

HUBUNGAN PENGGUNAAN GADGET DENGAN PERKEMBANGAN PSIKOSOSIAL ANAK USIA SEKOLAH 7-9 TAHUN

Fadya Nanda Putri^{1*}, Nurul Rezki Annisa², Amriati Mutmainna³

^{1,2,3*}Institut Nani Hasanuddin, Jl. Perintis Kemerdekaan VIII No.24, Kota Makassar, Indonesia, 90245

*e-mail:penulis-korespondensi: (fadyananda02@gmail.com/081244874430)

(Received: 11.11.2025; Reviewed: 18.11.2025 ;Accepted: 14.12.2025)

ABSTRACT

Psychosocial development in school-age children is where children can complete schoolwork and the Internet user population in Indonesia is currently increasingly dominated by mobile device users with a very high penetration rate. This study aims to analyze the relationship between the use of gadgets and the psychosocial development of children aged (7-9 years) at SD Inpres Tello Baru 1/1 Makassar. This study uses a quantitative design with a cross-sectional approach, with a total of 121 respondents and a sample of 93 respondents selected using the purposive sampling technique. The results showed that the majority of respondents had gadget use in the bad category (58.1%) and psychosocial development in the good category (60.2%). And the results in the study show that there is a significant relationship between the use of gadgets and children's psychosocial development. Although the majority of respondents had good psychosocial development, these results could be interpreted as an indication of other factors, such as parental supervision roles, social environment, and school, that helped children offset the adverse effects of gadget use.

Keywords: Children, School-Age Children, Gadgets, Psychosocial Development

ABSTRAK

Perkembangan psikososial pada anak usia sekolah adalah dimana anak bisa menyelesaikan tugas sekolah dan Populasi pengguna Internet di Indonesia saat ini semakin didominasi oleh pengguna perangkat mobile dengan tingkat penetrasi yang sangat tinggi. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis hubungan antara penggunaan gadget dengan perkembangan psikososial anak usia (7-9 tahun) di SD Inpres Tello Baru 1/1 Makassar. Penelitian ini menggunakan desain kuantitatif dengan pendekatan cross-sectional, dengan jumlah populasi sebanyak 121 dan di dapatkan sampel sebanyak 93 responden yang dipilih menggunakan teknik purposive sampling. Hasil penelitian menunjukkan mayoritas responden memiliki penggunaan gadget dalam kategori buruk dan perkembangan psikososial dalam kategori baik dibuktikan dengan diperolehnya nilai koefisien korelasi sebesar 0.487 dengan nilai signifikansi (p-value) sebesar 0.001. Karena nilai signifikansi $p < 0.05$, maka H_0 ditolak, artinya ada hubungan yang signifikan antara penggunaan gadget dengan perkembangan psikososial. Kesimpulan dalam penelitian menunjukkan adanya hubungan yang signifikan antara penggunaan gadget dengan perkembangan psikososial anak. Meskipun mayoritas responden memiliki perkembangan psikososial yang baik, hasil ini dapat diinterpretasikan sebagai indikasi adanya faktor-faktor lain, seperti peran pengawasan orang tua, lingkungan sosial, dan sekolah, yang membantu anak mengimbangi dampak buruk penggunaan gadget.

Kata Kunci: Anak, Anak Usia Sekolah, Gadget, Perkembangan Psikososial

Pendahuluan

Anak merupakan individu yang unik, dimana Anak mempunyai kebutuhan yang berbeda-beda sesuai dengan tahapan. Anak tumbuh dan berkembang baik secara fisik, mental, emosi dan sosial sesuai dengan potensi yang dimilikinya agar menjadi manusia dewasa yang berguna. hal ini perlu dipahami untuk memfasilitasi anak mencapai tugas pertumbuhan dan perkembangannya. Anak usia sekolah dasar adalah kelompok usia yang penting dalam tahapan perkembangan manusia, Periode ini menandai transisi dari masa prasekolah menuju pendidikan formal (Masthura et al., 2020).

Perkembangan social anak merupakan pencapaian kematangan dalam berinteraksi dengan orang-orang sekitarnya dari hubungan social yang dilakukannya. Kemampuan sosial anak dapat diperoleh dari berbagai kesempatan dan pengalaman bergaul dengan teman sebaya dan orang-orang dilingkungannya. Perkembangan anak pada masa sekolah dasar meliputi berbagai aspek seperti kognitif, sosial, emosional, fisik, dan bahasa. Perkembangan social anak sangat tergantung pada individu anak, peran orang tua, dewasa lingkungan Masyarakat termasuk taman kanak-kanak. Hubungan antara anak dan keluarga, teman sebaya dan sekolah mempengaruhi perkembangan psikososial seorang anak. Anak sebagai generasi pembangun dimasa depan untuk kearah yang lebih baik tentunya baik bagi keturunan maupun bangsa dan negaranya, Ada kaitan erat antara keterampilan bergaul dengan masa bahagia dimasa kanak-kanak. Penerimaan lingkungan serta pengalaman-pengalaman positif lain selama melakukan aktivitas sosial merupakan modal dasar yang sangat penting untuk satu kehidupan sukses dan menyenangkan dimasa yang akan datang, apa anak dipupuk dimasa kanak-kanak akan Anak petik buahnya dimasa dewasa kelak (Sinta Zakiyah et al., 2024).

Orang tua dan guru juga berperan aktif bagi anak tentang bagaimana didikan anak yang berpengaruh terhadap perkembangan psikososial (Ratih Arifka et al., 2021). Perkembangan psikososial pada anak usia sekolah adalah dimana anak bisa menyelesaikan tugas sekolah dan Populasi pengguna Internet di Indonesia saat ini semakin didominasi oleh pengguna perangkat mobile dengan tingkat penetrasi yang sangat tinggi. Mengutip data Hootsuite, jumlah pengguna Internet di Indonesia pada umlah pengguna internet di Indonesia pada tahun 2024 diperkirakan mencapai 212,9 juta orang, atau 77% dari total populasi. Sementara itu, jumlah perangkat mobile yang terhubung di Indonesia pada tahun 2024 diperkirakan mencapai 353,8 juta, atau 128% dari total populasi.

Gadget adalah perangkat atau alat elektronik yang memiliki fungsi khusus dan media yang saat ini sangat sulit untuk dipisahkan dengan anak-anak. Penggunaan gadget terus meningkat dari tahun ke tahun dan pengguna di nominasi oleh anak-anak (Khalisa et al., 2021). Penggunaan gadget secara berkelanjutan berdampak buruk bagi pola perilaku anak dalam kesehariannya, anak-anak yang cenderung terus menerus menggunakan gadget akan sangat tergantung dan menjadi kegiatan harus dan rutin dilakukan dalam aktivitas sehari-hari, hal ini mengkhawatirkan, pada masa anak-anak, Anak masih tidak stabil, memiliki rasa keingintahuan sangat tinggi, dan berdampak pada meningkatnya sifat konsumtif untuk itu penggunaan gadget pada anak perlu mendapatkan perhatian khusus bagi orangtua tidak dipungkiri saat ini anak lebih sering bermain gadget dari pada belajar dan berinteraksi dengan lingkungan sekitarnya. (Amalina Salsabila et al., 2023).

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan di SD Inpres Tello Baru 1/1 Makassar, terdapat 5 kelas dengan total siswa sebanyak 121 siswa. Siswa-siswa ini terdiri dari Kelas 1 (33 siswa, 2 kelas), Kelas 2 (28 siswa, 1 kelas), dan Kelas 3 (56 siswa, 2 kelas). Hasil wawancara dengan guru dan observasi menunjukkan bahwa tidak ditemukan anak yang memiliki kebutuhan khusus di sekolah tersebut. Peneliti mengangkat judul ini karena pentingnya memahami perkembangan psikososial anak usia sekolah (7–9 tahun), terutama dalam konteks penggunaan gadget yang semakin meningkat. Anak-anak pada usia ini diharapkan mampu menyelesaikan tugas, berinteraksi secara sehat dengan teman sebaya, senang berteman, dan berpartisipasi aktif dalam kegiatan kelompok. Namun, penggunaan gadget yang berlebihan dapat memengaruhi perkembangan psikososial anak, seperti munculnya perilaku menarik diri, sulit berkonsentrasi, atau menunjukkan ciri-ciri karakter yang tidak sesuai dengan tahap perkembangan.

Oleh karena itu berdasarkan latar belakang diatas peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul Hubungan Penggunaan Gadget dengan Perkembangan Psikososial Anak Usia Sekolah 7-9 Tahun di SD Inpres Tello Baru 1/1 Makassar.

Metode

Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan pendekatan cross-sectional. Pendekatan ini dipilih untuk menganalisis hubungan antara penggunaan gadget dan perkembangan psikososial anak usia sekolah dalam satu waktu tertentu. Desain yang digunakan adalah desain korelasional, yang bertujuan untuk mengetahui hubungan antara variabel independen (penggunaan gadget) dan variabel dependen (perkembangan psikososial anak). Penelitian ini dilakukan di SD Inpres Tello Baru 1/1 Makassar pada bulan Desember 2024. Populasi dalam penelitian ini seluruh siswa kelas 1,2,3 yaitu sebanyak 121 orang dengan cara pengambilan sampel menggunakan Teknik purposive sampling sehingga sampel sebanyak 93 orang. Instrumen yang digunakan adalah kuesioner gadget dan psikososial yang telah diuji validitas dan reliabilitasnya. Keandalan serta validitas alat ini telah diuji. Teknik pengolahan data dalam penelitian ini menggunakan aplikasi SPSS untuk tabulasi data. Adapun perhitungan dilakukan dengan menggunakan *Microsoft excel* dan *SPSS* sehingga diperoleh hasil tersebut.

Penelitian ini telah lulus mutu etik dengan nomor 239/STIKES-NH/KEPK/XI/2024 yang dikeluarkan pada tanggal 16 desember 2024 di STIKES Nani Hasanuddin.

Hasil

1. Analisis Univariat

Tabel 1 Distribusi Frekuensi Berdasarkan Umur Responden di SD Inpress 1/1 Tello Baru

Umur	Frekuensi (n)	Presentasi (%)
7 Tahun	40	43.0
8 Tahun	41	44.1
9 Tahun	12	12.9
Total	93	100

Berdasarkan tabel 1. Didapatkan umur responden 7-9 Tahun. Paling banyak yaitu responden yang berumur 8 Tahun sebanyak 41 orang (44.1%).

Tabel 2 Distribusi Frekuensi Berdasarkan Jenis Kelamin Responden di SD Inpress 1/1 Tello Baru

Jenis Kelamin	Frekuensi (n)	Presentasi (%)
Laki-laki	53	57.0
Perempuan	40	43.0
Total	93	100

Berdasarkan tabel 2. Didapatkan jenis kelamin responden banyak yaitu berjenis kelamin laki-laki sebanyak 53 Orang (57%) diketahui kebanyakan berjenis laki-laki.

Tabel 3 Distribusi Frekuensi Berdasarkan Tingkatan Kelas Responden di SD Inpress 1/1 Tello Baru

Kelas	Frekuensi (n)	Presentasi (%)
Kelas 1	36	38.7
Kelas 2	31	33.3
Kelas 3	26	28.0
Total	93	100

Berdasarkan tabel 3. Didapatkan responden terdiri 3 kelas yang terdistribusi normal dengan jumlah banyak di kelas 1.

Tabel 4 Distribusi Frekuensi Berdasarkan Kategori Penggunaan Gadget di SD Inpress 1/1 Tello Baru

Kategori	Frekuensi (n)	Presentasi (%)
Baik	3	3.2
Sedang	36	38.7
Buruk	54	58.1
Total	93	100

Berdasarkan tabel 4. Didapatkan responden pengguna gadget dengan kategori buruk yaitu sebanyak 54 orang (58.1%).

Tabel 5 Distribusi Frekuensi Berdasarkan Kategori Perkembangan Psikososial di SD Inpress 1/1 Tello Baru

Kategori	Frekuensi (n)	Presentasi (%)
Kurang	40	43.0
Cukup	41	44.1
Baik	12	12.9
Total	93	100

Berdasarkan tabel 5. Didapatkan responden perkembangan psikososial kategori baik yaitu sebanyak 56 orang (60.2%).

2. Analisis Bivariat

Tabel 6 Distribusi Hasil Uji Spearman Rho Penggunaan Gadget dan Perkembangan Psikososial di SD Inpres 1/1 Tello Baru

Variabel	Korelasi	Signifikansi	Hasil
Penggunaan Gadget	.487	0.001	H0 ditolak
Perkembangan Psikososial			Ha diterima

Dari data tabel, diperoleh nilai koefisien korelasi sebesar 0.487 dengan nilai signifikansi (p-value) sebesar 0.001. Karena nilai signifikansi $p < 0.05$, maka H0 ditolak, artinya ada hubungan yang signifikan

antara penggunaan gadget dengan perkembangan psikososial. Tanda positif (+) pada koefisien korelasi menunjukkan hubungan searah, yaitu semakin tinggi penggunaan gadget, maka semakin baik perkembangan psikososial, dan sebaliknya. Derajat hubungan berada pada kategori sedang karena nilai koefisien korelasi mendekati 0.05. Sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat hubungan antara penggunaan gadget dengan perkembangan psikososial pada anak di SD Inpres 1/1 Tello Baru”.

Tabel 7 Distribusi Uji Crosstabs Berdasarkan Kategori Penggunaan Gadget dan Perkembangan Sosial pada Anak

Variabel		Perkembangan Sosial								ρ value	α
Penggunaan Gadget	Kurang		Cukup		Baik		Total				
	n	%	n	%	n	%	n	%			
Baik	2	66.9	1	33.3	0	0.0	3	100	0,487	0,05	
Sedang	0	0.0	23	63.9	13	36.1	36	100			
Buruk	1	1.9	10	18.5	43	79.6	54	100			
Total	3	100	34	36.6	56	60.2	93	100			

Dari data diatas menunjukkan adanya hubungan yang signifikan antara tingkat penggunaan gadget dengan perkembangan sosial anak usia sekolah. Dari 3 anak yang memiliki penggunaan gadget yang baik, 2 menunjukkan perkembangan sosial yang kurang, 1 cukup, dan tidak ada yang memiliki perkembangan sosial yang baik. Dari 36 anak dengan tingkat penggunaan gadget sedang, mayoritas 23 anak memiliki perkembangan sosial yang cukup, dan 13 anak memiliki perkembangan sosial yang baik. Tidak ada anak kategori ini yang menunjukkan perkembangan sosial yang kurang. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan gadget yang moderat dikaitkan dengan perkembangan sosial yang lebih baik dibandingkan kategori lain. Dan tampak dari total 93 anak, 56 anak perkembangan sosial yang baik, 34 cukup, dan hanya 3 anak yang kurang. menunjukkan bahwa secara keseluruhan, sebagian besar anak dalam penelitian ini memiliki perkembangan sosial yang baik, meskipun ada variasi berdasarkan tingkat penggunaan gadget.

Pembahasan

1. Gambaran Umum Karakteristik Responden

a. Umur Responden

Dari hasil penelitian di SD Inpres 1/1 Tello Baru didapatkan Distribusi umur responden menunjukkan bahwa mayoritas berusia 8 tahun, diikuti oleh usia 7 tahun, dan 9 tahun. Rentang umur 7–9 tahun merupakan masa perkembangan anak usia sekolah yang ditandai oleh perkembangan kognitif dan sosial dimana anak usia sekolah berada dalam tahap operasional konkret dan anak mulai memahami hubungan sosial serta berpikir secara logis dalam situasi nyata. Penelitian oleh Smith et al. (2021) menegaskan bahwa anak usia 7–9 tahun juga mulai menunjukkan ketergantungan pada teknologi, termasuk gadget, yang dapat memengaruhi perkembangan psikososial Anak.

Menurut Erikson (1963), anak usia sekolah (6–12 tahun) berada dalam tahap *industry vs. inferiority* (keuletan vs. rasa rendah diri). Pada tahap ini, anak mulai mengembangkan keterampilan sosial, kepercayaan diri, dan kemampuan bekerja sama dengan teman sebaya.

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian yang ini lakukan di SD Inpres Tello Baru 1/1 Makassar, yang menunjukkan bahwa anak usia 7–9 tahun mulai menunjukkan ketergantungan pada teknologi, sehingga dapat memengaruhi keterampilan sosial Anak, seperti komunikasi langsung dengan teman sebaya dan pemahaman terhadap ekspresi emosional orang lain. Berbeda dengan penelitian Sri Tirtayanti et al. yang menggunakan metode literature review, penelitian ini berbasis data empiris dan mengacu pada teori Piaget serta Erikson, yang menjelaskan bahwa anak usia sekolah berada dalam tahap operasional konkret dan *industry vs. inferiority*, di mana anak mulai mengembangkan kemampuan berpikir logis serta hubungan sosial.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, peneliti berasumsi bahwa penggunaan gadget pada anak usia sekolah memiliki dampak yang signifikan terhadap perkembangan psikososial anak, baik dalam aspek positif maupun negatif. Anak pada rentang usia 7–9 tahun sedang berada dalam tahap perkembangan operasional konkret. Oleh karena itu, peran orang tua dan guru sangat penting dalam mengarahkan serta membatasi penggunaan gadget agar tidak menghambat perkembangan psikososial anak.

b. Jenis Kelamin

Selanjutnya, Mayoritas responden yang didapatkan dari hasil penelitian adalah laki-laki lebih banyak dibandingkan perempuan. Berdasarkan pengamatan yang dilakukan di tempat penelitian terlihat anak laki-laki lebih tertarik pada aktivitas bermain game, sedangkan anak perempuan lebih menggunakan aplikasi komunikasi atau sosial. Hal ini dapat memengaruhi pola interaksi dan perkembangan psikososial Anak, karena anak laki-laki yang sering bermain game berisiko mengalami keterbatasan dalam interaksi

sosial langsung serta kurang mengembangkan keterampilan komunikasi interpersonal. Sementara itu, anak perempuan yang lebih banyak menggunakan aplikasi komunikasi cenderung lebih terlibat dalam interaksi sosial, meskipun dalam bentuk virtual.

Studi lain oleh Rideout dan Robb (2020) juga menunjukkan bahwa anak laki-laki lebih sering menghabiskan waktu dengan gadget untuk aktivitas hiburan dan permainan berbasis tantangan, yang dapat meningkatkan keterampilan pemecahan masalah tetapi juga berisiko menyebabkan kecanduan teknologi. Sebaliknya, anak perempuan lebih banyak menggunakan gadget untuk berkomunikasi dengan teman atau keluarga, yang dapat meningkatkan keterampilan sosial anak tetapi juga membuat anak lebih rentan terhadap tekanan sosial daring.

Hasil penelitian ini sejalan dengan temuan dalam penelitian ini yang juga mengidentifikasi bahwa penggunaan gadget dapat mengurangi kemampuan anak untuk berinteraksi sosial dan meningkatkan ketergantungan pada teknologi. Namun, penelitian yang peneliti lakukan lebih mendalami perbedaan gender dalam penggunaan gadget, di mana anak laki-laki cenderung lebih tertarik pada permainan digital, sedangkan anak perempuan lebih banyak menggunakan aplikasi komunikasi sosial, yang dapat memengaruhi cara anak berinteraksi dengan teman sebaya dan orang lain. Peran orang tua dalam mengawasi dan membatasi penggunaan gadget, seperti yang disarankan oleh Nursyah dan Hidayat, juga sangat penting dalam mengurangi dampak negatif dan mendukung perkembangan psikososial yang sehat.

Peneliti berasumsi bahwa penggunaan gadget pada anak usia sekolah dapat memberikan dampak yang signifikan terhadap perkembangan psikososial anak, dengan perbedaan dampak berdasarkan jenis kelamin, di mana anak laki-laki cenderung lebih terlibat dalam aktivitas bermain game, sementara anak perempuan lebih banyak menggunakan gadget untuk aplikasi komunikasi sosial. Penggunaan gadget yang berlebihan, terutama tanpa pengawasan berpotensi mengurangi interaksi sosial anak dan menurunkan keterampilan komunikasi anak dengan teman sebaya, dapat mempengaruhi perkembangan emosi dan hubungan sosial anak. Namun, dengan adanya pengawasan yang ketat dari orang tua dan pembatasan waktu penggunaan gadget, dampak negatif tersebut dapat diminimalisir sehingga anak tetap dapat memanfaatkan teknologi untuk tujuan pendidikan dan hiburan yang sehat.

c. Tingkatan Kelas Responden

Didapatkan dari hasil penelitian responden terdiri dari siswa 3 kelas siswa yang mana paling banyak responden berasal dari kelas 1. Pembagian ini mencerminkan variasi tingkat perkembangan anak berdasarkan pengalaman belajar formal Anak. Studi oleh Suyadi dan Ulfah (2019) menegaskan bahwa pengalaman belajar di sekolah turut memengaruhi perkembangan emosional dan sosial anak. Penelitian ini juga menunjukkan bahwa pengalaman interaksi sosial yang lebih banyak di sekolah dapat meningkatkan kemampuan anak dalam mengelola emosi dan beradaptasi dalam lingkungan sosial. Sebaliknya, anak-anak yang lebih muda (kelas 1) mungkin masih dalam tahap awal pembelajaran sosial, yang membuat anak lebih rentan terhadap pengaruh negatif penggunaan gadget yang tidak terkontrol.

Selain itu, penelitian yang dilakukan oleh Amalia dan Setiawan (2021) juga menunjukkan bahwa pengalaman belajar di sekolah sangat berhubungan dengan perkembangan psikososial anak. Anak yang berada di kelas yang lebih tinggi cenderung memiliki keterampilan sosial yang lebih matang dan mampu beradaptasi dengan lebih baik dalam berbagai situasi sosial, termasuk dalam berinteraksi dengan teman-teman melalui media sosial atau permainan. Namun, meskipun ada hubungan positif antara pengalaman belajar dan perkembangan sosial anak, penggunaan gadget yang berlebihan masih menjadi faktor yang dapat menghambat perkembangan tersebut.

Peneliti berasumsi bahwa pengalaman belajar formal di sekolah berperan penting dalam perkembangan psikososial anak, anak yang berada di kelas yang lebih tinggi cenderung memiliki keterampilan sosial yang lebih baik dibandingkan anak di kelas yang lebih rendah, karena anak telah melalui lebih banyak interaksi sosial yang kompleks dengan teman sebaya dan lingkungan sekolah. Namun, peneliti juga berasumsi bahwa penggunaan gadget yang berlebihan, meskipun anak berada di kelas yang lebih tinggi, dapat menghambat perkembangan keterampilan sosial tersebut. Hal ini dikarenakan ketergantungan pada gadget bisa mengurangi kesempatan anak untuk berinteraksi secara langsung dengan teman-teman anak, yang pada gilirannya dapat menghambat kemampuan anak dalam mengelola emosi dan beradaptasi dalam situasi sosial.

2. Hubungan antara Penggunaan Gadget dengan Perkembangan Psikososial pada Anak di SD Inpres 1/1 Tello Baru

Dari hasil penelitian didapatkan bahwa sebagian besar anak-anak dengan penggunaan gadget baik cenderung memiliki perkembangan sosial yang bervariasi, dalam penelitian ini mayoritas berada dalam kategori kurang dan cukup tanpa ada yang masuk dalam kategori baik. Hal ini penggunaan gadget yang baik tidak selalu menjamin perkembangan psikososial anak. Anak yang jarang menggunakan gadget kurang mendapatkan stimulasi sosial melalui teknologi, tetapi juga tidak cukup berinteraksi langsung dengan

lingkungan sekitarnya. Hal ini terjadi karena pola asuh yang terlalu ketat, kurangnya kesempatan bermain dengan teman, atau lingkungan yang tidak mendukung aktivitas sosial. Selain itu, cara anak menggunakan gadget juga berpengaruh, jika hanya digunakan untuk hiburan pasif tanpa interaksi, maka perkembangan sosialnya tetap terbatas.

Selanjutnya, pada hasil distribusi menunjukkan anak-anak dengan penggunaan gadget buruk menunjukkan kecenderungan yang sangat tinggi terhadap perkembangan sosial baik. Di Lokasi penelitian, peneliti melihat anak-anak cenderung bermain game Bersama temannya. Hal ini membuktikan Anak-anak dengan penggunaan gadget buruk dapat memiliki perkembangan psikososial yang baik, salah satunya karena anak terlibat dalam aktivitas sosial seperti "mabar"(main bareng), yang mendorong pengembangan keterampilan kerja sama, komunikasi, dan pemecahan masalah dalam tim. Meskipun dilakukan secara daring, permainan multiplayer memungkinkan anak-anak untuk berinteraksi, berbagi ide, dan saling mendukung dalam mencapai tujuan bersama, yang memperkuat ikatan sosial anak.

Hal ini sejalan dengan beberapa teori dan penelitian yang menunjukkan bahwa interaksi sosial dalam konteks permainan daring dapat memberikan kontribusi positif pada perkembangan psikososial anak. Menurut Teori Pembelajaran Sosial oleh Albert Bandura, anak-anak belajar dari observasi dan interaksi anak dengan orang lain. Dalam permainan daring, anak-anak tidak hanya belajar dari pengalaman pribadi, tetapi juga dari interaksi dengan teman-teman dalam permainan, yang mencakup komunikasi dan kerja sama.

Secara keseluruhan, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa meskipun penggunaan gadget sering dianggap buruk dalam hal perkembangan sosial anak, aktivitas sosial yang terjadi dalam permainan daring dapat memberikan kesempatan untuk anak-anak belajar keterampilan sosial yang penting, yang pada gilirannya mendukung perkembangan psikososial anak secara positif.

Kemudian, hasil uji korelasi Spearman Rho dalam penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat hubungan positif. Hal tersebut menunjukkan bahwa semakin tinggi penggunaan gadget, semakin baik perkembangan psikososial anak. Hal ini bisa terjadi karena penggunaan gadget, meskipun sering dianggap negatif jika berlebihan, dapat memberikan kesempatan bagi anak-anak untuk terlibat dalam interaksi sosial melalui platform daring, seperti bermain game bersama teman (mabar).

Selanjutnya, nilai korelasi sebesar 0.487 yang berada pada kategori "sedang" menunjukkan bahwa hubungan antara kedua variabel (penggunaan gadget dan perkembangan psikososial) tidak terlalu kuat, namun tetap ada pengaruh yang signifikan. Ini berarti bahwa meskipun penggunaan gadget bukan satu-satunya faktor yang mempengaruhi perkembangan psikososial anak, tetap memberikan kontribusi yang cukup penting. Faktor lain seperti interaksi langsung dengan teman sebaya, dukungan keluarga, tetapi penggunaan gadget memberikan tambahan pengalaman sosial yang mendukung perkembangan psikososial. Demikian, hubungan positif yang signifikan ini menunjukkan bahwa meskipun penggunaan gadget perlu dikendalikan, aktivitas sosial yang dilakukan melalui gadget dapat memberikan pengaruh yang baik bagi perkembangan psikososial anak, terutama dalam aspek komunikasi, kerjasama, dan keterampilan sosial lainnya.

Penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Sari et al., (2022) menemukan bahwa penggunaan gadget memiliki pengaruh signifikan terhadap perkembangan psikososial anak. Gadget yang digunakan untuk tujuan edukasi dan interaksi sosial terbukti meningkatkan keterampilan komunikasi anak. Namun, penggunaan berlebihan cenderung menurunkan interaksi sosial langsung. Hal ini sejalan dengan hasil penelitian yang menunjukkan hubungan positif antara gadget dan perkembangan psikososial, meskipun efeknya bersifat kompleks.

Dari penjelasan di atas maka peneliti mengasumsikan bahwa penggunaan gadget memiliki peran signifikan dalam membentuk perkembangan psikososial anak. Meskipun sebagian besar responden memiliki kategori penggunaan gadget yang buruk, perkembangan psikososial yang baik pada mayoritas responden menunjukkan adanya interaksi kompleks antara gadget dan faktor pendukung lainnya. Kemudian gadget digunakan dengan tujuan edukasi dan pembelajaran kolaboratif, dapat memberikan dampak positif pada perkembangan keterampilan sosial dan kognitif anak. Hal ini konsisten dengan teori Erikson dan hasil penelitian terdahulu, yang menunjukkan manfaat dari penggunaan gadget secara seimbang.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan di SD Inpres 1/1 Tello Baru, disimpulkan bahwa terdapat hubungan positif yang signifikan antara penggunaan gadget dan perkembangan psikososial anak. Kemudian, mayoritas responden memiliki kategori penggunaan gadget yang buruk dengan sebagian besar responden menunjukkan perkembangan psikososial yang baik, meskipun ada beberapa yang cukup dan kurang.

Ucapan Terima Kasih

Mengucapkan terimakasih kepada pihak-pihak yang telah mendukung dan memberikan sumbangsih atas terlaksananya proses penelitian ini diantaranya: Sekolah Tinggi Ilmu Kesehatan Nani Hasanuddin, dan pihak SD Inpres 1/1 Tello Baru yang telah mengizinkan dan bersedia menjadi responden dalam penelitian ini.

Referensi

- Amalia, S., & Setiawan, R. (2021). Pengaruh pengalaman belajar terhadap perkembangan psikososial anak sekolah dasar. *Jurnal Psikologi Pendidikan*, 6(2), 115-126.
- Amalina Salsabila, N., Istiqomah, N., & Enikmawati, A. (2023). Faktor-Faktor Yang Berhubungan Dengan Perkembangan Psikososial Pada Anak Usia Prasekolah. *Jurnal Keperawatan*, 11(2), 149–155
- American Academy of Pediatrics (AAP). (2020). Media and young minds. *Pediatrics*, 138(5), e20162591.
- Erik H. Erikson. Identitas dan Siklus Hidup Manusia, Jakarta:Penerbit Gramedia, 1989.
- Khalisa, N., Sabil, F. A., & Irnawati. (2021). HUBUNGAN INTERAKSI SOSIAL DAN PRESTASI BELAJAR SISWA DENGAN PENGGUNAAN GADGET DI SMPN 3 CAMBA . *JIMPK : Jurnal Ilmiah Mahasiswa & Penelitian Keperawatan*, 1(3), 255-262. <https://doi.org/10.35892/jimpk.v1i3.578>
- Masthura, S., S, M. I., & Renila, A. S. (2020). Hubungan Penggunaan Gadget Dengan Perkembangan Psikososial Anak Usia Sekolah di SD Negeri 1 Kota Banda Aceh. *Jurnal Aceh Medika*, 2(1), 171–175
- Nursyah, S., & Hidayat, M. (2020). Pengaruh Penggunaan Gadget terhadap Perkembangan Psikososial Anak Usia Sekolah di SDN 10 Jakarta. *Jurnal Psikologi Anak*, 7(3), 214-225
- Ratih arifka, andi, Mato, R. ., & Afrida. (2021). HUBUNGAN INTENSITAS PENGGUNAAN SOSIAL MEDIA FACEBOOK DENGAN PSIKOSOSIAL ANAK DI SMPN 1 BENTENG KABUPATEN KEPULAUAN SELAYAR. *JIMPK : Jurnal Ilmiah Mahasiswa & Penelitian Keperawatan*, 1(1), 7-12. <https://doi.org/10.35892/jimpk.v1i1.487>
- Rideout, V., & Robb, M. B. (2020). The Common Sense census: Media use by kids age zero to eight. *Common Sense Media*. Diakses dari <https://www.commonsensemedia.org>
- Sánchez, E. M., et al. (2020). "Social Skills and Cooperative Play in Online Gaming: An Analysis of Multiplayer Game Interaction." *Journal of Child Development*, 35(3), 214-229.
- Sari, A., Rahmawati, D., & Fitriani, L. (2022). Impact of gadget use on children's psychosocial development. *Journal of Early Childhood Education Studies*, 5(1), 45–55.
- Sinta Zakiyah, Nurul Hidayah Hasibuan, Aufa Yasifa, Suhaila Putri Siregar, & Olivia Wahyu Ningsih. (2024). Perkembangan Anak pada Masa Sekolah Dasar. *DIAJAR: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 3(1), 71–79. <https://doi.org/10.54259/diajar.v3i1.2338>
- Smith, E. A., Jones, T., & Taylor, R. (2021). Technology use in middle childhood: Impacts on development and learning. *Journal of Developmental Science*, 24(7), 1048–1060
- Suyadi, I., & Ulfah, F. (2019). Pengaruh pengalaman belajar terhadap perkembangan emosional dan sosial anak usia sekolah. *Jurnal Pendidikan Anak*, 8(4), 209-220
- Tirtayanti, S., Majid, Y. A., & Hajj, A. (Tahun). Pengaruh penggunaan gadget terhadap perkembangan psikososial pada anak sekolah dasar: Literature review. *Jurnal Ilmu Keperawatan dan Kesehatan*, 5(2), 120-130. <https://www.researchgate.net/publication/359383839>
- Twenge, J. M., & Campbell, W. K. (2018). Associations between screen time and lower psychological well-being among children and adolescents. *Preventive Medicine Reports*, 12, 271–283.