

Hubungan Kecanduan Gawai Dengan Masalah Psikososial Pada Anak Usia Sekolah Di SD Muhammadiyah 3 Malang

Dahsya Biru Elwalida¹, Miftakhul Ulfa^{2*}, Senditya Indah Mayasari³

^{1,2,3}Program Studi S1 Pendidikan Ners, STIKES Widyagama Husada Malang,

Jl Taman Borobudur Indah 3a Malang

Email: mimiulfah336@gmail.com^{2*}

Abstrak

Gawai merupakan alat elektronik yang digunakan sebagai media komunikasi dan informasi. Semakin berkembangnya zaman, pengguna gawai tidak hanya dari orang dewasa saja, namun anak usia sekolah saat ini juga bisa mengoperasikan dan menggunakan gawai. Apabila anak menggunakan gawai dengan tidak bijak baik dari tujuan menggunakannya, aplikasi dan game yang diakses, serta durasi pemakaian maka beresiko anak menjadi kecanduan dengan gawai. Setelah adanya kecanduan gawai, hal tersebut mempengaruhi terjadinya masalah psikososial. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui hubungan kecanduan gawai dengan masalah psikososial pada anak usia sekolah di SD Muhammadiyah 3 Kota Malang. Metode yang digunakan adalah penelitian kuantitatif bersifat observasional dengan pendekatan korelasional. Teknik sampling menggunakan purposive sampling dengan hasil 53 sampel. Instrumen yang digunakan kuesioner SDQ dan SAS-SV. Pengolahan data secara statistik menggunakan Uji Korelasi Somers. Hasil penelitian menunjukkan nilai Sig. $0.00 < 0.05$ maka bermakna terdapat hubungan antara kecanduan gawai masalah psikososial pada anak usia sekolah di SD Muhammadiyah 3 Kota Malang. Nilai koefisien korelasi 0.37 maka terdapat hubungan yang cukup antara kedua variabel. Kesimpulan dengan adanya penelitian ini diharapkan pada peneliti selanjutnya dapat mengembangkan variabel penelitian ini.

Keywords: Anak, Gawai, Psikososial

PENDAHULUAN

Masa anak usia sekolah biasanya berada pada rentang 6-12 tahun. Pada fase ini, anak mengalami pertumbuhan fisik seperti kuat untuk melompat, berlari dan aktivitas fisik lainnya. Anak juga mengalami perkembangan psikis seperti peningkatan bersosialisasi dengan teman, guru atau lingkungan sekitar. Anak-anak juga memiliki kemampuan mengikuti perkembangan zaman yang terjadi dengan mudah. Adanya kemajuan teknologi dan informasi, anak-anak masa kini sudah mampu mengoperasikan gawai secara mandiri. Seperti survei di Provinsi Sulawesi Utara yang dilakukan oleh Badan Pusat Statistik (BPS) pada tahun 2017 menunjukkan

sebanyak 62,02% anak laki-laki dan 61,87% anak perempuan dengan kelompok usia 5 tahun ke atas sudah mampu menggunakan gawai (Badan Pusat Statistik 2017 dalam Royke *et al.*, 2021).

Maka dari itu, perkembangan zaman yang kian modern baik dibidang teknologi dan informasi, semua kelompok umur menjadi target sebagai pengguna alat elektronik. Teknologi pesat yang dirasakan perkembangannya di sekitar ialah kemajuan elektronik gawai. Berbagai macam varian gawai dengan harga relatif terjangkau menjadi kebutuhan primer saat ini. Tidak sedikit para orang tua mampu membelikan anak-anaknya gawai sebagai media bermain. Sesuai dengan survey yang

dilakukan Organisasi swasta “*The Asian Parent Insight*” di 5 negara (Thailand, Singapura, Philipina, Indonesia dan Malaysia). Adapun hasil survey menunjukkan bahwa dari 2.417 orang tua yang memiliki gawai dan anak usia 3-8 tahun, terdapat 67% anak bermain gawai milik orang tua mereka dan 18% anak bermain gawai miliknya sendiri (Royke *et al.*, 2021).

Fenomena yang terjadi pada anak sebagai pengguna gawai perlu dilakukan pembatasan-pembatasan tertentu. Pendidikan gawai terhadap anak sebagai pengguna sangat penting terutama dari pihak orang tua. Baik dari waktu penggunaan maupun informasi dan aplikasi yang diakses. Berbagai macam aplikasi hiburan bisa digunakan didalam gawai. Maka dari itu, anak perlu diberikan batasan dengan tujuan tidak mengganggu aktivitas kesehariannya ataupun kecanduan menggunakan gawai. Apabila anak sudah mengalami kecanduan gawai dapat beresiko mempengaruhi psikologis sang anak. Anak menjadi pribadi yang sering marah saat diminta berhenti bermain gawai, anak menjadi malas belajar, dan anak lebih suka bermain dengan gawai daripada dengan teman-teman sebayanya. Di Indonesia, Lembaga Perlindungan Anak Indonesia mengemukakan sejak 2013 sudah menangani 17 kasus anak yang kecanduan gawai. Selain itu sejak tahun 2016 sebanyak 42 kasus anak mengalami kecanduan gawai yang kemudian telah ditangani oleh Komisi Nasional Perlindungan Anak (Kominfo, 2018). Sedangkan di Jawa Barat terdapat peningkatan angka pasien yang berobat ke

Klinik Kesehatan Jiwa Anak dan Remaja akibat kecanduan gawai dan *game online*. Dari tahun 2020 sebanyak 104 meningkat menjadi 118 anak pada rentang Januari-Februari 2021 (Saputra, 2021). Maka dari hal ini, anak sangat penting untuk diberikan pengetahuan dalam menggunakan gawai dengan bijak.

Selain pembatasan, tindakan pendampingan dan pengawasan yang khusus juga perlu dilakukan. Saat anak menggunakan gawai, baik untuk bermain *game* ataupun media sosial perlu orang dewasa untuk memantau perilaku tersebut. Hal ini disebabkan pada usia anak sekolah rentan dalam menerima dan mengolah informasi yang ada dalam teknologi. Adanya konten kekerasan, penindasan hingga pelecehan seksual yang marak tersebar di internet sangat mudah untuk diakses. Orang tua maupun keluarga sebagai *educator* harus mampu menjelaskan makna pada tayangan konten tersebut. Agar anak tidak mencontoh perilaku negatif dari informasi yang diberikan. Alangkah baiknya jika anak diarahkan untuk menggunakan gawai secara baik seperti mengerjakan tugas sekolah, dan belajar.

Saat anak menerima informasi maupun tayangan-tayangan negatif dan tidak dijelaskan secara baik, bisa menimbulkan adanya gangguan psikososial dan emosional. Hal ini dikarenakan anak belum matang dalam mengelola informasi dan kondisi psikologisnya. Masalah psikososial pada anak akibat kecanduan gawai bisa ditunjukkan dengan anak enggan berinteraksi dengan lingkungannya, anak

acuh terhadap orang tua, serta anak marah saat diberhentikan bermain gawai. Kecanduan gawai tersebut juga dapat menjadikan anak sebagai pribadi yang kurang peduli terhadap sekitarnya, tidak suka diganggu, serta malas. Selain itu, anak juga bisa berkata kasar terhadap orang tua, anak bisa mengerti hal-hal yang biasanya di mengerti oleh orang dewasa, serta anak bisa terpengaruh untuk melakukan tindakan-tindakan yang buruk (Adinda et al., 2021).

Menurut hasil studi pendahuluan yang dilakukan di SD Muhammadiyah 3 Kota Malang dengan memberikan pertanyaan melalui angket yang diberikan kepada 20 anak dengan rincian 10 anak kelas 5 SD dan 10 anak kelas 6 SD menunjukkan bahwa seluruh responden mampu mengoperasikan gawai secara mandiri, 7 memiliki gawai pribadi, 15 menggunakan gawai untuk bermain game, 10 anak pernah marah saat diminta untuk berhenti bermain gawai, serta 9 anak bermain gawai lebih dari 4 kali. Saat ditanyakan lebih memilih bermain gawai atau belajar pada waktu luang, 13 responden memilih untuk bermain gawai. Seorang responden juga mengatakan memiliki 5 *account instagram*, 1 *account tiktok*, dan aplikasi WhatsApp di dalam gawainya. Peneliti juga menemukan responden mengutarakan ingin membalas dendam kepada temannya yang sering mengerjainya. Selain itu responden juga mengungkapkan tidak suka berada di rumah dan ingin kabur dari rumah.

Hal ini tentu menarik perhatian peneliti terkait masalah psikososial yang dialami. Maka dari itu, peneliti tertarik melakukan

penelitian dengan tema hubungan kecanduan gawai dengan masalah psikososial pada anak usia sekolah di SD Muhammadiyah 3 Kota Malang.

METODE

Penelitian ini adalah penelitian kuantitatif observasional dengan pendekatan korelasional. Penelitian ini dilaksanakan di SD Muhammadiyah 3 Kota Malang dengan populasi siswa kelas 5 dan 6 yang berjumlah 59 siswa. Pengambilan sampel dilakukan dengan teknik *purposive sampling*. Penelitian ini dilakukan dengan cara membagikan angket/kuesioner pada 53 responden yang sesuai syarat kriteria inklusi. Pelaksanaan penelitian ini pada tanggal 14 Februari 2023 dengan prosedur perizinan yang berlaku di institusi penelitian.

Peneliti menggunakan instrumen berbentuk kuesioner yang diprint atau dicetak secara *hardfile*. Instrumen kuesioner untuk mengambil data kecanduan gawai menggunakan SAS-SV (*Smartphone Addiction Scale Short Version*) berjumlah 10 pertanyaan dengan 6 aspek yaitu *Daily-Life Disturbance*, *Positive Anticipation*, *Withdrawal*, *Cyberspace-Oriented Relationship*, *Overuse*, *Tolerance*. Terdiri dari 6 pilihan jawaban yaitu 1 sangat tidak setuju; 2 tidak setuju; 3 sedikit tidak setuju; 4 sedikit setuju; 5 setuju; 6 sangat setuju (Mawarpury, et al 2014). Sedangkan pada instrumen untuk pengambilan data masalah psikososial digunakan kuesioner SDQ (*Strengths And Difficulties Questionnaire*) yang berjumlah 25 pertanyaan dengan 5

subskala yaitu *Emotional Symptom, Conduct Problem, Hyperactivity, Inattention Peer-Problem, Prosocial*.

Terdiri dari 3 pilihan jawaban yaitu 0 tidak benar, 1 kurang benar, 2 benar. Hasil uji validitas dan reliabilitas pada instrumen tersebut adalah kuesioner valid dan *reliable*. Hasil ukur SAS-SV adalah pada responden laki-laki >31 tingkat kecanduan gawai tinggi, dan <31 tingkat kecanduan gawai rendah sedangkan pada responden perempuan >33 tingkat kecanduan gawai tinggi dan <33 tingkat kecanduan gawai rendah. Sedangkan pada SDQ memiliki nilai ukur 0-17 rendah, 18-34 sedang, 35-50 tinggi (Istiqomah, 2017). Analisis data menggunakan uji korelasi nonparametrik Somers.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Analisa data dalam penelitian ini meliputi karakteristik responden dan uji statistika untuk mengetahui hubungan kecanduan gawai dengan masalah psikososial di SD Muhammadiyah 3 Kota Malang.

Tabel 1. Distribusi karakteristik responden

Karakteristik Responden	Frekuensi	Percent (%)
Usia:		
10	6	11.3
11	24	45.3
12	18	34.0
13	5	9.4
Jumlah	53	100.0
Jenis Kelamin:		
Laki-Laki	25	47.2
Perempuan	28	52.8
Jumlah	53	100.0

Berdasarkan data pada tabel 1 di atas, karakteristik berdasarkan usia menunjukkan

bahwa dari 53 responden hampir setengahnya berusia 11 tahun sebanyak 24 responden (45.3%). Sedangkan pada karakteristik jenis kelamin menunjukkan bahwa sebagian besar responden berjenis kelamin perempuan yaitu sebanyak 28 (52.8%).

Tabel 2. Distribusi responden berdasarkan tingkat kecanduan gawai

	Frequency	Percent
Tinggi	35	66.0%
Rendah	18	34.0%
Total	53	100.0%

Berdasarkan data pada tabel 2, distribusi responden berdasarkan tingkat kecanduan gawai anak usia sekolah di SD Muhammadiyah 3 Kota Malang menunjukkan dari 53 responden sebagian besar responden memiliki kecanduan gawai yang tinggi yaitu sebanyak 35 responden (66.0%).

Tabel 3. Distribusi responden berdasarkan tingkat masalah psikososial

	Frequency	Percent
Abnormal	9	17.0%
Boderline	36	67.9%
Normal	8	15.1%
Total	53	100.0%

Berdasarkan data pada tabel 3, distribusi responden berdasarkan tingkat masalah psikososial menunjukkan bahwa dari 53 responden sebagian besar berada pada masalah psikososial *boderline* yaitu sebanyak 36 responden (67.9%).

Tabel 4. Tabulasi silang hubungan kecanduan gawai dengan masalah psikososial pada anak usia sekolah

Kecanduan Gawai	Masalah psikososial			Total
	Abnormal	Boderline	Normal	
Tinggi	8 (15%)	25 (47%)	2 (3%)	35 (66%)
Rendah	1 (1%)	11 (20%)	6 (11%)	18 (34%)
Total	9 (17%)	36 (67%)	8 (15%)	53 (100%)

Tabel 5. Hasil Uji Somers

Uji Somers	
p/ Sig.	0.00
r/ Correlation coefficient	0.37

Berdasarkan data pada tabel 4, dapat diketahui bahwa dari 53 responden, sebagian besar responden memiliki tingkat kecanduan gawai tinggi yaitu sebanyak 35 responden (66.0%) dan 18 responden (34.0%) berada pada tingkat kecanduan gawai yang rendah. Dari 35 responden yang memiliki tingkat kecanduan gawai yang tinggi, hampir setengahnya responden memiliki masalah psikososial *boderline* atau resiko yaitu sebanyak 25 responden (47.2%). Sedangkan dari 18 responden yang memiliki tingkat kecanduan gawai yang rendah, sebagian kecil responden memiliki masalah psikososial *boderline* atau resiko yaitu sebanyak 11 responden (20.8%).

Pada analisa data uji hubungan menggunakan uji Somers didapatkan hasil yaitu nilai Sig. 0.00 yang bermakna nilai sig. < 0.05 maka menunjukkan bahwa HI diterima yang berarti terdapat hubungan antara kecanduan gawai dengan masalah psikososial pada anak usia sekolah di SD Muhammadiyah 3 Kota Malang. Hasil

correlation coefficient menunjukkan bahwa nilai $r = 0.37$ yang menunjukkan terdapat hubungan yang cukup antara kedua variabel **Kecanduan Gawai**.

Kecanduan gawai merupakan salah satu variabel yang diukur pada penelitian ini. Berdasarkan tabel 2 distribusi mengenai kecanduan gawai pada anak usia sekolah di SD Muhammadiyah 3 Kota Malang menunjukkan bahwa dari 53 responden sebagian besar responden memiliki tingkat kecanduan gawai tinggi yaitu sebanyak 35 responden (66.0%). Dalam hal ini mengartikan semakin tinggi nilai kecanduan yang dihasilkan, maka tingkat kecanduan gawai yang dimiliki semakin tinggi. Adapun sebaliknya, semakin rendah nilai kecanduan yang dihasilkan, maka tingkat kecanduan gawai responden juga rendah. Dalam hal ini, adanya kemungkinan fenomena ini terjadi akibat adanya pendelegasian untuk cabang lomba game mobile legend. Peneliti mendapatkan informasi dari wali kelas 6 di lokasi penelitian tersebut. Sehingga anak-anak lain termotivasi untuk sering berlatih bermain game dan dapat menjadi delegasi cabang lomba tersebut.

Terdapat beberapa perilaku anak yang perlu diwaspadai oleh orang tua atau guru saat muncul dikala sang anak mengalami kecanduan gawai yaitu : (1) anak menjadi hilang minat dalam aktivitas lainnya, (2) penurunan ketertarikan dalam berinteraksi, bergaul dengan teman sebaya ataupun bermain di lingkungan rumahnya, (3) sisi emosional anak menjadi tidak terkontrol saat ia bermain gawai yang kemudian

dihentikan atau dilarang oleh orang tua, (4) munculnya perilaku negatif anak, seperti berani berbohong, mencuri-curi waktu untuk bermain gawai saat orang tua beraktifitas atau tidur (Erol et al 2005 dalam Wulandari & Hermiati 2019). Pada penelitian yang dilakukan Agung pada tahun 2019 didapatkan hasil bahwa 100% subjek dilaporkan menjadi pengguna gawai dengan rata-rata sejak berusia sekolah dasar. Rincian pada penelitian tersebut yaitu 3,4% menggunakan gawai dalam usia < 2 tahun, sedangkan 29,9% menggunakan gawai dengan rentang usia 2-5 tahun, dan 66,8% berusia > 5 tahun (Agung 2019 dalam Tirtayanti et al 2021). Menurut Desiningrum et al 2017 dalam Tirtayanti et al 2021 menjelaskan kesehatan mental dan perubahan perilaku seperti depresi, sibuk sendiri bahkan hingga autisme dan gangguan psikososial dapat terjadi akibat pengaruh dari gawai yang tidak semestinya. Anak juga beresiko menjadi pribadi yang malas, kurang berkomunikasi dengan teman sebaya atau sekitarnya. Maka dalam hal ini, pantauan dari orang tua dan sekitarnya terhadap anak pengguna gawai harus ditingkatkan kembali. Gawai memang tidak selalu menjadi hal yang buruk bagi penggunanya jika penggunanya mengoperasikannya dengan bijak.

Masalah psikososial

Berdasarkan tabel 3 distribusi mengenai masalah psikososial pada anak usia sekolah di SD Muhammadiyah 3 Kota Malang menunjukkan dari 53 responden sebagian besar responden memiliki tingkat masalah psikososial *boderline* yaitu sebanyak 36 responden (67.9%). Hal ini juga

telah ditunjukkan saat peneliti melakukan studi pendahuluan yaitu 10 responden mengaku pernah marah saat diberhentikan dari bermain gawai.

Perkembangan psikososial merupakan proses yang tidak dapat dihitungkan dan berhubungan dengan cara individu dalam mengolah masalahnya. Hal ini dilihat dari perubahan yang bersifat peningkatan serta tersusun secara sistemik di dalam diri manusia (Sudrajat 2010 dalam Irwanto et al 2019). Menurut Irwanto et al 2019 psikis dan sosial anak harus terus dilatih agar anak memiliki cara sosialisasi yang baik dengan sekitarnya. Akan terjadi kebalikannya jika psikis dan sosial anak buruk seperti anak malas bermain dengan teman-temannya, kurang fokus saat jam pelajaran, malas mengerjakan PR, sikap yang agresif, penyakit mental serta adiksi.

Dengan bertambahnya durasi penggunaan anak bermain gawai maka psikososialnya dapat terganggu karena terpacu dan fokus kepada gawai (Irwanto et al 2019). Sangat penting orang tua mengetahui gangguan psikososial, karena menimbulkan anak kesulitan melakukan penyesuaian diri saat *interpersonal activity* (Maisya 2017 dalam Tirtayanti et al 2021). Apabila anak berkembang dalam individualisme akan menjadikan sang anak kurang peka terhadap lingkungan sekitar. Sehingga sosialisasi anak tersebut pada orang lain terjalin dengan tidak baik. Adapun seharusnya proses pergaulan anak akan berlanjut hingga masa dewasa (Desiningrum et al 2017 dalam Tirtayanti et al 2021).

Dalam penelitian *Jurnal Preventive Medicine Reports* oleh Wulandari dan Hermiati 2019 menjelaskan bahwa perubahan perilaku, menurunnya pengendalian diri, dan emosi yang tidak stabil dapat dialami oleh anak-anak setelah anak menatap layar selama satu jam. Gangguan *Attention Deficit Disorder* (ADD) juga dapat terjadi karena anak banyak menonton tampilan yang berwarna-warni dilayar gawai. Bosan, mengamuk, temperamen akan timbul seiring berjalannya waktu (Suwarsi 2015 dalam Wulandari & Hermiati, 2019).

Hubungan Kecanduan Gawai Dengan Masalah Psikososial Di SD Muhammadiyah 3 Kota Malang

Pada penelitian ini, berdasarkan tabel 4 dapat diketahui bahwa dari 53 responden, sebagian besar responden memiliki tingkat kecanduan gawai tinggi yaitu sebanyak 35 responden (66.0%) dan 18 responden (34.0%) berada pada tingkat kecanduan gawai yang rendah. Dari 35 responden yang memiliki tingkat kecanduan gawai yang tinggi, hampir setengahnya responden memiliki masalah psikososial *boderline* atau resiko yaitu sebanyak 25 responden (47.2%). Sedangkan dari 18 responden yang memiliki tingkat kecanduan gawai yang rendah, sebagian kecil responden memiliki masalah psikososial *boderline* atau resiko yaitu sebanyak 11 responden (20.8%). Dari hal ini dapat disimpulkan bahwa semakin tinggi tingkat kecanduan gawai maka semakin beresiko terganggu psikososial yang dimiliki.

Berdasarkan uji analisis yang didapatkan dengan menggunakan Uji Somers

bahwa hasil dari nilai signifikansi yaitu nilai $p=0.00$. Hal tersebut menunjukkan nilai $p<0.05$ bermakna HI penelitian diterima maka terdapat hubungan antara kecanduan gawai dengan masalah psikososial pada anak sekolah dasar di SD Muhammadiyah 3 Kota Malang. Nilai koefisien korelasi pada penelitian ini didapatkan hasil bahwa nilai $r=0.37$ yang dimana berarti antara kedua variabel terdapat hubungan yang cukup.

Hal ini dikarenakan pengguna gawai bukan hanya dari kelompok para pekerja atau *businessman* saja, melainkan seluruh kalangan saat ini baik anak-anak, remaja, mahasiswa, sudah mampu memanfaatkan teknologi untuk menunjang kebutuhan kegiatan kesehariannya. Menurut Anggraeni & Hendrizal (2018) menyebutkan hampir setiap orang sibuk menggunakan gawainya untuk menghabiskan waktu. Karena teknologi gawai bukan sekedar alat komunikasi saja, namun bersifat multifungsi. Maka dari itu, gawai memiliki manfaat tertentu pada masing-masing kelompok usia. Seperti berguna sebagai alat bisnis, menyimpan data-data, sebagai hiburan mendengarkan musik, dan sebagai kamera juga. Sehingga dari hal tersebut, gawai menjadi contoh perkembangan teknologi yang semakin modern.

Pada kelompok usia anak-anak biasanya digunakan sebagai media bermain *game* dan media untuk membantu menyelesaikan tugas. Menurut Novitasari (2013) dalam Saniyyah *et al* (2021) dalam penggunaan gawai yang efektif juga

memiliki pengaruh yang positif. Yaitu anak-anak menjadi terasah kreativitasnya, kemampuan motoriknya, serta kecerdasannya. Gawai juga menunjang terhadap proses pembelajaran. Guru dapat menggunakan aplikasi pembelajaran yang dapat dibuka kapan dan dimana saja. Menurut Rozalia (2017) menyatakan *positive impact* dari penggunaan gawai yaitu imajinasi siswa semakin berkembang, sistem kerja otak juga akan terlatih sehingga anak menjadi cerdas, percaya diri, pintar membaca, menulis, dan mampu berfikir rasional atas masalahnya.

Akan tetapi perlu diketahui pada saat anak tertarik secara berlebihan untuk menggunakan *gadget*, perilaku sosial menjadi hal selanjutnya yang perlu diawasi. Alat gawai praktis digunakan dimana saja baik tempat ramai maupun sepi. Oleh karena itu, anak bisa saja sibuk bermain gawai dan tidak tertarik melakukan kontak sosialisasi terhadap sekitarnya (Saniyyah *et al*, 2021). Hal ini serupa dengan penelitian oleh Devi Nanda Okta Savira dengan judul penelitian “Hubungan Penggunaan Gadget terhadap perkembangan psikososial pada anak sekolah dasar usia (11-12 tahun) di SDN Kali Wates Kabupaten Jember” bahwa gawai memiliki akibat yang dibawa yaitu perubahan pola kehidupan sang anak seperti emosi yang tidak stabil dan fungsi kognitif (Tirtayanti *et al* 2021).

Selain itu, hasil analisa dari penelitian *literature review* yang dilakukan oleh Tirtayanti *et al* 2021 yaitu penggunaan gawai terbukti mempengaruhi perkembangan psikososial anak sekolah dasar. Hal ini

disebabkan semakin maju era globalisasi maka bidang teknologi informasi juga dituntut untuk berkembang juga. Dalam hal ini terutama gawai yang semakin zaman banyak fitur-fitur canggih yang dikeluarkan. Dengan adanya kemajuan teknologi informasi dan tidak diimbangi dengan kontrol diri atau stabilitas, dapat menjadi faktor terjadinya masalah kesehatan mental, perilaku yang berubah, malas belajar dan bersosialisasi.

Oleh karena itu dari adanya perkembangan teknologi dan informasi, media elektronik yang dihasilkan juga semakin canggih memiliki efek samping yang bisa dicegah sebelum terjadi. Perlu pendampingan orang dewasa saat pengguna media elektronik merupakan anak-anak. Dengan tujuan untuk membatasi laman-laman yang diakses, menjelaskan arti dan makna yang ditampilkan konten internet, serta menghindarkan anak dalam mencontoh perilaku negatif dalam media tersebut. Maka kondisi psikososial anak tetap optimal, normal dan sehat dalam kehidupan sehari-hari.

KESIMPULAN

Kesimpulan dari penelitian dengan judul hubungan kecanduan gawai dengan masalah psikososial pada anak usia sekolah di SD Muhammadiyah 3 Kota Malang adalah dari 53 responden, pada variabel kecanduan gawai, terdapat 35 responden (66.0%) memiliki tingkat kecanduan gawai tinggi, dan 18 responden (34.0%) memiliki tingkat kecanduan gawai rendah. Sedangkan pada variabel masalah

psikososial didapatkan hasil 9 responden (17.0%) memiliki masalah psikososial yang abnormal, 36 responden (67.9%) memiliki masalah psikososial borderline, dan 8 responden (15.1%) memiliki masalah psikososial yang normal. Analisa hubungan menggunakan Uji Somers. Analisa uji Somers didapatkan hasil yaitu $p=0.000$, artinya nilai $p<0.05$ dan hal tersebut menunjukkan bahwa HI diterima yang berarti terdapat hubungan antara kecanduan gawai dengan masalah psikososial pada anak usia sekolah di SD Muhammadiyah 3 Kota Malang. Hasil *correlation coefficient* menunjukkan bahwa nilai $r = 0.37$ yang menunjukkan terdapat hubungan yang cukup antara kedua variabel.

UCAPAN TERIMA KASIH

Terimakasih kepada SD Muhammadiyah 3 Kota Malang yang telah bersedia dan membantu dalam penelitian ini serta kepada dosen pembimbing dan orang tua. Semoga dicatat sebagai amal kebaikan sekalian.

DAFTAR PUSTAKA

- Adinda, R., Isni, F., & Anugrah, D. (2021). Penanganan Kecanduan Gadget pada Anak Usia Sekolah Selama Masa Pandemi Covid-19 di Desa Wantilan ., Proceedings, Vol: I No:(November), 1–17.
- Irwanto, A.T, Windyastuti, E, & Zulaicha, E. (2019). Hubungan Antara Kecanduan Gadget Game Online Dengan Perkembangan Psikososial Pada Anak Usia Sekolah.
- Istiqomah, I. (2017). Parameter Psikometri Alat Ukur Strengths and Difficulties Questionnaire (SDQ). *Psymphatic* : Jurnal Ilmiah Psikologi, 4(2), 251-264. <https://doi.org/10.15575/psy.v4i2.1756>.
- Kominfo. (2018). Kecanduan Gawai Ancam Anak-Anak. Diunduh pada tanggal 28 September 2022 dari https://www.kominfo.go.id/content/detail/13547/kecanduan-gawai-ancam-anak-anak/0/sorotan_media.
- Mawarpury, M., Maulina, S., Faradina, S., & Afriani, A. (2020). Kecenderungan Adiksi Smartphone Ditinjau Dari Jenis Kelamin Dan Usia. *Psikoislamedia: Jurnal Psikologi*, 5(1), 24. <https://doi.org/10.22373/psikoislamedia.v5i1.6252>.
- Nursalam. (2017). Metodologi Penelitian Kesehatan. Jakarta : Rineka Cipta.
- Royke, A., Langingi, C., Mongkau, F. M., Tumiwa, F., Akbar, H., & Barat, M. (2021). Penggunaan Gadget Pada Kesehatan Mental Relationships the Role of Family in Avoiding the Negative Impact of Gadget Using on Mental Health School Age Children in Dulangon Village , Kecamatan Lolak. *Journal of Pharmaceutical Science and Medical Research*, 4(1), 11–19.
- Rozalia, Maya Ferdiana. (2017). Hubungan Intensitas Pemanfaatan Gadget Dengan Prestasi Belajar Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Pemikiran dan Pengembangan SD*. 5(2). 722-731
- 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.
- Saputra, Anjar. (2021). Gara-Gara Kecanduan Gadget dan Game Online, 118 Anak di Jawa Barat Harus Diobati di Rumah Sakit Jiwa. Diunduh pada tanggal 28 September 2022 dari <https://health.grid.id/read/352605014/gara-gara-kecanduan-gadget-dan->

game-online-118-anak-di-jawa-barat-harus-diobati-di-rumah-sakit-jiwa?page=all.

Tirtayanti, et al. (2021). Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Psikososial Pada Anak Sekolah Dasar : Literature Review. Jurnal Masker Medika. 9(2).

Wulandari, Dwi., & Hermiati, Dilfera. (2019). Deteksi Dini Gangguan Mental Dan Emosional Pada Anak Yang Mengalami Kecanduan Gadget. Jurnal Keperawatan Silampari. 3(1).