

Ada hubungan penggunaan gadget dengan kecerdasan emosional pada anak usia sekolah di SDN Simokerto VI/139 Surabaya

SARAN

Diharapkan responden tetap mempertahankan dan membatasi durasi dalam menggunakan gadget agar tidak mengalami kecanduan maksimal 2 jam dalam sehari sehingga tidak mempengaruhi kecerdasan emosional. Pihak sekolah diharapkan membuat sosialisasi berupa poster atau penyuluhan kesehatan tentang durasi penggunaan gadget dan dampak negative gadget terhadap kecerdasan emosional siswa. Diharapkan penelitian selanjutnya mencari factor dominan dan memperluas rentang usia responden.

UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih kepada responden dan semua pihak SDN Simokerto VI/139 yang telah membantu dalam

penelitian ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Alrasheed, K. B., & Aprianti, M. (2016). Hubungan Antara Kecanduan Gadget Dengan Kecerdasan Emosi Pada Remaja (Sebuah Studi Pada Siswa Smp Di Kecamatan Setiabudi Jakarta Selatan). *Jurnal Sains Psikologi*, 7(2), 136–142.
- Anggraeni, A., & Hendrizal. (2018). Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Kehidupan Sosial Para Siswa Sma. *Jurnal PPKN & Hukum*, 13(1), 64–76. <https://pbpp.ejournal.unri.ac.id/index.php/JPB/article/view/5149/4827>
- Chusna, P. A. (2017). Pengaruh Media Gadget Pada Perkembangan Karakter Anak. *Dinamika Penelitian: Media Komunikasi Sosial Keagamaan*, 17(2), 315–330. <https://e-resources.perpusnas.go.id:2093/doi/abs/10.1142/S0192415X20500500>
- Desiningrum et all. (2017). Intensi Penggunaan Gadget dan Kecerdasan Emosional pada Remaja Awal. *Prosiding Temu Ilmiah X Ikatan Psikologi Perkembangan Indonesia*, 1, 65–71. <http://garuda.ristekbrin.go.id/documents/detail/497874>
- Fitriyani, L. (2015). Peran pola asuh orang tua dalam mengembangkan kecerdasan emosi anak. *Lentera*, 17(1), 93–110. <http://staff.uny.ac.id/sites/default/files/artikel EQ.pdf>.
- Genc, Z. (2014). Parents' Perceptions About The Mobile Technology Use of Preschool Aged Children. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 146(August 2014), 55–60. <https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2014.08.086>
- Hasanah Muhimmatul. (2017). *Pengaruh Gadget Terhadap Kesehatan Mental Anak*. 2.
- Kominfo. (2017). *Survey Penggunaan Tik*. 1–30.
- M, S. (2017). The Impact of Using Gadgets on Children. *Journal of Depression and Anxiety*, 07(01), 1–3. <https://doi.org/10.4172/2167-1044.1000296>
- Nugraha, A. I. (2018). Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Penggunaan Smartphone Dalam Aktivitas Belajar Mahasiswa Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta. *E-Jurnal Prodi Teknologi Pendidikan*, 7(3), 267–282. <http://journal.student.uny.ac.id/ojs/index.php/fiptp/article/view/11964/0#:~:text=Hasil penelitian menunjukkan bahwa%3A 1,memiliki pengaruh positif terhadap penggunaan>
- Pebriana, P. H. (2017). Analisis Penggunaan Gadget terhadap Kemampuan Interaksi Sosial pada Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(1), 1–11. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v1i1.26>
- Puspitasari, I. R. (2019). Hubungan Durasi Penggunaan Gadget Dengan Kecerdasan Emosional Anak Usia 8-10 Tahun Di MI Nurul Islam Tanjung Bendo Kabupaten Magetan. In *STIKES Bhakti Husada Mulia Madiun*.