



HUBUNGAN PEMANFAATAN GADGET TERHADAP PERKEMBANGAN SOSIAL EMOSIONAL SISWA SD INPRES LAYANG TUA 1 KOTA MAKASSAR

Nur Fadhilah Hasim^{1*}, Amrah², & Hotimah³

¹²³Universitas Negeri Makassar, Indonesia

¹E-mail: nurfadhilah040202@gmail.com

²E-mail: amrah1966@gmail.com

³E-mail: hotimah@unm.ac.id

Artikel Info

Received: 15 Juni 2023

Accepted: 10 Juli 2023

Published: 24 Februari 2024



This is an open access article under the [CC BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license. Copyright © 2024 by Author. Published by CV Arthamara Media.

Abstrak

Penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dengan jenis penelitian *ex post facto* yang bertujuan untuk mengetahui hubungan pemanfaatan gadget terhadap perkembangan sosial emosional siswa SD Inpres Layang Tua 1 Kota Makassar. Populasi penelitian ini yaitu seluruh siswa kelas IV, V, dan VI di SD Inpres Layang Tua 1 Kota Makassar. Sampel yang digunakan yaitu 102 siswa yang terdiri dari kelas IV yaitu 31 siswa kelas V yaitu 34 siswa, dan kelas VI yaitu 37 siswa dengan menggunakan teknik pengambilan sampel random sampling. Teknik pengumpulan data menggunakan angket dan wawancara. Pengumpulan data menggunakan angket dan lembar wawancara. Selanjutnya dianalisis menggunakan analisis statistik deskriptif dan statistik inferensial. Hasil penelitian analisis deskriptif menunjukkan bahwa pemanfaatan gadget pada siswa dengan kategori rendah sebanyak 4 siswa atau 3,9%, dengan kategori sedang sebanyak 68 siswa atau 66,7%, dan pemanfaatan gadget dengan kategori tinggi sebanyak 30 siswa atau 29,4%, sedangkan perkembangan sosial emosional pada siswa dengan kategori sedang sebanyak 40 siswa atau 39,2%, kategori tinggi sebanyak 55 siswa atau 53,9%, dan kategori sangat tinggi sebanyak 7 siswa atau 6,9%. Uji hipotesis menunjukkan adanya hubungan pada pemanfaatan gadget terhadap perkembangan sosial emosional siswa SD Inpres Layang Tua 1 Kota Makassar.

Kata Kunci: *pemanfaatan gadget, perkembangan sosial emosional, siswa SD*

PENDAHULUAN

Sejak lahir, anak memerlukan bantuan orang lain dan dipengaruhi oleh lingkungan sekitarnya dalam perkembangannya. Anak akan tumbuh dan berkembang sesuai dengan tahapan perkembangannya sesuai dengan fase dan tugas perkembangan masing-masing. Anak usia 6-12 tahun masuk dalam kategori usia Sekolah Dasar. Anak pada usia ini mengalami perkembangan yang sangat pesat. Perkembangan anak juga memiliki pola-pola tersendiri sesuai dengan aspek perkembangannya. Beberapa aspek yang berkembang pada usia Sekolah Dasar yaitu fisik, motorik, kepribadian, sosial, emosi, kognitif dan bahasa, dan moral keagamaan (Anisah, dkk., 2021).

Perkembangan sosial emosional saling mempengaruhi meskipun merupakan dua aspek yang berbeda. Perkembangan sosial emosional memiliki dampak besar terhadap kesuksesan anak karena emosi memainkan peran penting dalam interaksi dan sosialisasi anak dengan lingkungannya. Perkembangan sosial adalah suatu proses belajar untuk menyesuaikan diri terhadap norma-norma



kelompok, moral, dan tradisi, meleburkan diri menjadi suatu kesatuan yang saling berkomunikasi dan bekerja sama (Narullita, 2022). Perkembangan sosial anak pada Sekolah Dasar dicirikan oleh peningkatan interaksi dalam pembelajaran di kelas dan aktivitas bermain di luar kelas. Selain itu, anak-anak mulai mampu membentuk hubungan baru dengan teman sebaya.

Anak usia Sekolah Dasar saat ini termasuk dalam generasi alpha yaitu anak yang lahir setelah tahun 2010 dari orangtua generasi milenial. Generasi alpha dikenal sebagai generasi yang sangat terbiasa dengan teknologi dan cenderung memiliki sikap pragmatis materialistis karena tumbuh di era kemajuan teknologi (Novianti, Hukmi, & Maria, 2019). Kemajuan teknologi yang pesat akan memengaruhi mereka mulai dari gaya belajar, materi yang dipelajari di sekolah, hingga pergaulan mereka sehari-hari.

Gadget merupakan hasil dari kemajuan teknologi yang digunakan oleh berbagai kalangan, termasuk orang tua dan anak-anak, sebagai alat komunikasi modern yang memudahkan interaksi manusia. Menurut Jafri & Defega (2020), gadget adalah perangkat elektronik kecil yang memiliki tujuan dan fungsi praktis, terutama untuk mempermudah pekerjaan manusia.

Gadget memberikan dampak positif dan negatif bagi penggunanya, tidak terkecuali anak usia Sekolah Dasar. Bahari & Anwar (2023), penggunaan gadget memiliki dampak positif sebagai alat komunikasi, meningkatkan pemahaman informasi, menyediakan permainan edukatif yang merangsang kekuatan otak, dan memperluas pengetahuan sebagai metode pembelajaran. Namun, terdapat dampak negatif seperti pengaruh pada prestasi akademik, kesehatan psikologis, perkembangan, dan kemampuan perilaku sosial anak. Konten negatif pada gadget yang tidak sesuai dengan usia anak dapat menyebabkan gangguan emosi mental dan kepribadian.

Berdasarkan hasil wawancara awal pada tanggal 9 September dan 4 Oktober 2023 di SD Inpres Layang Tua 1 Kota Makassar diperoleh informasi dari 10 siswa yang di wawancarai mereka mengaku memiliki gadget pribadi. Jenis gadget yang dimiliki oleh siswa adalah *smartphone*. Siswa cenderung menggunakan waktu luang untuk bermain gadget. Siswa merasa lebih senang bermain gadget dibandingkan bermain dengan teman sebayanya. Siswa lebih sering mengakses media sosial dan *game*. Namun, beberapa siswa juga memanfaatkan gadget sebagai sarana belajar dan media komunikasi.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilaksanakan pada bulan Februari 2024 bertempat di SD Inpres Layang Tua 1 Kota Makassar. Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian kausal komperatif (*ex post facto*). Dalam penelitian ini terdapat dua variabel yaitu variabel bebas (variabel independen) adalah pemanfaatan gadget dan variabel terikat (variabel dependen) adalah perkembangan sosial emosional siswa. Hubungan antar variabel digambarkan pada desain penelitian gambar 1.

**Gambar 1.** Hubungan Antar Variabel Penelitian

Keterangan:

X : Pemanfaatan Gadget

Y : Perkembangan Sosial Emosional

Populasi dalam penelitian ini seluruh siswa kelas IV, V, dan VI SD Inpres Layang Tua 1 Kota Makassar tahun ajaran 2023-2024 yang berjumlah 137 siswa. Adapun sampel dalam penelitian ditentukan dengan teknik *probability sampling* yaitu *random sampling*. Sampel yang digunakan yaitu 102 siswa yang terdiri dari kelas IV yaitu 31 siswa, kelas V yaitu 34 siswa, dan kelas VI yaitu 37 siswa.

Instrumen yang digunakan untuk mengukur variabel pemanfaatan gadget dan perkembangan sosial emosional yaitu dengan menggunakan angket yang dibagikan kepada siswa. Skala yang digunakan yaitu skala likert. Selanjutnya, lembar wawancara digunakan sebagai tambahan informasi dari pandangan guru tentang pemanfaatan gadget dan perkembangan sosial emosional.

Kriteria pengkategorian pemanfaatan gadget berdasarkan skor angket dapat dilihat pada tabel 1.

Tabel 1. Klasifikasi Skor Angket Pemanfaatan Gadget

Rentang Skor	Kategori
24 - 37	Sangat Rendah
38 - 51	Rendah
52 - 65	Sedang
66 - 79	Tinggi
80 - 93	Sangat Tinggi

Kriteria pengkategorian perkembangan sosial emosional berdasarkan skor angket dapat dilihat pada tabel 2.

Tabel 2. Klasifikasi Skor Angket Perkembangan Sosial Emosional

Rentang Skor	Kategori
18 - 28	Sangat Rendah
29 - 39	Rendah
40 - 50	Sedang
51 - 61	Tinggi
62 - 72	Sangat Tinggi

Analisis Statistik Deskriptif

Teknik analisis deskriptif digunakan untuk mengungkap atau menjelaskan keadaan atau karakteristik setiap variabel penelitian secara individual. Untuk mengetahui gambaran dari masing-masing variabel maka peneliti menggunakan nilai minimum, maksimum, mean, median, dan standar deviasi dengan bantuan program *IBM SPSS Statistics Version 26*.



Analisis Statistik Inferensial

Analisis statistik inferensial adalah metode analisis yang fokus pada hubungan antar variabel dengan menyusun hipotesis dan menarik kesimpulan berdasarkan hasil penelitian. Sebelum melakukan pengujian hipotesis secara inferensial, maka terlebih dahulu dilakukan uji prasyarat yang meliputi uji normalitas dan uji linearitas.

Setelah melakukan uji normalitas dan uji linearitas, selanjutnya menyimpulkan dengan menggunakan uji hipotesis. Uji hipotesis dilakukan dengan bantuan program *IBM SPSS Statistics Version 26*. Uji hipotesis yang digunakan dalam penelitian ini adalah uji korelasi *product moment* dan uji *t*. Uji korelasi *product moment* digunakan untuk mengetahui ada tidaknya hubungan satu variabel bebas (independen) terhadap satu variabel terikat (dependen). Kriteria pengambilan keputusan pada uji korelasi *product moment* adalah jika nilai signifikansi $t > 0,05$ maka kedua variabel tidak memiliki hubungan, tetapi jika nilai signifikansi $t < 0,05$ maka kedua variabel memiliki hubungan. Untuk melihat tingkat hubungan korelasi dapat menggunakan tabel interpretasi koefisien korelasi nilai *r* menurut Sugiyono (2017).

Tabel 3. Interpretasi Koefisien Korelasi Nilai *r*

Interval Koefisien	Tingkat Hubungan
0,000 – 0,199	Sangat Rendah
0,200 – 0,399	Rendah
0,400 – 0,599	Cukup
0,600 – 0,799	Kuat
0,800 – 1,000	Sangat Kuat

Hasil uji-*t* digunakan untuk melihat hubungan yang signifikan pada variabel bebas terhadap variabel terikat. Kriteria uji *t* adalah jika nilai signifikansi $t > 0,05$ maka H_0 diterima dan H_1 ditolak, tetapi jika nilai signifikansi $t < 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_1 diterima.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Hasil Analisis Statistik Deskriptif

Teknik analisis deskriptif digunakan untuk mengungkap atau menjelaskan keadaan atau karakteristik setiap variabel penelitian secara individual. Berikut ini dikemukakan hasil analisis statistik deskriptif yang diperoleh berdasarkan skor masing-masing variabel yaitu pemanfaatan gadget dan perkembangan sosial emosional siswa.

1. Deskripsi Pemanfaatan Gadget

Hasil analisis statistik deskriptif yang berkaitan dengan variabel pemanfaatan gadget dapat dilihat pada tabel 4.

Tabel 4. Distribusi Skor Pemanfaatan Gadget

No.	Skor	Frekuensi	Persentase (%)	Kategori	
1.	24 – 37	0	0	Sangat Rendah	
2.	38 – 51	4	3,9	Rendah	
3.	52 – 65	68	66,7	Sedang	
4.	66 – 79	30	29,4	Tinggi	
5.	80 – 93	0	0	Sangat Tinggi	
	Jumlah	102	100 %		
	Mean	Median	Std. Deviasi	Minimum	Maksimum
	61,84	61,50	5,903	49	78

Pada tabel 4 dapat dilihat bahwa distribusi responden berdasarkan skor pemanfaatan gadget termasuk kategori dalam sedang ke tinggi. Hal ini dapat dilihat dari skor 52 - 62 untuk kategori sedang memiliki jumlah frekuensi yang terbanyak adalah 68 siswa (66,7%) dan skor 66 – 79 untuk kategori tinggi memiliki jumlah frekuensi 30 siswa (29,4%). Dari jumlah responden 102 siswa ini didapatkan nilai mean adalah 61,84, nilai median adalah 61,50, nilai standar deviasi adalah 5,903, nilai minimum adalah 49, dan nilai maksimum adalah 78.

2. Deskripsi Perkembangan Sosial Emosional Siswa

Hasil analisis statistik deskriptif yang berkaitan dengan variabel perkembangan sosial emosional siswa dapat dilihat pada tabel 5.

Tabel 5. Distribusi Perkembangan Sosial Emosional Siswa

No.	Skor	Frekuensi	Persentase (%)	Kategori	
1.	18 – 28	0	0	Sangat Rendah	
2.	29 – 39	0	0	Rendah	
3.	40 – 50	40	39,2	Sedang	
4.	51 – 61	55	53,9	Tinggi	
5.	62 – 72	7	6,9	Sangat Tinggi	
	Jumlah	102	100 %		
	Mean	Median	Std. Deviasi	Minimum	Maksimum
	52,67	52	6,029	41	71

Pada tabel 5 dapat dilihat bahwa distribusi responden berdasarkan skor perkembangan sosial emosional siswa termasuk tidak merata. Hal ini dapat dilihat dari skor 51 – 61 untuk kategori tinggi memiliki jumlah frekuensi yang terbanyak yaitu 55 siswa (53,9%) dibandingkan skor 40 – 50 untuk kategori sedang memiliki jumlah frekuensi 40 siswa (39,2) dan skor $62 \leq y < 73$ untuk kategori sangat tinggi memiliki jumlah frekuensi yang termasuk paling sedikit adalah 7 siswa (6,9%). Dari jumlah responden 102 siswa ini didapatkan nilai mean adalah 52,67, nilai median adalah 52, nilai standar deviasi adalah 6,029, nilai minimum adalah 41, dan nilai maksimum adalah 71.



Hasil Analisis Statistik Inferensial

Analisis statistik inferensial adalah metode analisis yang fokus pada hubungan antar variabel dengan menyusun hipotesis dan menarik kesimpulan berdasarkan hasil penelitian. Analisis statistik inferensial yang digunakan untuk menguji hipotesis dalam penelitian ini adalah uji korelasi *product moment* dan uji t. Namun sebelum melakukan pengujian hipotesis, terlebih dahulu dilakukan uji prasyarat yang terdiri dari uji normalitas dan uji linearitas.

a. Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan dengan bantuan program *IBM SPSS Statistics Version 26*. Adapun hasil uji normalitas dalam penelitian ini dapat dilihat pada tabel 6.

Tabel 6. Hasil Uji Normalitas

Variabel	Kelas	<i>Kolmogorov-Smirnov</i>		
		Statistic	df	Sig.
Pemanfaatan Gadget	IV	.155	31	.057
	V	.131	34	.149
	VI	.111	37	.200
Perkembangan Sosial Emosional	IV	.081	31	.200
	V	.110	34	.200
	VI	.132	37	.105

Berdasarkan kriteria pengambilan Keputusan pada uji normalitas didapatkan bahwa masing-masing variabel berdistribusi normal karena lebih besar dari 0,05.

b. Uji Lineritas

Uji linearitas dilakukan dengan bantuan program SPSS. Adapun hasil uji linearitas dalam penelitian ini dapat dilihat pada tabel 7:

Tabel 7. Hasil Uji Linearitas

Variabel	<i>Deviation from Linearity (Sig.)</i>
Perkembangan Sosial Emosional * Pemanfaatan Gadget	.352

Berdasarkan kriteria pengambilan keputusan pada uji lineritas dapat disimpulkan bahwa terdapat hubungan yang linear antar kedua variabel karena memiliki nilai signifikan sebesar 0,352 atau lebih besar dari 0,05.

c. Uji Hipotesis

Pengujian hipotesis dilakukan dengan menggunakan uji korelasi *product moment* dan uji t. Uji korelasi *product moment* digunakan untuk mengetahui ada tidaknya hubungan pemanfaatan gadget terhadap perkembangan sosial emosional siswa. Uji t digunakan untuk mengetahui hipotesis dalam penelitian ini diterima atau ditolak.



Berikut hasil uji korelasi *product moment* menggunakan bantuan program *IBM SPSS Statistics Version 26* pada tabel 8.

Tabel 8. Hasil Uji Korelasi *Product Moment*

		Pemanfaatan Gadget	Perkembangan Sosial Emosional
Pemanfaatan Gadget	Pearson Correlation	1	.276
	Sig. (2-tailed)		.005
	N	102	102
Perkembangan Emosional	SosialPearson Correlation	.276	1
	Sig. (2-tailed)	.005	
	N	102	102

Hasil uji korelasi antara variabel pemanfaatan gadget dan perkembangan sosial emosional dengan subjek penelitian sebanyak 102 siswa menunjukkan nilai signifikan $0,005 < 0,05$ maka dapat disimpulkan bahwa terdapat hubungan antara pemanfaatan gadget dengan perkembangan sosial emosional. Kemudian, didapatkan bahwa koefisien korelasi bernilai positif antara kedua variabel tersebut dengan nilai sebesar 0,276 dengan nilai signifikansinya (p) sebesar 0,005. Dilihat dari hasil tersebut maka dapat disimpulkan bahwa terdapat hubungan yang signifikan antara pemanfaatan gadget dengan perkembangan sosial emosional.

Menurut ketentuan atau pedoman interpretasi koefisien korelasi nilai r memiliki hubungan antara kedua variabel yakni ada pada kisaran 0.200 – 0.399 atau pada tingkat hubungan yang rendah. Maka dapat disimpulkan bahwa antara kedua variabel (pemanfaatan gadget dengan perkembangan sosial emosional) memiliki tingkat hubungan yang rendah.

Tabel 9. Hasil Uji T

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	35.241	6.098		5.779	.000
	Pemanfaatan Gadget	.282	.098	.276	2.870	.005

a. Dependent Variable: Perkembangan Sosial Emosional

Hasil uji t bahwa pemanfaatan gadget berhubungan signifikan terhadap perkembangan sosial emosional siswa atau dapat dikatakan bahwa H_0 ditolak dan H_1 diterima. Hal ini dapat dilihat dari nilai signifikansi variabel pemanfaatan gadget sebesar 0,005 lebih kecil dari 0,05.

Pembahasan

1. Gambaran pemanfaatan gadget terhadap siswa SD Inpres Layang Tua 1 Kota Makassar

Perkembangan teknologi dan informasi mengalami kemajuan yang sangat pesat. Salah satu hasil dari kemajuan pada bidang informasi dan komunikasi ialah gadget. Marpaung (2018) memaparkan gadget adalah sebuah perangkat elektronik canggih yang mempunyai fungsi- fungsi tertentu yang dapat membantu manusia dalam mempermudah komunikasi dan mencari informasi atau berita yang



dibutuhkan. Gadget dapat digunakan oleh siapa saja dan untuk apa saja tergantung dari kebutuhan pemilik gadget tersebut. Berdasarkan hasil penelitian bahwa sebagian besar siswa kelas IV, V, dan VI SD Inpres Layang Tua 1 Kota Makassar banyak menggunakan gadget.

Hasil angket pemanfaatan gadget yang telah diisi oleh 102 siswa ditemukan bahwa 101 siswa merasa senang menggunakan ketika gadget. Banyak siswa menggunakan gadget karena terdapat beragam informasi dan konten hiburan yang dapat ditemukan di dalam gadget. Hal tersebut sejalan dengan pendapat Fenia (2019), siswa merasa senang saat menggunakan gadget karena merasa dapat menemukan hiburan dan menghilangkan rasa bosan. Hiburan yang dimaksud misalnya menonton video dari media sosial mendengarkan musik dan bermain game. Sebagian besar siswa memiliki media sosial dan tidak sedikit dari siswa tertarik untuk mengikuti tren yang ada di media sosial. Pemanfaatan gadget melalui media sosial memfasilitasi komunikasi yang lebih cepat antara teman sebaya, keluarga, guru, atau individu lain tanpa harus bertatap muka karena gadget pada dasarnya membantu aktivitas sehari-hari ketika digunakan dengan bijak. Sebanyak 41 siswa laki-laki diketahui menggunakan gadget setiap hari untuk bermain game. Sementara itu, sebanyak 34 siswa perempuan juga terlibat dalam kegiatan yang serupa, yakni menggunakan gadget untuk bermain game setiap hari. Hal ini menunjukkan bahwa laki-laki lebih cenderung bermain game melalui gadget setiap hari.

Siswa yang menggunakan gadget pada saat waktu luang. Menurut Sinaga & Husna (2023) gadget bukan hanya digunakan sebagai alat komunikasi, tetapi juga digunakan untuk mengisi waktu luang, seperti penggunaan internet, bermain game, streaming dan mendengar musik/radio. Tetapi seringkali penggunaan gadget memiliki dampak negatif, seperti kecanduan gadget dan kurangnya perhatian siswa terhadap pelajaran yang sedang berlangsung karena lebih memilih untuk bermain gadget.

Siswa menghabiskan waktu dengan gadget 3 jam dan membukanya 3 kali dalam sehari. Menurut Yanti (2021) durasi penggunaan gadget sekitar 3 jam dan frekuensi membuka gadget 3 sehari termasuk kategori dengan intensitas sedang. Jadi, sebagian siswa SD Inpres Layang Tua 1 Kota Makassar masuk kategori pengguna gadget dengan intensitas sedang.

Berdasarkan hasil wawancara yang telah dilakukan dengan guru diperoleh informasi bahwa siswa kelas IV, V, dan VI SD Inpres Layang Tua 1 Kota Makassar diizinkan membawa gadget apabila ada materi atau pembelajaran yang mengharuskan siswa membawa gadget dikarenakan keterbatasan informasi pada sumber belajar di sekolah seperti buku. Sejalan dengan hasil temuan Sahbani, dkk. (2023) larangan menggunakan gadget tertulis di tata tertib sekolah. Namun, tuntutan mengharuskan siswa menggunakan gadget sebagai media memperoleh informasi yang berhubungan dengan pelajaran.

2. Gambaran perkembangan sosial emosional siswa SD Inpres Layang Tua 1 Kota Makassar

Pengembangan kemampuan sosial emosional pada anak penting karena membantu mereka mengelola emosi dan berinteraksi dengan orang lain ketika berada di lingkungan sekitarnya.



Perkembangan sosial-emosional merupakan dua aspek perkembangan yang saling terkait dan tidak dapat dipisahkan, karena keduanya berinteraksi satu sama lain. Menurut Tussyana & Trengginas (2019) ketika anak-anak usia dasar mengalami perkembangan sosial-emosional yang positif, mereka akan lebih mudah dalam berbaur dan berinteraksi dengan baik di lingkungan sekitar, termasuk dalam kegiatan belajar dan dalam interaksi sosial dengan orang lain. Tanpa keterampilan dalam mengelola emosi dan berinteraksi sosial dengan baik, anak akan mengalami kesulitan dalam beradaptasi dengan lingkungan sosialnya. Kemampuan ini juga membantu anak menemukan identitas dan peran mereka dalam kehidupan sehari-hari.

Rasa tanggung jawab pada siswa sudah berkembang sesuai harapan. Lestari (2021) mengungkapkan bahwa rasa tanggung jawab terdiri dari kemampuan mengetahui hak-haknya, menaati aturan, mengatur diri sendiri, serta bertanggung jawab atas perilakunya untuk kebaikan bersama. Memiliki sikap bertanggung jawab membuat seseorang lebih berani menghadapi kesalahan yang terjadi dan berusaha menyelesaikannya dengan baik. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru, sebagian besar siswa memiliki rasa tanggung jawab yang tinggi seperti menaati peraturan di dalam kelas maupun peraturan sekolah dan bertanggung jawab atas perilaku yang telah diperbuat.

Kesadaran diri siswa dalam perkembangan sosial emosional sangat penting. Dalam hal ini siswa dapat menunjukkan kesadaran diri yang baik melalui perilakunya. Siswa dapat menunjukkan sikap seperti mandiri dalam memilih kegiatan, percaya diri, disiplin, tidak mudah menyerah, menyesuaikan diri dengan situasi, kehati-hatian kepada orang yang belum dikenal, hingga mengenal perasaan sendiri (Herliani, dkk., 2022).

Menurut Maghfiroh (2019) perilaku prososial merupakan suatu perilaku yang dapat terjadi pada siapa saja, mulai dari anak-anak hingga dewasa sebagai makhluk sosial dan sebagai bagian dari suatu masyarakat. Pentingnya perilaku prososial dalam kehidupan membawa dampak positif bagi pengembangan diri serta seluruh aspek dalam kehidupan. Sikap prososial mencakup kemampuan bermain dengan teman sebaya, memahami dan merespon perasaan orang lain, berbagi, menghargai hak dan pendapat orang lain, bersikap kooperatif, toleran, dan berperilaku sopan.

3. Pengaruh pemanfaatan gadget terhadap perkembangan sosial emosional siswa SD Inpres Layang Tua 1 Kota Makassar

Berdasarkan data penelitian yang telah dianalisis diketahui bahwa pemanfaatan gadget memiliki hubungan terhadap perkembangan sosial emosional siswa SD Inpres Layang Tua 1 Kota Makassar. Hal ini menunjukkan bahwa variabel pemanfaatan gadget dan perkembangan sosial emosional memiliki hubungan positif atau searah yang artinya jika pemanfaatan gadget meningkat maka perkembangan sosial emosional pada siswa juga meningkat. Peneliti berpendapat bahwa perkembangan sosial emosional pada siswa juga dipengaruhi oleh beberapa faktor lain yang lebih kuat, selain



pemanfaatan gadget. penelitian yang dilakukan oleh (Syahrul & Nurhafizah, 2021) mengemukakan bahwa perkembangan sosial emosional siswa sangat bergantung pada individu, peran orang tua, serta lingkungan yang ada di sekitar. Setiap orang tua memiliki cara tersendiri dalam mendidik dan membimbing anak.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan diperoleh kesimpulan yaitu pemanfaatan gadget berhubungan secara signifikan terhadap perkembangan sosial emosional siswa SD Inpres Layang Tua 1 Kota Makassar. Hasil uji t menunjukkan bahwa nilai signifikan pemanfaatan gadget sebesar $0,005 < 0,05$ sehingga H_0 ditolak dan H_1 diterima.

DAFTAR PUSTAKA

- Anisah, A. S., Hakam, K. A., & Syaodih, E. (2021). Perkembangan Sosial, Emosi, Moral Anak Dan Implikasinya Terhadap Pembentukan Sikap Sosial Siswa Sekolah Dasar. *JUDIKDAS: Jurnal Ilmu Pendidikan Dasar Indonesia*, 1(1), 69-80.
- Bahari, S. A., & Anwar, A. S. (2023). Sosialisasi Penggunaan Gadget Sejak Dini Terhadap Siswa Kelas 4 Sekolah Dasar Purwamekar 1. *Abdima Jurnal Pengabdian Mahasiswa*, 2(1), 2479-2487.
- Fenia, M. (2019). Analisis Pola Asuh Orang Tua, Penggunaan Gadget, Dan Motivasi Belajar Siswa Kelas V. *Joyful Learning Journal*, 8(2), 79-83.
- Herliani, H. A., Febriyanti, F., & Atika, N. (2022). Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia Dini Dalam Penggunaan Gadget Di Desa Sembadak Kabupaten Ogan Ilir. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 6(2), 13155-13162.
- Jafri, Y., & Defega, L. (2020). Gadgets with Social and Language Development of Children Aged 3-6 Years. In *Proceedings of the Pioneer Health Seminar*, 3(1), 76-83.
- Lestari, E. (2021). Upaya Pendidik Dalam Menumbuhkan Aktualisasi Diri Peserta Didik Tk Mardisiwi Di Masa Pandemi Covid 19. *Mentari: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(1).
- Maghfiroh, R. L. (2019). Hubungan antara kecerdasan emosional dengan perilaku prososial siswa di SMP Negeri 2 Sidoarjo. *Kajian Moral Dan Kewarganegaraan*, 5(01).
- Marpaung, J. (2018). Pengaruh Penggunaan Gadget dalam Kehidupan. *KOPASTA: Journal of the Counseling Guidance Study Program*, 5(2), 56-64.
- Narullita, D. (2022). Hubungan Penggunaan Gadget Dengan Perkembangan Personal Sosial Anak Prasekolah Di Kab. Bungo. *Jurnal Pustaka Keperawatan (Pusat Akses Kajian Keperawatan)*, 1(1), 27-33.
- Novianti, R., Hukmi, H., & Maria, I. (2019). Generasi Alpha-Tumbuh Dengan Gadget Dalam Genggaman. *Jurnal Educhild: Pendidikan Dan Sosial*, 8(2), 65-70.



- Sabani, F. (2019). Perkembangan Anak-Anak Selama Masa Sekolah Dasar (6–7 Tahun). *Didaktika: Jurnal Kependidikan*, 8(2), 89-100.
- Sinaga, M. H. P. P., Nst, S. H. H., & Husna, N. (2023). Gambaran Perilaku Siswa yang Kecanduan Gadget. *Journal on Education*, 5(4), 12720-12727.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Tusyana, E., & Trengginas, R. (2019). Analisis Perkembangan Sosial-Emosional Tercapai Siswa Usia Dasar. *INVENTA: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 3(1), 18-26.
- Yanti, P. D. (2021). Hubungan Intensitas Penggunaan Gadget Terhadap Regulasi Emosi Pada Anak Usia Remaja Di Smp Negeri 3 Mranggen. *Skripsi*. Semarang: Universitas Islam Sultan Agung Semarang.