

BAB IV

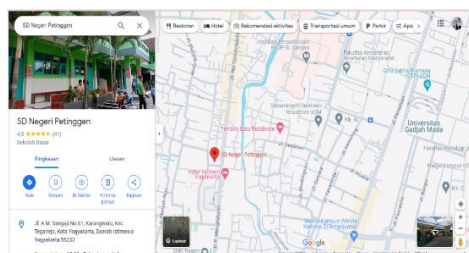
HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil

1. Gambaran Umum Lokasi Kegiatan

SDN Petinggen merupakan Sekolah Dasar Negeri berakreditasi B yang berlokasi di Jl. A.M. Sangaji No.16, Karangwaru, Kecamatan Tegalgrejo, Kota Yogyakarta, Daerah Istimewa Yogyakarta, dengan kode pos 55241. Dengan luas tanah sebesar 1.721 M², SDN Petinggen memiliki 1 kantor guru, 12 ruang kelas, Mushola, ruang laboratorium, ruang UKS, Aula dan ruang agama Kristen. Ekstrakurikuler yang ada di SDN Petinggen yaitu pramuka, TPA, karawitan dan juga angklung.

Jumlah guru yang ada di SDN Petinggen mempunyai 12 total guru kelas, 4 guru agama, 2 guru PJOK, dan 1 GPK. Jumlah siswa kelas I - V di SDN Petinggen yaitu berjumlah 244 siswa, dimana sebarannya yaitu kelas I AB memiliki total 51 siswa, kelas II AB memiliki 46 siswa, kelas III AB memiliki 48 siswa, kelas IV AB memiliki 43 siswa dan kelas V AB memiliki 56 siswa. Di SDN Petinggen sudah menerapkan sistem *full day school*, dimana siswa-siswi masuk di jam 07.00 WIB dan selesai kegiatan belajar pada pukul 14.00 WIB. Siswa/I diperbolehkan membawa *gadget* saat diperlukan dalam pembelajaran yang membutuhkan *gadget*. Saat di sekolah siswa/i yang membawa *gadget* akan menyimpan *gadget* mereka secara mandiri. Di SDN Petinggen belum ada pendidikan mengenai penggunaan gadget yang benar dari pihak sekolah.



Gambar 4.1 Lokasi SD Negeri Petinggen Kotamadya Yogyakarta

2. Analisa Univariat

1. Karakteristik Siswa Pengguna *Gadget* di SD Negeri Petinggen Kotamadya Yogyakarta

Berdasarkan karakteristik responden yang telah digambarkan pada analisis univariat, didapatkan data demografi responden meliputi jenis kelamin siswa, usia, kelas dan juga pekerjaan orang tua akan dicantumkan pada tabel berikut :

a. Karakteristik Responden Dilihat Berdasarkan Jenis Kelamin Siswa

Tabel 4.1 Karakteristik Responden Dilihat Berdasarkan Jenis Kelamin Siswa SD Negeri Petinggen

Jenis Kelamin	Frekuensi (n)	Persentase (%)
Laki-laki	21	41,2
Perempuan	30	58,8
Total	51	100,0

Sumber : Data Primer (2024)

Pada tabel 4.1 diatas menjelaskan bahwa responden di SD Negeri Petinggen Kotamadya Yogyakarta sebagian besar memiliki jenis kelamin perempuan dengan frekuensi sebanyak 30 siswa (58,8%).

b. Karakteristik Responden Dilihat Berdasarkan Usia Siswa

Tabel 4.2 Karakteristik Responden Dilihat Berdasarkan Usia Siswa SD Negeri Petinggen

Usia	Frekuensi (n)	Persentase (%)
9	15	29,4

10	20	39,2
11	13	25,5
12	3	5,9
Total	51	100,0

Sumber : Data Primer (2024)

Pada tabel 4.2 diatas menjelaskan bahwa responden di SD Negeri Petinggen Kotamadya Yogyakarta sebagian besar berusia 10 tahun yaitu dengan frekuensi sebanyak 20 siswa (39,2%).

c. Karakteristik Responden Dilihat Berdasarkan Kelas Siswa

Tabel 4.3 Karakteristik Responden Dilihat Berdasarkan Kelas Siswa SD Negeri Petinggen

Kelas	Frekuensi (n)	Persentase (%)
II	10	19,6
III	14	27,5
IV	12	23,5
V	15	29,4
Total	51	100,0

Sumber : Data Primer (2024)

Pada tabel 4.3 diatas menjelaskan bahwa responden di SD Negeri Petinggen Yogyakarta sebagian besar berada di kelas V yaitu dengan frekuensi sebanyak 15 siswa (29,4%).

d. Karakteristik Responden Dilihat Berdasarkan Pekerjaan Orangtua

Tabel 4.4 Karakteristik Responden Dilihat Berdasarkan Pekerjaan Orang Tua

Pekerjaan Orang Tua	Frekuensi (n)	Persentase (%)
PNS/TNI/POLRI	3	5,9
Petani	2	3,9
Swasta	10	19,6
Buruh	6	11,8
IRT	1	2,0
Wiraswasta	13	25,5
Lainnya	16	31,4

Total	51	100,0
-------	----	-------

Sumber : Data Primer (2024)

Pada tabel 4.4 diatas menjelaskan bahwa pekerjaan orang tua responden di SD Negeri Petinggen sebagian besar pekerjaan lainnya dengan frekuensi sebanyak 16 siswa (31,4%).

2. Gambaran *Misuse Gadget* Pada Anak Sekolah di SD Negeri Petinggen Kotamadya Yogyakarta

Gambaran *misuse gadget* pada anak sekolah di SD Negeri Petinggen Kotamadya Yogyakarta disajikan pada tabel.

Tabel 4.5 Gambaran *Misuse Gadget* Pada Anak Sekolah di SD Negeri Petinggen Kotamadya Yogyakarta (N=51)

<i>Misuse Gadget</i>	Frekuensi (n)	Persentase (%)
Rendah	15	29,4
Sedang	7	13,7
Tinggi	29	56,9
Total	51	100,0

Sumber : Data Primer (2024)

Berdasarkan tabel 4.5 dapat diketahui sebagian besar *misuse gadget* di SD Negeri Petinggen Kotamadya Yogyakarta masuk pada tingkat penggunaan *gadget* yang tinggi dengan frekuensi sebanyak 29 siswa (56,9%).

3. Gambaran Perubahan Perilaku Pada Anak Sekolah di SD Negeri Petinggen Kotamadya Yogyakarta

Gambaran perubahan perilaku pada anak sekolah di SD Negeri Petinggen Kotamadya Yogyakarta disajikan pada tabel.

Tabel 4.6 Gambaran Perubahan Perilaku Pada Anak Sekolah di SD Negeri Petinggen Kotamadya Yogyakarta (N=51)

Perubahan Perilaku	Frekuensi (n)	Persentase (%)
Positif	9	17,6
Negatif	42	82,4
Total	51	100,0

Sumber : Data Primer (2024)

Berdasarkan tabel 4.6 dapat diketahui sebagian besar perubahan perilaku di SD Negeri Petinggen Kotamadya Yogyakarta masuk pada kategori perubahan perilaku yang negatif dengan frekuensi sebanyak 42 siswa (82,4%).

Tabel 4.7 Distribusi Frekuensi Jawaban Pertanyaan Kuesioner Perubahan Perilaku Anak Sekolah SD Negeri Petinggen

Pertanyaan	Jawaban Pertanyaan					Total
	Selalu	Sering	Kadang-Kadang	Jarang	Tidak Pernah	
Saya lebih asik dengan diri saya sendiri	17 (33,3%)	14 (27,5%)	11 (21,6%)	6 (11,8%)	3 (5,9%)	51 (100,0%)
Saya berjalan tegak memperhatikan lingkungan sekitar	19 (37,3%)	17 (33,3%)	11 (21,6%)	3 (5,9%)	1 (2,0%)	51 (100,0%)
Saat berpapasan dengan orang lebih tua saya menganggukkan kepala	24 (47,1%)	12 (23,5%)	9 (17,6%)	3 (5,9%)	3 (5,9%)	51 (100,0%)
Saya berjalan menunduk ketika menggunakan <i>gadget</i>	4 (7,8%)	3 (5,9%)	11 (21,6%)	16 (31,4%)	17 (33,3%)	51 (100,0%)
Saya bertegur sapa dengan orang lain ketika sedang berada di lingkungan sekitar	12 (23,5%)	9 (17,6%)	14 (27,5%)	13 (25,5%)	3 (5,9%)	51 (100,0%)
Saya bermain <i>gadget</i> pada saat berkumpul dengan teman atau keluarga	10 (19,6%)	3 (5,9%)	18 (35,3%)	15 (29,4%)	5 (9,8%)	51 (100,0%)

Sumber : Data Primer (2024)

Berdasarkan tabel 4.7 dapat diketahui beberapa soal pertanyaan mengenai perubahan perilaku interaksi sosial memiliki nilai yang tinggi, dimana sebagian besar anak sekolah di SD Negeri Petinggen Kotamadya Yogyakarta siswa/i lebih asik dengan diri sendiri sebanyak 17 siswa (33,3%), sebagian besar siswa/i kadang-kadang bertegur sapa dengan orang lain ketika sedang berada di lingkungan sekitar sebanyak 14 siswa (27,5%) dan kadang-kadang sebagian besar siswa/i bermain *gadget* saat sedang berkumpul dengan teman maupun keluarga sebanyak 18 siswa (35,3%). Sehingga dapat diketahui bahwa perubahan perilaku negatif anak sekolah di SD Negeri Petinggen Kotamadya Yogyakarta sebagian besar yaitu siswa lebih asik dengan dirinya sendiri dan lebih fokus terhadap *gadget* yang dimiliki.

3. Analisa Bivariat

Hubungan *Misuse Gadget* Dengan Perubahan Perilaku Pada Anak Sekolah di SD Negeri Petinggen Kotamadya Yogyakarta

Dari hasil uji *Spearman rank colleration* dari data pada kedua variabel didapatkan hasil yang disajikan pada tabel.

Tabel 4.8 Hubungan *Misuse Gadget* Dengan Perubahan Perilaku Pada Anak Sekolah di SD Negeri Petinggen Kotamadya Yogyakarta (N=51)

Perubahan Perilaku	<i>Misuse Gadget</i>								<i>p-value</i>
	Rendah		Sedang		Tinggi		Total		
	f	%	f	%	f	%	f	%	
Positif	6	40,0%	1	14,3%	2	6,9%	9	17,6%	0,008
Negatif	9	60,0%	6	85,7%	27	93,1%	42	82,4%	
Total	15	100,0%	7	100,0%	29	100,0%	51	100,0%	

Sumber : Data Primer (2024)

Dilihat dari tabel 4.8 perubahan perilaku positif pada anak sekolah di SD Negeri Petinggen Kotamadya Yogyakarta sebagian besar *misuse gadget* dalam kategori rendah dengan frekuensi sebanyak 6 siswa

(40,0%), sedangkan perubahan perilaku negatif sebagian besar *misuse gadget* dalam kategori tinggi dengan frekuensi sebanyak 27 siswa (93,1%). Tabel 4.8 menggambarkan bahwa ada hubungan antara *misuse gadget* dengan perubahan perilaku pada anak sekolah di SD Negeri Petinggen Kotamadya Yogyakarta, yang ditunjukkan dengan nilai $p < 0,05$ ($p = 0.008$).

B. Pembahasan

1. Gambaran Karakteristik Responden

a. Jenis Kelamin

Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa distribusi frekuensi jenis kelamin pada responden terbanyak yaitu perempuan 38 siswi (58,8%) dan responden laki-laki berjumlah 21 siswa (41,2%). Dimana hal ini dikuatkan oleh penelitian Trihandoko *et al.* (2023), yaitu memiliki hasil responden perempuan lebih banyak menggunakan *gadget* daripada responden laki-laki, disebutkan bahwa responden perempuan sebanyak 22 siswi (61,1%) dan responden laki-laki sebanyak 14 siswa (38,9%). Berdasarkan penelitian lain yang telah dilakukan oleh Mawarani (2019), dimana kecenderungan *internet addiction* terbanyak yaitu pada responden perempuan sebanyak 66 siswi (57,4%) dan responden laki-laki sebanyak 49 siswa (42,6%).

Berdasarkan penelitian terdahulu, dapat diambil kesimpulan bahwa adanya *addiction* dalam penggunaan *gadget* yang berbeda antara responden laki-laki dan juga perempuan, dengan hasil penelitian lebih banyak responden perempuan yang sering menggunakan *gadget* dan lebih banyak digunakan untuk mengakses media sosial yang mereka punya (Mawarani, 2019).

Berdasarkan analisa peneliti serta penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti sebelumnya, dapat diketahui bahwa sebagian besar responden dengan jenis kelamin perempuan lebih sering menggunakan *gadget* dibandingkan dengan responden berjenis

kelamin laki-laki, karena perempuan lebih tertarik pada aspek sosial dalam berbagai aplikasi media sosial yang mereka miliki, sehingga perempuan lebih sering mengakses gadget yang mereka punya daripada responden laki-laki.

b. Usia

Hasil penelitian menunjukkan bahwa distribusi frekuensi usia pada responden terbanyak yaitu pada usia 10 tahun dengan frekuensi 20 siswa (39,2%). Dimana hal ini diperkuat dengan penelitian yang telah dilakukan oleh Rini *et al.* (2021), dimana terdapat dampak penggunaan *gadget* terhadap perilaku sosial anak usia sekolah dasar di Desa Geneng RT 08 RW 03 Kecamatan Mijen Kabupaten Demak dengan hasil bahwa anak sekolah dasar yang berusia 10 tahun lebih senang bermain permainan di dalam *gadget* karena menganggap fitur-fitur pada *gadget* lebih menyenangkan daripada bermain dengan teman sebayanya. Berdasarkan penelitian lain yang telah dilakukan oleh SURIANTI (2020), dimana hasil penelitian ini penggunaan *gadget* terbanyak yaitu pada responden dengan usia 10-11 tahun sebanyak 57 anak (78,1%).

Berdasarkan penelitian terdahulu, menunjukkan bahwa anak sekolah dengan usia 10 tahun cenderung mempunyai rasa ingin tahu yang lebih tinggi dalam proses perkembangan dan pertumbuhannya, baik dari segi fisik, kognitif, emosional, kreativitas, bahasa serta komunikasi (Rini *et al.*, 2021). Namun berdasarkan hasil temuan penelitian diatas anak-anak yang berusia 10 tahun condong menganggap gadget lebih menyenangkan dibanding bermain dengan teman sebayanya (SURIANTI, 2020).

Berdasarkan analisa peneliti, responden dengan usia 10 tahun lebih cenderung memusatkan perhatian pada aktivitas

menggunakan *gadget*, dibandingkan aktivitas lain seperti bermain dengan teman sebaya ataupun lingkungan sekitarnya.

c. Kelas

Hasil penelitian menunjukkan bahwa distribusi frekuensi kelas pada responden terbanyak yaitu kelas V dengan frekuensi 15 siswa (29,4%). Dimana hal ini diperkuat dengan penelitian yang telah dilakukan oleh Nurhabibah *et al.* (2020), dengan hasil penelitian yaitu penggunaan *gadget* pada siswa kelas V berdampak pada interaksi sosial sebanyak 66,5%. Berdasarkan penelitian lain yang telah dilakukan oleh Qiladah *et al.* (2023), dimana hasil penelitian ini menunjukkan adanya perubahan dalam pola komunikasi serta interaksi sosial siswa semenjak menggunakan *gadget*, dimana siswa lebih tertarik menggunakan *gadget* dan lebih banyak menghabiskan waktu untuk bermain dan menggunakan *gadget* daripada berinteraksi secara langsung dengan temannya.

Berdasarkan penelitian terdahulu yang telah dijelaskan diatas, menunjukkan bahwa siswa kelas V lebih banyak menggunakan *gadget* untuk mengakses media sosial hiburan, *game online* dan sarana belajar serta untuk mengakses informasi (Qiladah *et al.*, 2023).

Berdasarkan penelitian yang telah peneliti lakukan dan diperkuat dengan penelitian sebelumnya, dapat diketahui bahwa responden yang berada pada kelas V lebih banyak dan lebih bebas dalam penggunaan *gadget* dengan tujuan mengakses media sosial serta *game online* yang dimilikinya, karena anak kelas V kebanyakan sudah tidak terlalu diberi batasan penggunaan oleh orang tua.

d. Pekerjaan Orang Tua

Hasil penelitian menunjukkan bahwa distribusi frekuensi pekerjaan orang tua pada responden terbanyak yaitu pekerjaan lainnya sebanyak 16 siswa (31,4%). Dimana hal ini diperkuat

dengan penelitian yang telah dilakukan oleh Fadlilah & Krisnanto (2019), dimana hasil penelitian ini terdapat hubungan antara pekerjaan orang tua dengan penggunaan *gadget* dengan *p-value* 0,003. Berdasarkan penelitian lain yang telah dilakukan oleh Ari *et al.* (2020), dimana hasil penelitian ini yaitu *gadget* yang diberikan pada anak memiliki kaitan dengan orang tua yang sedang bekerja.

Berdasarkan hasil penelitian terdahulu, menunjukkan bahwa kebanyakan orang tua yang bekerja akan memberikan akses penggunaan *gadget* terhadap anaknya dengan tujuan agar anak-anak tidak mengganggu pekerjaan orang tuanya (Ari *et al.*, 2020).

Berdasarkan analisa peneliti dan diperkuat dengan penelitian sebelumnya, dapat diketahui responden dengan orang tuanya yang bekerja berpeluang memiliki izin akses menggunakan *gadget*, dimana orang tua memberikan anak *gadget* sehingga anak memiliki waktu akses *gadget* yang lebih bebas. Hasil wawancara yang telah dilakukan kepada beberapa siswa/i saat pengisian kuesioner didapatkan hasil bahwa sebagian besar anak tidak memiliki batasan waktu dari orang tua dalam penggunaan *gadget*, beberapa anak mengakses *gadget* lebih dari 3 jam dan 1-2 jam dalam sekali pemakaian, dan sebagian besar anak mengakses *gadget* lebih dari 3 kali dalam sehari.

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan oleh Agasi *et al.* (2022), anak dikatakan kecanduan jika waktu penggunaan *gadget* selama 2-12 jam dalam sekali pemakaian, dimana hal ini selain berdampak pada perubahan perilaku anak juga dapat mempengaruhi perkembangan psikologi terutama perkembangan emosional anak seperti anak menjadi mudah marah. Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan oleh Juwita & Ernawati (2022), dikatakan kecanduan jika waktu penggunaan *gadget* pada anak lebih dari 2 jam dalam sekali pemakaian, dimana kecanduan *gadget* sendiri bisa mempengaruhi kesehatan serta tumbuh kembang anak dimana anak

akan merasa malas dalam melakukan tugas-tugasnya dan lebih memilih bermain gadget, serta anak-anak dapat terkena efek radiasi sehingga mengganggu ketajaman penglihatan anak.

2. Gambaran *Misuse Gadget* Pada Anak Sekolah di SD Negeri Petinggen Kotamadya Yogyakarta

Berdasarkan hasil penelitian *misuse gadget* pada anak sekolah di SD Negeri Petinggen Kotamadya Yogyakarta didapatkan nilai median 80, dimana hasil ukur rendah dengan rentang skor 70 kebawah, hasil ukur tinggi dengan rentang skor 71 – 79 dan hasil ukur tinggi dengan rentang skor 80 keatas, dimana hasil penelitian ini mendapatkan skor nilai terendah responden yaitu 60 dan tertinggi pada skor 89. Berdasarkan kuesioner penggunaan *gadget* yang telah dibagikan dan diisi oleh siswa SD Negeri Petinggen Kotamadya Yogyakarta didapatkan bahwa sebanyak 29 siswa (56,9%) masuk pada kategori tingkat penggunaan *gadget* yang tinggi.

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian yang telah dilakukan oleh Juwita & Ernawati (2022), dimana hasil penelitian ini menunjukkan bahwa sebanyak 90 siswa (92,8%) dengan kategori tingkat penggunaan *gadget* yang tinggi. Dalam penelitian lain yang telah dilakukan oleh Rohana & Hartini (2020), dimana hasil penelitian mengenai hubungan penggunaan *gadget* dengan interaksi sosial anak usia sekolah di SDN 02 Banyuurip Kecamatan Margorejo Kabupaten Pati menunjukkan bahwa sebanyak 23 siswa (59,0%) dengan kategori tingkat penggunaan *gadget* yang tinggi. Berdasarkan penelitian lain yang telah dilakukan oleh Eritriana & Periyem (2022), dimana hasil penelitian ini menunjukkan bahwa sebanyak 34 siswa (58,6%) dengan kategori tingkat penggunaan *gadget* yang tinggi.

Berdasarkan hasil penelitian terdahulu, menunjukkan siswa masuk pada kategori tingkat penggunaan *gadget* yang tinggi, dimana hal ini disebabkan oleh kemudahan fitur yang ada di dalam *gadget* dan bisa dengan mudah diakses oleh semua kalangan usia khususnya pada usia

anak sekolah (Rohana & Hartini, 2020). Anak sekolah menggunakan *gadget* untuk mengakses media hiburan, *game online*, dan juga untuk mengakses informasi belajar bagi para pelajar (Eritriana & Periyem, 2022).

Berdasarkan hasil analisa peneliti serta diperkuat dengan penelitian sebelumnya, dapat diketahui bahwa sebagian besar anak sekolah di SD Negeri Petinggen berada pada kategori penggunaan *gadget* yang tinggi, dimana hal tersebut dapat dilihat dari jenis kelamin responden dimana responden perempuan akan lebih banyak menggunakan *gadget* untuk membuka media sosial yang mereka miliki, sedangkan responden laki-laki lebih banyak menggunakan *gadget* untuk bermain *game online*. Para responden memiliki akses dalam menggunakan *gadget* dikarenakan orang tuanya bekerja, sehingga mayoritas orang tua tidak memberikan batasan waktu dalam mengakses *gadget* pada anaknya.

Misuse gadget atau penyalahgunaan yang terjadi di SD Negeri Petinggen Kotamadya Yogyakarta yaitu adanya kecanduan dalam penggunaan *gadget* pada siswa/i, dimana anak-anak mengakses *gadget* untuk mencari informasi di internet atau mengakses media sosial serta bermain *game online* dengan durasi waktu yang cukup lama yaitu sebagian besar mengakses *gadget* lebih dari 2 jam dalam sekali pemakaian, dan sebagian besar anak setiap hari menggunakan *gadget* untuk mengakses internet, media sosial dan juga *game online*.

3. Gambaran Perubahan Perilaku Pada Anak Sekolah di SD Negeri Petinggen Kotamadya Yogyakarta

Berdasarkan hasil penelitian perubahan perilaku pada anak sekolah di SD Negeri Petinggen Kotamadya Yogyakarta didapatkan nilai median 50, dimana hasil ukur positif dengan rentang skor kurang dari 45 dan negatif lebih dari 45, dimana hasil penelitian ini mendapatkan skor responden terendah 31 dan tertinggi pada skor 63. Berdasarkan kuesioner perubahan perilaku yang telah dibagikan dan diisi oleh siswa SD Negeri Petinggen Kotamadya Yogyakarta didapatkan bahwa

sebanyak 42 siswa (82,4%) masuk pada kategori perubahan perilaku yang negatif. Berdasarkan jawaban kuesioner perubahan perilaku didapatkan hasil bahwa sebagian besar siswa lebih asik dengan diri sendiri sebanyak 17 siswa (33,3%)

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian yang telah dilakukan oleh Rohana & Hartini (2020), dimana hasil penelitian mengenai hubungan penggunaan *gadget* dengan interaksi sosial anak usia sekolah di SDN 02 Banyuurip Kecamatan Margorejo Kabupaten Pati menunjukkan bahwa sebanyak 21 siswa (53,8%) dengan kategori interaksi sosial maladaptif dimana interaksi sosial siswa mengarah kepada interaksi sosial yang negatif. Berdasarkan penelitian lain yang telah dilakukan oleh Juniah & Siahaan (2022), dimana hasil penelitian mengenai hubungan penggunaan *gadget* terhadap perubahan interaksi sosial pada anak menunjukkan bahwa sebanyak 243 anak (63,28%) siswa dengan kategori interaksi sosial maladaptif dimana interaksi sosial siswa mengarah kepada interaksi sosial yang negatif.

Berdasarkan hasil penelitian yang sebelumnya, menunjukkan penggunaan *gadget* akan berpengaruh pada interaksi sosial anak, dimana hal tersebut dikarenakan anak akan lebih menaruh perhatian kepada *gadget* yang dimilikinya dan tidak akan terlalu memperhatikan lingkungan sekitarnya, bahkan terkadang saat anak berkumpul mereka akan mengobrol sambil bermain *gadget* sehingga menciptakan komunikasi yang kurang efektif (Rohana & Hartini, 2020).

Penggunaan *gadget* yang berlebihan akan berdampak pada otak manusia, dimana penggunaan *gadget* berlebih dapat merusak otak bagian depan khususnya pada bagian PFC (*Pre Frontal Cortex*), dimana bagian otak ini berfungsi untuk mengatur emosi, kontrol diri, tanggung jawab. Pengambilan keputusan serta nilai-nilai moral lainnya (Yumarni, 2022). Anak yang mengalami kecanduan *gadget* otaknya akan memproduksi banyak hormon *dopamine* yang menyebabkan fungsi PFC

terganggu, sehingga dapat menimbulkan perubahan perilaku pada anak (Istiqomah, 2019).

Berdasarkan analisa dari peneliti, dapat diketahui bahwa sebagian besar anak di SD Negeri Petinggen Kotamadya Yogyakarta berada pada kategori perubahan perilaku yang negatif. Dimana hal tersebut diketahui melalui hasil wawancara kepada beberapa anak didapatkan bahwa anak menyampaikan bahwa lebih senang bermain *gadget* daripada bermain dengan temannya, dan anak yang menunjukkan sikap menutup diri serta susah untuk melakukan interaksi sosial.

4. Hubungan *Misuse Gadget* Dengan Perubahan Perilaku Pada Anak Sekolah di SD Negeri Petinggen Kotamadya Yogyakarta

Berdasarkan hasil uji *Spearman rank colleration* menunjukkan $p\text{-value} = 0,008$ ($p < 0,05$) yang artinya terdapat hubungan antara *misuse gadget* dengan perubahan perilaku pada anak sekolah di SD Negeri Petinggen Kotamadya Yogyakarta. Hasil penelitian ini memiliki kesamaan dengan penelitian yang telah dilakukan oleh Hanifa & Hidayat (2022), dimana hasil penelitian mengenai pengaruh intensitas penggunaan *gadget* untuk bermain aplikasi *Game Online* terhadap kemampuan sosial anak yaitu mendapatkan $p = 0,002$ ($p < 0,05$) yang berarti terdapat hubungan antara variabel X (intensitas bermain *Game Online*) dengan variabel Y (kemampuan sosial).

Mengenalkan teknologi adalah kebutuhan yang berguna terhadap siswa/i di era digital saat ini, dengan memahami teknologi siswa/i tentunya dapat lebih banyak mengakses informasi, mengembangkan kemampuan berkomunikasi, serta menambah kreativitas dan menyiapkan dirinya untuk masa depan yang akan lebih banyak terhubung melalui digital (Nur, 2023). Terlebih lagi, pengetahuan mengenai pengaruh dan tantangan teknologi dapat mendukung siswa memanfaatkan teknologi dengan bijaksana serta bertanggung jawab. Maka penting bagi pendidik serta orang tua untuk membantu serta mendorong siswa dalam mengembangkan pemahaman yang baik

tentang teknologi, sehingga mereka dapat menggunakannya secara maksimal untuk hal yang positif dan membangun masa depan yang baik. Namun jika, orang tua ataupun pendidik kurang memperhatikan siswa dalam penggunaan teknologi, bisa memunculkan masalah yang disebut *misuse gadget* atau penyalahgunaan *gadget*.

Penggunaan *gadget* yang dilakukan secara berlebihan serta dengan pengawasan yang kurang akan menimbulkan *misuse gadget*, dimana *misuse gadget* sendiri akan mempengaruhi perkembangan anak yaitu seperti perkembangan psikologi, seperti anak akan sulit untuk berkonsentrasi, dan khususnya pada aspek pertumbuhan emosi yang tidak stabil serta perkembangan moral yang terganggu. Pada pertumbuhan emosi, anak yang menggunakan *gadget* cenderung mudah marah, tidak mau menuruti perintah, menirukan perilaku yang terdapat dalam *gadget* serta sering berbicara sendiri pada *gadget*. Sementara pengaruh terhadap perkembangan moral meliputi pengaruh terhadap kedisiplinan, menyebabkan anak menjadi malas, meninggalkan kewajiban untuk beribadah serta mengurangi waktu belajar (Purwaningtyas *et al.*, 2023). Anak yang aktif menggunakan *gadget* cenderung malas belajar, menjadi susah fokus, menghindar dari bersosialisasi dengan lingkungan sehingga bisa menyebabkan anak kurang komunikatif saat diajak berbicara, dan cenderung memiliki relasi kurang baik dengan orang disekitar (Mulyani, 2022).

Hal ini sejalan dengan teori yang diungkapkan oleh Wijanarko (2016) dalam Hermawan (2021), *gadget* telah mengubah perilaku anak dimana banyak perilaku yang menyimpang atau mengalami peningkatan dan dilaporkan ada hubungannya dengan penggunaan *gadget*. Wijanarko menyampaikan bahwa penggunaan *gadget* juga telah mengurangi dan menggantikan jumlah waktu tatap muka langsung antar manusia serta merubah perilaku anak.

Berdasarkan analisa dari peneliti, anak sekolah di SD Negeri Petinggen Kotamadya Yogyakarta sebagian besar berada pada kategori

penggunaan *gadget* yang tinggi, serta jika dilihat dari perubahan perilakunya sebagian besar anak berada pada perubahan perilaku yang negatif. Perubahan perilaku merupakan proses yang terjadi kepada seseorang diakibatkan melalui berbagai sumber seperti keluarga, teman diri sendiri maupun lingkungan (Zis *et al.*, 2021). Perubahan perilaku anak sekolah di SD Negeri Petinggen dapat dilihat berdasarkan hasil pengisian kuesioner perubahan perilaku, dimana anak sekolah di SD Negeri Petinggen Kotamadya sebagian besar menjawab bahwa lebih asik dengan diri sendiri sebanyak 17 siswa (33,3%), sebagian besar siswa kadang-kadang bertegur sapa dengan orang lain ketika sedang berada di lingkungan sekitar sebanyak 14 siswa (27,5%) dan kadang-kadang sebagian besar siswa bermain *gadget* saat berkumpul dengan teman atau keluarga sebanyak 18 siswa (35,3%).

Berdasarkan wawancara pada beberapa siswa/i saat pengambilan data, didapatkan hasil bahwa siswa/i di rumah sudah mendapatkan tugas untuk melakukan pekerjaan rumah ringan seperti menyapu atau membereskan kamarnya namun sebagian besar siswa/i mengatakan tugas tersebut terabaikan karena lebih memilih bermain *gadget*, sebagian besar siswa/i juga mengatakan komunikasi dengan orang tua di rumah tidak terlalu banyak karena pada pagi hari orang tua bekerja dari pagi sampai sore sehingga komunikasinya hanya sedikit dan lebih banyak menghabiskan waktu dengan bermain *gadget*, siswa kadang berkumpul dengan teman sebayanya di sekitar rumah namun masing-masing membawa *gadget* dan sibuk dengan *gadget* masing-masing, sehingga komunikasinya kurang baik. Sehingga hal ini bisa menjadi faktor utama interaksi sosial anak yang kurang baik.

C. Keterbatasan

Keterbatasan dalam penelitian ini yaitu peneliti hanya membahas hubungan variabel *misuse gadget* dengan variabel perubahan perilaku, dan tidak mengukur lebih lanjut macam-macam penggunaan *misuse gadget*. Dimana perubahan perilaku pada anak sekolah bisa dipengaruhi oleh variabel lain seperti peran orang tua dan juga peran guru.

PERPUSTAKAAN
UNIVERSITAS JENDERAL ACHMAD YANI
YOGYAKARTA