

Analisis Kecanduan Gadget Pada Anak Usia Sekolah Dasar Di Tulangan

Oleh:

Nancy Anggita Oktavirnanda,

Dr. Budi Haryanto, M.Pd

Pendidikan Agama Islam

Universitas Muhammadiyah Sidoarjo

Agustus, 2026



Pendahuluan

Perkembangan teknologi komunikasi, khususnya gadget seperti smartphone, telah mengubah cara masyarakat mengakses informasi, belajar, berkomunikasi, dan beraktivitas ekonomi. Dalam dunia pendidikan, gadget dapat membantu proses belajar, meningkatkan akses pengetahuan, serta mendorong kreativitas siswa. Namun, penggunaan yang berlebihan pada anak usia sekolah dasar menimbulkan masalah baru, yaitu kecanduan gadget yang berdampak pada penurunan konsentrasi, prestasi akademik, kemampuan sosial, serta perkembangan kognitif dan emosional. Anak usia 7–12 tahun yang seharusnya berada pada tahap perkembangan produktivitas (industry) justru berisiko mengalami rasa rendah diri (inferiority) apabila penggunaan gadget mengganggu proses belajar dan pencapaian akademik. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui tingkat kecanduan gadget pada anak usia SD serta dampaknya terhadap perilaku dan perkembangan mereka.

Pertanyaan Penelitian (Rumusan Masalah)

1. Bagaimana frekuensi dan durasi penggunaan gadget pada anak usia sekolah dasar di wilayah Tulangan?
2. Bagaimana dampak kecanduan gadget terhadap aspek psikologis anak?
3. Seberapa besar tingkat keparahan perubahan perilaku akibat kecanduan gadget pada anak?

Metode

Penelitian ini menggunakan pendekatan **kualitatif dengan paradigma positivistik**. Data dikumpulkan melalui **wawancara semi-terstruktur dan observasi non-partisipatif** untuk mengkaji fenomena kecanduan gadget pada anak usia sekolah dasar di Tulangan, Sidoarjo serta pola pengasuhan orang tua. Analisis data menggunakan model **Miles, Huberman & Saldana**, yang meliputi **kondensasi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan**.

Hasil

- Berdasarkan hasil observasi terhadap tiga anak usia sekolah dasar di wilayah Tulangan, ditemukan tiga tingkat kecanduan gadget yaitu **sedang, berat, dan sangat berat**. Perbedaan tingkat kecanduan terlihat dari durasi penggunaan serta dampaknya terhadap perilaku dan psikologis anak.
- Pada **kategori sedang**, anak menggunakan gadget sekitar **1–2 jam per hari**. Anak masih dapat beraktivitas normal, namun mulai terlihat penurunan konsentrasi dan ketergantungan ringan terhadap gadget.
- Pada **kategori berat**, durasi penggunaan meningkat menjadi **3–4 jam per hari**. Anak mulai menunjukkan perubahan perilaku seperti mudah marah ketika gadget dibatasi, menurunnya minat belajar, serta berkurangnya interaksi sosial.
- Pada **kategori sangat berat**, penggunaan gadget mencapai **lebih dari 5 jam per hari**. Anak menunjukkan ketergantungan emosional yang tinggi, kesulitan mengontrol emosi, menurunnya motivasi belajar, serta berkurangnya interaksi sosial dan aktivitas keagamaan.
- Secara umum, hasil penelitian menunjukkan bahwa **semakin tinggi tingkat kecanduan gadget, semakin besar dampak negatifnya terhadap perkembangan psikologis, perilaku, dan interaksi sosial anak**.

Pembahasan

- Tingkat kecanduan gadget pada anak usia sekolah dasar di Tulangan terbagi menjadi tiga kategori, yaitu sedang, berat, dan sangat berat. Perbedaan tingkat kecanduan terlihat dari durasi penggunaan gadget serta dampaknya terhadap perilaku dan kondisi psikologis anak. Semakin lama durasi penggunaan gadget, semakin besar pula dampak negatif yang muncul.
- Pada kategori sedang, anak masih mampu menjalankan aktivitas sehari-hari dan berinteraksi sosial, meskipun mulai terlihat penurunan konsentrasi dan ketertarikan yang tinggi terhadap gadget. Pada kategori berat, anak mulai menunjukkan perubahan perilaku seperti mudah marah ketika gadget dibatasi, menurunnya motivasi belajar, serta berkurangnya interaksi sosial. Sementara pada kategori sangat berat, anak menunjukkan ketergantungan emosional yang tinggi, kesulitan mengontrol emosi, menarik diri dari lingkungan sosial, serta berkurangnya minat terhadap aktivitas belajar dan keagamaan.
- Kondisi ini menunjukkan bahwa penggunaan gadget yang berlebihan dapat memengaruhi perkembangan psikologis, perilaku, dan interaksi sosial anak, sehingga diperlukan pengawasan dan pendampingan orang tua agar penggunaan gadget tetap terkontrol.

Temuan Penting Penelitian

- Temuan penelitian menunjukkan bahwa tingkat kecanduan gadget pada anak usia sekolah dasar di Tulangan terbagi menjadi tiga kategori, yaitu sedang, berat, dan sangat berat. Perbedaan tingkat kecanduan terlihat dari durasi penggunaan gadget serta dampaknya terhadap perilaku dan kondisi psikologis anak. Semakin lama durasi penggunaan gadget, semakin besar pula dampak negatif yang muncul.
- Pada kategori sedang, anak masih mampu menjalankan aktivitas sehari-hari dan berinteraksi sosial, meskipun mulai terlihat penurunan konsentrasi dan ketertarikan yang tinggi terhadap gadget. Pada kategori berat, anak mulai menunjukkan perubahan perilaku seperti mudah marah ketika gadget dibatasi, menurunnya motivasi belajar, serta berkurangnya interaksi sosial. Sementara pada kategori sangat berat, anak menunjukkan ketergantungan emosional yang tinggi, kesulitan mengontrol emosi, menarik diri dari lingkungan sosial, serta berkurangnya minat terhadap aktivitas belajar dan keagamaan.
- Temuan ini menunjukkan bahwa penggunaan gadget yang berlebihan dapat memengaruhi perkembangan psikologis, perilaku, dan interaksi sosial anak sehingga diperlukan pengawasan dan pendampingan orang tua dalam penggunaan gadget.

Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan pemahaman mengenai dampak kecanduan gadget pada anak usia sekolah dasar, khususnya terhadap aspek psikologis, perilaku, dan interaksi sosial. Selain itu, penelitian ini dapat menjadi bahan pertimbangan bagi orang tua, pendidik, dan masyarakat dalam melakukan pengawasan serta pendampingan penggunaan gadget agar tidak mengganggu perkembangan anak.

Referensi

1. Adriani, Siti Winda, Ismaniar Ismaniar, dan Lili Dasa Putri. 2024. "Mendeteksi Ancaman Kecanduan Gadget pada Anak Usia Dini." *Pustaka : Jurnal Ilmu-Ilmu Budaya* 24(1):90. doi: 10.24843/pjiib.2024.v24.i01.p12.
2. Ain, Siti Quratul. 2022. "The Impact of Handphone Use on Character Development of Children in Elementary School." 6(1):145–56.
3. Asiah, Sinta Nur, Budi Adjar Pranoto, Diah Sunarsih, dan Dedi Romli Triputra. 2022. "Faktor Kecanduan Gadget Terhadap Perilaku Sosial Peserta Didik Kelas V." *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan* 8(17):465–74.
4. Atmadiani, Widya, Lalu Abdul, Trisna Kusuma, dan Hadi Wijaya. 2025. "Analisis Dampak Penggunaan Gadget terhadap Perkembangan Sosial Anak Usia Sekolah Dasar." 1(1):28–33.
5. Azhariah Fatya, Sabrina Nurul, dan Linda Yarni. 2023. "Perkembangan Akhir Masa Anak-Anak." *Jurnal Nakula : Pusat Ilmu Pendidikan, Bahasa dan Ilmu Sosial* 2(1):321–31. doi: 10.61132/nakula.v2i1.495.
6. Barokah, Awalina, Yessa Afrilia, dan Dania Isnaeni. 2025. "Studi Literature : Pengaruh Penggunaan Gadget Dikalangan Anak Sekolah Dasar." 9:4814–20.
7. Fauzan, Mochamad, Putra Herdiana, Meilanny Budiarti Santoso, Program Studi, Ilmu Kesejahteraan, Fakultas Ilmu, Ilmu Politik, Pusat Studi Csr, Kewirausahaan Sosial, dan Universitas Padjadjaran, 2024. "FENOMENA KECANDUAN GADGET PADA ANAK USIA PRA SEKOLAH SOSIAL Perilaku kecanduan anak pra-sekolah faktor lingkungan . Menurut data kementerian Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) memiliki total jumlah penduduk sebanyak 282 riset yang dilakukan pa." 5(3).
8. Fitriana, Fitriana, Anizar Ahmad, dan Fitria Fitria. 2021. "Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Perilaku Remaja Dalam Keluarga." *Psikoislamedia : Jurnal Psikologi* 5(2):182. doi: 10.22373/psikoislamedia.v5i2.7898.
9. Hidayat, Luthfi, dan Nandang Budiman. 2025. "Dampak kecanduan gadget pada perilaku anak-anak sekolah dasar : studi kualitatif." 8(2):20–24.
10. Hidayat, Zinggara. 2021. "Dampak Teknologi Digital Terhadap Perubahan Konsumsi Media Masyarakat." *Dampak Teknologi Digital terhadap Perubahan Konsumsi Media Masyarakat Jurnal Komunikasi* 13(September):59.
11. Inggriyani, Feby. 2021. "Penggunaan Gadget Pada Pembelajaran Daring Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik." *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang* 7(02):329–37. doi: 10.36989/didaktik.v7i01.231.
12. Jalilah, Siti Rahmi. 2021. "Analisis Dampak Penggunaan Gadget terhadap Perkembangan Fisik dan Perubahan Perilaku pada Anak Sekolah Dasar." *Edukatif : Jurnal Ilmu Pendidikan* 4(1):28–37. doi: 10.31004/edukatif.v4i1.1716.
13. Jatmika, Surya, Rizky Putri Rahayu, dan Mutiara Karima. 2022. "Manfaat dan Tantangan Gadget Sebagai Media Pembelajaran Efektif pada Mata Pelajaran Ekonomi di SMA." *Jurnal Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Indonesia* 7(2):111–22.
14. Kalsum, Umi, dan Egi Purwanto. 2023. "Tingkat Ketergantungan Penggunaan Gadget Pada Anak Prasekolah Sebelum Dan Selama Masa Pandemi Covid-19 Di Tk Pembina Kota Samarinda." *Health Information : Jurnal Penelitian* 15(1). doi: 10.36990/hijp.v15i1.744.
15. Layyinawati, Rahmi Rizqina, Budi Haryanto, dan Anita Pujiastutik. 2024. "Peran Guru PAI dalam Mengatasi Kenakalan Siswa Sekolah Menengah Pertama." 24(1):437–42. doi: 10.33087/jiubj.v24i1.4479.
16. Linggi, Alexander Indrakusuma, Heni Gerda Pesau, dan Diah Sastaviana. 2023. "Pencegahan Adiksi Penggunaan Gadget Pada Siswa Sekolah Dasar." *Community Development Journal* 4(4):7080–84.
17. Marpaung, Junierissa. 2021. "Pengaruh Penggunaan Gadget Dalam Kehidupan." *KOPASTA : Jurnal Program Studi Bimbingan Konseling* 5(2):55–64. doi: 10.33373/kop.v5i2.1521.
18. Maulian Fadli, Latifatu Qolbi, Kardilla Mutiasya, Salimatul Hayati, Elsa Tionita, dan Husnatul Azizah. 2025. "Penggunaan Gadget di Kalangan Anak SD dan Tantangan dalam Lingkungan Sekolah." *Lencana: Jurnal Inovasi Ilmu Pendidikan* 3(2):159–67. doi: 10.55606/lencana.v3i2.5027.
19. Mubarak, Jalaluddin. 2023. "Paradigma Positivisme Dan Pospositivisme Dalam Kebaharuan Penelitian Arsitektur Dan Perkotaan." *Jurnal Ilmiah Arsitektur* 13(1):11–21. doi: 10.32699/jjars.v13i1.3710.
20. Nurbani, Rizkia Ramadhania, dan Esys Anesty Mashudi. 2023. "Ketergantungan Gadget Terhadap Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia 5-6 Tahun." 2(1).
21. Nurhabibah, dan Zulhiddah. 2024. "Perkembangan Moral Dan Psikososial (Emosi) Siswa Di Era Disruptif Serta Perspektif Islam." *Israul Educational Journal: Jurnal Pendidikan (IEJJP)* 2(2):1–14.
22. Nurhayati, Intan, Ria Andriani, dan Dhinny Novryanthi. 2025. "Studi Kualitatif Dampak Penggunaan Gadget pada Perkembangan Anak Usia Balita 1-5 Tahun."

Referensi

23. Prasetyawan, Andika Bayu, Husein Adi Sanjaya, dan Amoy Ajeng Arghani. 2025. "Pengaruh Gadget Terhadap Anak Sekolah Dasar." *Jurnal Penelitian Pendidikan Indonesia* 2(2):462–68.
24. Gomaruddin, Gomaruddin, dan Halimah Sa'diyah. 2024. "Kajian Teoritis tentang Teknik Analisis Data dalam Penelitian Kualitatif: Perspektif Spradley, Miles dan Huberman." *Journal of Management, Accounting, and Administration* 1(2):77–84. doi: 10.52620/jomaa.v1i2.93.
25. Rahayu, Ni Komang Suri, Ni Ketut Suarni, dan I. Gede Margunayasa. 2023. "Studi Literatur Dampak Penggunaan Gadget Bagi Perkembangan Kognitif Anak Usia Sekolah." *Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah Guru* 9(1):344–49. doi: 10.51169/ideguru.v9i1.822.
26. Rahmawati, Nurfitri, Herlina Herlina, dan Yesi Hasneli N. 2021. "Gambaran Ketergantungan Gadget pada Anak Usia Sekolah." *Jkep* 6(2):135–45. doi: 10.32668/jkep.v6i2.445.
27. Rahmawati, Suciyan. 2024. "Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Kognitif Dan Moral Anak." *Jurnal Jendela Bunda Program Studi PG-PAUD Universitas Muhammadiyah Cirebon* 12(3):121–32. doi: 10.32534/jjb.v12i3.6635.
28. Rifqi, Ichsan Muhammad, dan Suwendi. 2025. "Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Anak." *BEST Journal (Biology Education, Sains and Technology)* 3(2):57–61. doi: 10.30743/best.v3i2.2807.
29. Rogahang, Hedy J., Kawung Jiffry, Pelle Astri, dan Oroh Keren Maria. 2022. "Jurnal Teknologi Pendidikan Pemanfaatan Smartphone Sebagai Media Pembelajaran Jurnal Teknologi Pendidikan." 1(1):26–32. doi: 10.56854/tp.v1i1.5.
30. Setyaningsih, Emy, dan Dwi Setyowatie. 2023. "E Sosialisasi Dampak Positif dan Negatif Penggunaan Gadget Serta Media Sosial di Kalangan Anak-anak dan Remaja." *IJCOSIN: Indonesian Journal of Community Service and Innovation* 3(1):64–71. doi: 10.20895/ijcosin.v3i1.919.
31. Simanjuntak, Edriyani Yonlafado, Novita Aryani, dan Vita Rahmadayanti. 2024. "Efektivitas Self Management Terhadap Kecanduan Bermain Gadget Pada Anak Usia Sekolah." *Jurnal Medika Malahayati* 8(2):411–18. doi: 10.33024/jmm.v8i2.15305.
32. Suardana, Dewa Nyoman, Ni Ketut Suarni, dan I. Gede Margunayasa. 2025. "Dampak Penggunaan Gadget terhadap Perkembangan Psikologi pada Anak Sekolah Dasar." 25(1):678–84. doi: 10.33087/jjub.v25i1.4801.
33. Tiwari Paul, Siddhartha. 2024. "International Journal of Social Science Research and Review in Indonesia." 7(5):83–95.
34. Tsania, Gina. 2025. "Increasing Smartphone Addiction in Elementary School Children and Its Impact on Social Emotional Development." (April):32–40.
35. Uttami, Desri. 2024. "Dampak Kecanduan Gadget Terhadap Emosional Anak Di Kelas 6 Sekolah Dasar." 7:222–32.
36. Widiya, Anggita Wahyu, Vany Oktaviana, dan Arum Dwi Utari. 2021. "Penggunaan Video Pembelajaran Interaktif sebagai Media Pembelajaran di Masa Pandemi." *Jurnal Jendela Pendidikan* 1(04):293–99. doi: 10.57008/jjp.v1i04.64.
37. Widodo, Arif, dan Deni Sutisna. 2021. "Fenomena Gadget Addicted Pada Anak Usia Sekolah Dasar Selama Studi From Home." *Jurnal Didika : Wahana Ilmiah Pendidikan Dasar* 7(1):36–45. doi: 10.29408/didika.v7i1.3090.

