HUBUNGAN FREKUENSI PENGGUNAAN *GADGET* DENGAN PERKEMBANGAN PSIKOSOSIAL PADA ANAK USIA SEKOLAH DI SDN 200302 KOTA PADANGSIDIMPUAN

SKRIPSI

Oleh:

Ansori Martua Nasution
NPM. 22010011

PROGRAM STUDI KEPERAWATAN PRORAM SARJANA
FAKULTAS KESEHATAN UNIVERSITAS AUFA ROYHAN
DI KOTA PADANGSIDIMPUAN
2026

HUBUNGAN FREKUENSI PENGGUNAAN *GADGET* DENGAN PERKEMBANGAN PSIKOSOSIAL PADA ANAK USIA SEKOLAH DI SDN 2000302 KOTA PADANGSIDIMPUAN

Diajukan Untuk Memenuhi Persyaratan Memperoleh
Gelar Sarjana Keperawatan

Oleh:

Ansori Martua Nasution
NPM. 22010011



PROGRAM STUDI KEPERAWATAN PRORAM SARJANA
FAKULTAS KESEHATAN UNIVERSITAS AUFA ROYHAN
DI KOTA PADANG SIDIMPUAN
2026

HALAMAN PENGESAHAN

HUBUNGAN FREKUENSI PENGGUNAAN *GADGET* DENGAN PERKEMBANGAN PSIKOSOSIAL PADA ANAK USIA SEKOLAH DI SDN 2000302 KOTA PADANGSIDIMPUAN

Skripsi Ini Telah Diseminarkan Dan Dipertahankan Di Hadapan
Tim Penguji Program Studi Keperawatan Program Sarjana
Fakultas Kesehatan Universitas Aufa Royhan
Di Kota Padangsidimpuan

Kota Padangsidimpuan, Maret 2026

Pembinbing Utama

Ns. Natar Fitri Napitupulu, M.Kep
NUPTK. 8743762663230272

Pembimbing Pendamping

Dr. Ns, Adi Antoni, M.Kep
NUPTK. 5542766667130323

Ketua Program Studi
Keperawatan Program Sarjana

Ns. Natar Fitri Napitupulu, M.Kep
NUPTK. 8743762663230272

Dekan Fakultas Kesehatan

Arinil Hidayah, SKM. M.Kes
NUPTK. 8350765666230243

SURAT PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama	: Ansori Martua Nasution
NPM	: 22010011
Program studi	: Sarjana Keperawatan

Dengan menyatakan bahwa skripsi yang berjudul "Hubungan frekuensi penggunaan *gadget* dengan perkembangan psikososial anak usia sekolah di SDN 200302 Kota Padangsidimpun" benar dari plagiat, dan apabila suatu saat nanti terbukti saya melakukan plagiat, maka saya akan menerima sanksi yang telah di tetapkan.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya.

Padangsidimpuan, Maret 2026

Penulis



Ansori Martua Nasution

IDENTITAS PENULIS

Nama	: Ansori Martua Nasution
NPM	: 22010011
Tempat, Tgl Lahir	: Suka Bumi, 13-01-2004
Agama	: Islam
Jenis Kelamin	: Laki-laki
Alamat	: Aek Bargot, Kec Sosopan
Email	: ansorimartuanasution@gmail.com
Pendidikan	: 1. SD Negeri No 0308 Aek Bargot: Lulus tahun 2016
	2. MTsS Al-Hakimiyah Paringgonan: Lulus tahun 2019
	3. SMKN 1 Barumun: Lulus tahun 2022

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis ucapkan kehadirat Allah SWT, karena atas berkatnya dan rahmatnya penulis dapat menyusun skripsi dengan judul **"Hubungan Frekuensi Penggunaan *Gadget* Dengan Perkembangan Psikososial Pada Anak Usia Sekolah di SDN 2000302 Kota Padangsidimpuan"**, sebagai salah satu syarat memperoleh gelar sarjana keperawatan Program studi Keperawatan Program Sarjana Universitas Aufa Royhan di Kota Padangsidimpuan.

Dalam proses penyusunan skripsi ini penulis banyak mendapatkan bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis menyampaikan ucapan terima kasih dan penghargaan yang setinggi-tinggi nya kepada yang terhormat:

1. Dr. Anto J Hadi, SKM, M.Kes, MM Selaku Rektor Universitas Aufa Royhan di Kota Padangsidimpuan.
2. Arinil Hidayah, SKM, M.Kes, selaku Dekan Fakultas Kesehatan Universitas Aufa Royhan di Kota Padangsidimpuan.
3. Ns. Natar Fitri Napitupulu, M.Kep, selaku Ketua Program Studi Keperawatan Program Sarjana Fakultas Kesehatan Universitas Aufa Royhan. Dan selaku pembimbing utama yang telah meluangkan waktu untuk membimbing saya dalam menyelesaikan skripsi ini.
4. Dr. Ns. Adi Antoni, M.Kep, selaku pembimbing pendamping yang telah meluangkan waktu untuk membimbing saya dalam menyelesaikan skripsi ini.
5. Ns. Nanda Masraini Daulay, M.Kep, selaku ketua penguji saya yang telah meluangkan waktu untuk menguji skripsi ini.
6. Ns. Mei Adelina Harahap, M.Kes, selaku anggota penguji saya yang telah meluangkan waktu untuk menguji skripsi ini.
7. Bertua Siregar, S.Pd.SD, Selaku Kepada kepala sekolah dan Seluruh Guru yang mengajar di SDN 200302 Padangsidimpuan
8. Seluruh dosen Program Studi Keperawatan Program Sarjana Fakultas Kesehatan Universitas Aufa Royhan di Kota Padangsidimpuan.

9. Teristimewa kepada Ayahanda dan Ibunda tercinta, orang paling hebat yang selalu menjadi penyemangat saya sebagai sandaran terkuat di dalam menjalani kerasnya hidup, yang telah menyayangi, mendidik dan mengasihi sejak kecil, senantiasa memberikan do'a, motivasi, dorongan, semangat dan jeripayah yang tiada henti-hentinya setiap hari, sehingga penulis semakin bersungguh-sungguh dalam menyelesaikan skripsi ini.
10. Teruntuk sahabat, teman dekat, dan teman satu bimbingan, terima kasih atas dukungan, bantuan dan kesediaan sebagai tempat berkeluh kesah dan berbagi ilmu.
11. Mudah-mudahan penelitian ini bermanfaat bagi peningkatan proses bimbingan penyusunan skripsi di Universitas Aufa Royhan di Kota Padangsidimpuan.

Kritik dan saran yang bersifat membangun sangat peneliti di harapkan guna perbaikan penulisan dimasa mendatang. Semoga penelitian ini bermanfaat bagi peneliti dan pembaca serta bermanfaat bagi peningkatan kualitas pelayanan keperawatan.

Padangsidimpuan, Maret 2026



Penulis

PROGRAM STUDI KEPERAWATAN PROGRAM SARJANA
UNIVERSITAS AUFA ROYHAN DI KOTA PADANGSIDIMPUAN

Laporan Penelitian, Januari 2026
Ansori Martua Nasution

Hubungan Frekuensi Penggunaan *Gadget* Dengan Perkembangan Psikososial Pada Anak Usia Sekolah Di SDN 200203 Padangsidimpuan

ABSTRAK

Gadget merupakan perangkat telekomunikasi elektronik seperti ponsel (ponsel) atau handphone (HP). Karena mudah dibawa dan tidak perlu terhubung ke jaringan telepon menggunakan kabel, *gadget* dapat dibawa ke mana pun atau juga *gadget* merupakan perangkat elektronik yang dapat digunakan pada berbagai perangkat, seperti komputer, ponsel, game, dan lainnya. Tujuan penelitian ini adalah untuk menegetahui Hubungan Frekuensi Penggunaan *Gadget* Dengan Perkembangan Psikososial Pada Anak Usia Sekolah Di SDN 200302 Kota Padangsidimpuan. Metode: yang digunakan dalam penelitia ini yaitu menggunakan desain *cross sectional*, dengan menggunakan tehnik *Simple Random Sampling.* Data dikumpulkan melalui penyeberan kuesioner, menggunakan sampel sebanyak 100 responden sesuai dengan kriteria inklusi. Uji yang digunakan adalah *uji che-square* Hasil: uji statistik menunjukkan bahwa tidak adanya hubungan yang signifikan antara penggunaan *gadget* dengan perkembangan psikososial di SDN 200203 Padangsidimpuan dengan p-value = 0,226. Kesimpulan: Tidak terdapat hubungan yang signifikan antara penggunaan *gadget* dengan perkembangan psikososial di SDN 200203 Padangsidimpuan. Saran: Disarankan bagi anak agar lebih pandai untuk membagi waktu dalam menggunakan *gadget* dengan aktivitas diluar jam sekolah. Dan membatasi penggunnan gadget dengan bijak.

Kata kunci : penggunaan *gadget*, perkembagan psikososial, anak
Daftar Pustaka : 40 (2016 – 2025)

NURSING PROGRAM OF HEALTH FACULTY
AT AUFA ROYHAN UNIVERSITY IN PADANGSIDIMPUAN

Report Of Research, January 2026
Ansori Martua Nasution

THE RELATIONSHIP BETWEEN FREQUENCY OF *GADGET* USE AND PSYCHOSOCIAL DEVELOPMENT IN SCHOOL-AGED CHILDREN AT SDN 200203 PADANGSIDIMPUAN

ABSTRACT

Gadgets are electronic telecommunication devices such as mobile phones or smartphones. Due to their portability and the absence of the need for wired telephone connections, gadgets can be easily carried and used anywhere. Gadgets are electronic devices that can support various functions, including computing, communication, gaming, and other digital activities. This study aimed to determine the relationship between the frequency of gadget use and psychosocial development among school-aged children at SDN 200203 Padangsidimpuan. Methods: This study employed a cross-sectional design with a simple random sampling technique. Data were collected through questionnaire distribution, involving 100 respondents who met the inclusion criteria. The data were analyzed using the Chi-square test. Results: The statistical analysis indicated that there was no significant relationship between gadget use and psychosocial development among students at SDN 200203 Padangsidimpuan, with a p-value of 0.266. Conclusion: There is no significant relationship between the frequency of gadget use and psychosocial development among school-aged children at SDN 200203 Padangsidimpuan. Recommendations: It's recommended that children be more discerning about how to manage their gadget time with activities outside of school hours and limit gadget use wisely.

Keywords: *Gadget Use, Psychosocial Development, Children*
References: *40 (2016 – 2025)*

UNIVERSITAS AUFA ROYHAN LEMBAGA PUSAT BAHASA

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL ..... **i**
HALAMAN PENGESAHAN.....Error! Bookmark not defined.
SURAT PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT.....Error! Bookmark not defined.
IDENTITAS PENULIS ..... **iv**
KATA PENGANTAR..... **v**
ABSTRAK ..... **vii**
ABSTRAC..... **viii**
DAFTAR ISI..... **ix**
DAFTAR TABEL ..... **x**
DAFTAR SKEMA ..... **xiii**
DAFTAR LAMPIRAN ..... **xii**

BAB 1 PENDAHULUAN **1**
1.1 Latar Belakang..... 1
1.2 Rumusan Masalah..... 5
1.3 Tujuan Penelitian 5
1.3.1 Tujuan Umum..... 5
1.3.2 Tujuan Khusus..... 5
1.4 Manfaat Penelitian..... 6
1.4.1 Manfaat Teoritis 6
1.4.2 Manfaat Praktis 6

BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA..... **7**
2.1 Anak Sekolah..... 7
2.1.1 Defenisi Anak Sekolah..... 7
2.1.2 Karaktristik Anak Sekolah 7
2.1.3 Fase Perkembangan Anak Sekolah 9
2.1.4 Faktor Yang Mempengaruhi Perkembangan Anak Sekolah..... 10
2.2 Perkembangan Psikososial Anak Sekolah 11
2.2.1 Faktor Yang Mempengaruhi Perkembangan Psikososial Anak Sekolah..... 11
2.3 Konsep Penggunaan *Gadget*..... 14
2.3.1 Defenisi *Gadget*..... 14
2.3.2 Faktor Yang Mempengaruhi Penggunaan *Gadget*..... 14
2.3.3 Dampak Penggunaan *Gadget*..... 16
2.3.4 Intetitas Penggunaan *Gadget*..... 19
2.4 Hubungan Frekuensi Penggunaan *Gadget* Dengan Perkembangan Psikosisal Pada Anak..... 20

2.5 Kerangka Konsep 22
2.6 Hipotesis 22
BAB 3 METODE PENELITIAN 23
3.1 Jenis dan Desain Penelitian 23
3.2 Tempat dan Waktu Penelitian 23
3.2.1 Tempat Penelitian 23
3.2.1 Waktu Penelitian 23
3.3 Populasi dan Sampel Penelitian 24
3.3.1 Populasi Penelitian 24
3.3.2 Sampel Penelitian 24
3.4 Alat Pengumpulan Data 26
3.4.1 Instrumen Penelitian 26
3.5 Prosedur Pengumpulan Data 28
3.6 Defenisi Operasional 30
3.7 Pengolahan Data 30
3.7.1 Pengolahan Data 30
3.7.2 Analisa Data 31
3.8 Etika Penelitian 32

BAB 4 HASIL PENELITIAN 34
4.1 Analisa Bivariat 34
4.1.1 Karakteristik Responden 34
4.1.2 Frekuensi Penggunaan *Gadget* 35
4.1.3 Perkembangan Psikososial 35
4.2 Analisa Bivariat 35

BAB 5 PEMBAHASAN 37
5.1 Analisa Univariat 37
5.1.1 Karakteristik Responden 37
5.1.2 Penggunaan *Gadget* 44
5.1.3 Perkembangan Psikososial 46
5.1.4 Hubungan Frekuensi Penggunaan *Gadget* Dengan Perkembangan Psikososial Pada Anak Usia Sekolah 48
BAB 6 PENUTUP 51
6.1 Kesimpulan 51
6.2 Saran 51
DAFTAR PUSTAKA 53

DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Waktu Penelitian..... 24
Tabel 3. 2 Sampel Per Kelas 26
Tabel 3. 3 Kuisioner Perkembangan Psikososial 28
Tabel 3. 4 Defenisi Operasional 30
Tabel 4. 1 Distribusi Frekuensi Karakteristik Siswa/i di SDN 200302 di Kota Padangsidimpuan 34
Tabel 4. 2 Distribusi Frekuensi Penggunaan *Gadget* 35
Tabel 4. 3 Tabel Distribusi Frekuensi Perkembangan Psikososial..... 35
Tabel 4. 4 Hubungan Frekuensi Penggunaan *Gadget* Dengan Perkembangan Psikososial Pada Anak Usia Sekolah 36

SKEMA

Skema 2. 1 Kerangka Konsep Penelitian 22

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Surat Izin Survey Pendahuluan Dari Universitas Aufa Royhan Di Kota Padangsidimpuan

Lampiran 2. Surat Balasan Izin Survey Pendahuluan Dari Tempat Penelitian

Lampiran 3. Lembar Permohonan Dan Persetujuan Menjadi Partisipan

Lampiran 4. Surat Izin Penelitian Dari Universitas Aufa Royhan Di Kota Padangsidimpuan

Lampiran 5. Surat Balasan Izin Penelitian Dari Tempat Penelitian

Lampiran 6. Kuisioner

Lampiran 7. Lembar Konsultasi

Lampiran 8. Dokumentasi

Lampiran 9. Master Tabel

Lampiran 10. Hasil Output SPSS

BAB 1
PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Gadget adalah perangkat telekomunikasi elektronik seperti ponsel (ponsel) atau handphone (HP). Karena mudah dibawa dan tidak perlu terhubung ke jaringan telepon menggunakan kabel, *gadget* dapat dibawa ke mana pun. *Gadget* adalah perangkat elektronik yang dapat digunakan pada berbagai perangkat, seperti komputer, ponsel, game, dan lainnya. Beberapa jenis perangkat yang banyak digunakan saat ini adalah laptop, komputer, iPad, tablet, kamera digital, dan handphone adalah yang paling umum digunakan (Ginting & Stiasih, 2022)

Meskipun *gadget* membantu proses pembelajaran dan memudahkan akses informasi, mereka juga memiliki efek negatif jika digunakan terlalu banyak. Penggunaan perangkat elektronik pada siswa sekolah dasar dapat berdampak negatif pada perilaku sosial mereka. Anak-anak akan kurang aktif secara fisik dan kurang aktif dalam hubungan peran orang tua, penggunaan perangkat elektronik, pertumbuhan dan perkembangan dengan perilaku sosial. Tidak memperhatikan lingkungan sekitar Anda. Tidak cukup waktu untuk bermain dengan teman-temannya. Sementara itu, penggunaan alat elektronik terhadap siswa sekolah dasar dapat memiliki efek positif terhadap perilaku sosial mereka (Ashifa et al., 2022)

Penggunaan *gadget* meluas ke anak-anak dan remaja. Kebutuhan dan daya konsumtif masyarakat saat ini sangat berbeda dari beberapa decade sebelumnya. Tentu saja hal ini bukan tanpa alasan. Anak-anak sudah akrab dengan *Gadget* saat mereka dewasa. Tidak termasuk siswa sekolah dasar. Peserta didik SD adalah mereka yang berusia sekitar 6–12 tahun yang sedang dalam tahap perkembangan

masa anak-anak dan akan memasuki masa remaja awal, menurut Rosalina (Fataruba et al., 2020).

Menurut World Health Organization (WHO), sebanyak 93,52% anak usia sekolah berusia 9-15 tahun menggunakan perangkat elektronik dan 65,34% menggunakan internet. Anak-anak ini biasanya menggunakan internet untuk mengakses media sosial, seperti YouTube dan bermain game online (Mariyama et al., 2023).

Menurut data dari Badan Pusat Statistik (BPS), sebagian besar anak-anak Indonesia yang berusia lima tahun ke atas telah menggunakan media sosial. Sebanyak 63,08% dari mereka menggunakan internet untuk hiburan, dan 33,04% menggunakan internet untuk tujuan akademik. Menurut Komisi Perlindungan Anak Indonesia (KPAI), 71,3% anak umur sekolah memiliki perangkat elektronik atau bermain game setiap hari, dan 55 persen di antara mereka menghabiskan waktu untuk bermain game secara online dan offline. Penelitian yang dilakukan oleh Komisi Perlindungan Anak Indonesia (KPAI) pada tahun 2020 menunjukkan bahwa minat masyarakat Indonesia terhadap penggunaan perangkat terus meningkat (Ismanto et al., 2025).

Penduduk Indonesia menggunakan ponsel di daerah perkotaan dan perdesaan pada tahun 2021 sebanyak 65,87%, dan di provinsi Sumatera Utara pada tahun 2022 dan 2023 sebanyak 92,83% dan 93,97%, masing-masing, menurut Badan Pusat Statistik (Simorangkir et al., 2024).

Pengaruh *gadget* itu sendiri dapat menyebabkan masalah kesehatan mental dan perubahan prilaku pada anak, seperti depresi anak-anak mungkin mengalami autisme dan sibuk sendiri (gangguan psikososial) dan mereka mungkin menjadi

malas untuk belajar, bersosialisasi dengan teman sebaya, atau bahkan dengan orang-orang di sekitar mereka. Anak-anak dapat bermain perangkat elektronik secara berlebihan dan membuka situs web berbahaya yang tidak seharusnya dilihat anak-anak. Hal ini dapat mempengaruhi banyak aspek kehidupan sehari-hari seseorang dan dapat menyebabkan masalah sosial, emosional, mental, dan budaya (Ginting & Stiasih, 2022)

Sebuah laporan yang dikeluarkan oleh World Health Organization (WHO) pada tahun 2017 menyatakan bahwa 5% hingga 25% dari anak usia sekolah mengalami hambatan perkembangan emosional. Dengan populasi total 23,979,000 anak, hambatan untuk mengontrol emosi tumbuh 11% hingga 15%, hambatan untuk rasa cemas tumbuh 9% hingga 15%, dan hambatan untuk tingkah laku tumbuh 9% hingga 15% (Ismanto et al., 2025)

Sekitar 0,4 juta (16%) anak di Indonesia mengalami kelainan perkembangan, termasuk gangguan bicara, pendengaran, perkembangan sosial-emosional, dan perkembangan motorik halus dan kasar. Diperkirakan 8 hingga 9% anak prasekolah di Indonesia mengalami gangguan perkembangan sosial emosional. Gangguan ini termasuk perilaku agresif, kecemasan, kesulitan menyesuaikan diri, kesulitan bersosialisasi, kesulitan berpisah dengan orang tua, dan kesulitan diatur. Masalah perkembangan anak di Indonesia berkisar antara 13 hingga 18 persen (Sofyan & Mujiyanti, 2023).

Hasil penelitian sebelumnya Masthura et al., (2020) juga membuktikan ada Hubungan Penggunaan *Gadget* Dengan Perkembangan Psikososial Anak Usia Sekolah di SDNegeri 1 Kota Banda Aceh terdapat sebanyak 40 responden yang memiliki perkembangan psikososial baik terdapat hanya sebanyak 24 responden

(60%) yang menggunakan *gadget* dan yang tidak menggunakan *gadget* sebanyak 16 responden (40%), sedangkan dari 35 responden yang memiliki perkembangan psikososial kurang terdapat sebanyak 30 responden (85,7%) menggunakan *gadget* dan yang tidak menggunakan *gadget* hanya 5 responden (14,3%).

Hal ini juga sejalan dengan hasil penelitian dari jurnal Halawa & Palan, (2016) terdapat hubungan Penggunaan Media Elektronik (*Gadget*) Dengan Perkembangan Sosial Anak Usia Sekolah terdapat sebanyak 73 siswa responden yang menggunakan *gadget* dalam batasan tinggi sebanyak 9 orang (12,3%), penggunaan *gadget* dalam batasan sedang sebanyak 63 orang (86,3) dan penggunaan *hg* dalam batasan rendah sebanyak 1 orang (1,4%). Sedangkan untuk perkembangan sosialnya, dari 73 siswa/i responden yang memiliki perkembangan sosial yang baik sebanyak 64 orang (87,7%) dan yang memiliki perkembangan sosial yang cukup sebanyak 9 orang (12,3%).

Hal ini juga sejalan dengan hasil penelitian dari Jurnal (Manorek et al., 2024) terdapat Hubungan Hubungan Penggunaan *Gadget* Dengan Perkembangan Sosial Anak Usia Pra Sekolah Di Kelurahan Baru Kecamatan Luwuk Kabupaten Banggai terdapat sebanyak 10 responden (71,4%), penggunaan gedget sedang, perkembangan psikososial anak tinggi 8 responden (53,3%).

Berdasarkan hasil survey pendahuluan yang dilakukan peneliti pada tanggal 22 Juli 2025 di SDN 200302 Kota Padangsidimpuan didapatkan data siswa berjumlah sebanyak 133 siswa/i, kelas V 64 siswa, kelas VI 69 siswa. Dan berdasarkan hasil wawancara dengan siswa bahwasanya di dapati siswa mengakui sudah memiliki *gadget*, dan sudah dikasih orang tua untuk menggunakannya serta menggunakan nya secara lebih dari 3 jam.

Berdasarkan latar belakang di atas, maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian mengenai Hubungan Frekuensi Penggunaan *Gadget* Dengan Perkembangan Psikososial Pada Anak Usia Sekolah Di SDN 200302 Kota Padangsidimpuan

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah di uraikan maka dapat dirumuskan pemasalahan dalam peneliti ini yaitu "apakah ada Hubungan Frekuensi Penggunaan *Gadget* Dengan Perkembangan Psikososial Pada Anak Usia Sekolah Di SDN 200302 Di Kota Padangsidimpuan" ?

1.3 Tujuan Penelitian

1.3.1 Tujuan Umum

Tujuan umum dari penelitian ini adalah untuk mengetahui hubungan frekuensi penggunaan *gadget* dengan perkembangan psikososial pada anak usia sekolah di SDN 2000302 Padangsidimpuan.

1.3.2 Tujuan Khusus

Tujuan khusus dari penelitian ini adalah

1) Untuk mengetahui kratristik responden di SDN 2000302 Padangsidimpuan
2) Untuk mengidentifikasi frekuensi penggunaan *gadget* sekolah di SDN 2000302 Padangsidimpuan
3) Untuk mengetahui hubungan frekuensi penggunaan *gadget* dengan perkembangan psikososial pada anak usia sekolah di SDN 2000302 Padangsidimpuan

1.4 Manfaat Penelitian

1.4.1 Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini di harapkan dapat menambah pengetahuan tentang hubungan frekuensi penggunaan *gadget* dengan perkembangan psikososial pada anak usia sekolah SDN 2000302 Padangsidimpuan.

1.4.2 Manfaat Praktis

1) Bagi Responden

Pembelajaran tentang penting nya menjaga penggunaan *gadget* untuk perkembangan psikososial di usia sekolah

2) Bagi Sekolah

Sekolah atau guru dapat memberikan arahan kepada anak-anak sekolah agar menjaga atau membatasi penggunaan *gadget* demi menjaga perkembangan psikososial anak sekolah di SDN 200203 Padangsidimpuan

3) Bagi Peneliti

Penelitian ini dapat menambah wawasan mengenai hubungan frekuensi penggunaan *gadget* dengan perkembangan psikososial pada anak sekolah.

4) Bagi Peneliti Selanjutnya.

Menjadi referensi awal untuk penelitian lanjutan yang berkaitan dengan perilaku penggunaan *gadget* dan perkembangan psikososial di kelompok usia anak sekolah dasar

BAB 2
TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Anak Sekolah

2.1.1 Defenisi Anak Sekolah

Anak-anak usia sekolah dasar adalah kelompok usia antara 6 dan 12 tahun. Ini adalah fase peralihan dari masa kanak-kanak awal ke kanak-kanak akhir, bersama dengan pra-pubertas. Pada titik umur ini termasuk masa kritis di mana aspek kognitif berkembang Anak-anak setelah sekolah dasar juga mengalami perkembangan aspek fisik, emosi, dan moral lainnya. Pada usia sekolah dasar pertumbuhan fisik juga terjadi, yang mempengaruhi fase kehidupan selanjutnya. Tumbuhnya tinggi dan berat badan, kemapuan otot tubuh, dan koordinasi motorik adalah beberapa perkembangan fisik (Zakiyah et al., 2024).

2.1.2 Karaktristik Anak Sekolah

Sangat penting bagi guru untuk memahami karakteristik anak-anak dengan usia sekolah dasar agar situasi mereka dapat lebih terpantau dan terjaga. Oleh karena itu, guru harus mampu menerapkan pendekatan pembelajaran yang disesuaikan dengan kondisi siswa mereka. Menurut (Syahriani & Santoso, 2024), beberapa karakteristik yang dimaksud termasuk:

1) Bermain

Mereka biasanya menyukai aktivitas bermain. Pada akhrnya, fitur ini membuat guru perlu menerapkan sistem pemebelajaran yang lebih banyak berfokus pada permainan, terutama di kelas rendah. Sangat disarankan bagi guru untuk membuat model pembelajaran yang dapat dikolaborasikan atau diintegrasikan dengan elemen permainan sehingga model pengajarannya terkesan Santai tetapi tetap serius. Disarankan agar program pendidikannya

disusun secara bersilangan, dengan mata pelajaran yang serius (sains) dan yang melibatkan elemen permainan (seni budaya dan olahraga)

2) Aktivitas

Orang menyukai aktivitas. Siswa SD hanya dapat duduk selama tiga puluh menit, berbeda dengan orang dewasa yang dapat duduk selama beberapa jam. Oleh karena itu, seorang guru harus membuat model pembelajaran yang memungkinkan siswa bergerak atau berpindah. Siswa SD akan menganggapnya sebagai siksaan jika diminta untuk duduk dengan rapi untuk waktu yang cukup lama.

3) Kerja kelompok

Menyukai kerja kelompok. Seorang anak dapat belajar banyak hal penting tentang bersosialisasi dengan berteman dengan sebayanya. Ini termasuk mematuhi aturan kelompok, setia kepada kawan, tidak terobsesi untuk selalu merasa diterima oleh orang lain, menerima tanggung jawab, bersaing dalam olahraga, dan menegakkan keadilan dan demokrasi. Faktor inilah yang pada akhirnya membuat guru harus membuat model pembelajaran untuk sistem berkelompok.

4) Memperagakan

Orang senang melakukan atau memperagakan sesuatu sendiri. Menurut teori perkembangan kognitif, anak-anak berusia sekolah dasar masuk ke tahap operasional konkret. Dia akan mengaitkan ide-ide baru yang dia pelajari di sekolah dengan ide-ide lama yang ia pahami sebelumnya. Sebagai hasil dari pengalaman ini, siswa dapat mengembangkan konsep tentang angka, waktu, ruang, fungsi tubuh, moral, peran jenis kelamin, dan

banyak lagi. Penjelasan guru tentang materi pembelajaran dapat lebih mudah dipahami oleh anak usia sekolah dasar jika mereka melakukannya sendiri; hal yang sama berlaku ketika memberikan contoh kepada orang dewasa. Diharapkan guru dapat menggunakan karakteristik ini untuk membuat model pembelajaran yang memungkinkan anak usia dasar terlibat secara langsung dalam proses pembelajaran.

2.1.3 Fase Perkembangan Anak Sekolah

Menurut (Syahriani & Santoso, 2024)Perkembangan anak dapat berjalan dengan baik jika berlangsung sesuai dengan tahapan atau fase perkembangan dan memenuhi tugas pekembangan mereka dengan benar. anak-anak usia sekolah dasar adalah meraka yang berusia 6 samapi 12 tahun dan mengalami perkembangan seorang anak termasuk perkembagan kognitif, fisik, emosi, bahasa, sosial, beragam dan unik yaitu:

1) Perkembangan Kognitif

Perubahan pola pemikiran yang dialami oleh anak-anak SD merupakan bagian dari perkembangan kognitif mereka. Menurut Piaget, setiap orang akan mengalami setidaknya empat fase kognitif.

2) Perkembangan Bahasa

Bahasa telah lama dianggap sebagai cara untuk berkomunikasi. Dengan kata lain, bahasa dapat didefinisikan sebagai alat komunikasi yang menggunakan simbol dan lambang tertentu untuk menyampaikan ide dan perasaan. Lisan, tulisan, lukisan, bilangan, isyarat, dan bahkan mimik wajah dapat digunakan untuk menyampaikan sesuatu. Bahasa juga berfungsi sebagai alat untuk mengenal orang lain, alam, pengetahuan, dan prinsip

agama dan moral. Bahasa menjadi penting selama perkembangan anak usia sekolah dasar.

3) Perkembangan Sosio-Emosional

Kondisi yang dialami seseorang yang menyebabkan perubahan fisik dan mental yang menyebabkan perasaan tertentu, seperti sedih, bahagia, marah, dan masih banyak lagi, disebut perkembangan sosio-emosi. Ketika seorang anak merasa tidak siap menghadapi lingkungannya, emosinya berkembang. Oleh karena itu, orang tua dan orang dewasa di sekitarny yang dalam hal ini adalah gur sangat penting untuk meningkatkan potensi seorang anak sepenuhnya, baik secara fisik, emosi, maupun kognitif.

4) Perkembangan Moral dan Agama

Hurlock menekankan bahwa anak-anak dengan IQ tinggi dapat dipastikan memiliki moral yang lebih matang jika dibandingkan dengan anak-anak dengan IQ rendah. Dalam tahap perkembanga moral ini, sikap disiplin sangat penting karena inilah yang akan menjadi masalah besar Ketika ia menginjak dewasa. Selanjutnya, kholburg menambahkan dua tahapan ke dalam teori Piaget tentang tahapan perkebembangan moral. Tahapan ini termasuk Tingkat moralitas prakonvensional, yang berfokus pada kepatuhan dan hukuman sebagai konsekuensi yang diterima untuk menentukan Tingkat kebenaran dan kesalahan suatu tindakan.

2.1.4 Faktor Yang Mempengaruhi Perkembangan Anak Sekolah

Berbagai faktor, seperti faktor pewarisan keturunan, faktor lingkungan, dan faktor Kesehatan, dapat menyebabkan pertumbuhan dan perkembangan anak usia sekolah tidak selalu berjalan sesuai harapan. Kesehatan sangat penting sepanjang

kehidupan anak karena membantu perkembangan meraka dan mempersiapkan mereka untuk fase selanjutnya. Sesuai dengan tahap perkembangan, perawatan dan Kesehatan membantu individu mendirikan dan mempertahankan, bahkan meingkatkan kemampuan meraka untuk mencapai kesejahteraan (Syahriani & Santoso, 2024).

2.2 Perkembangan Psikososial Anak Sekolah

Dua pakar kata membentuk istilah "psikososial". "psiko" mengacu pada aspek psikologis jiwa individu (emosi, pikiran, dan perilaku) dan "sosial" mengacu pada Masyarakat sebagai aspek dalam hubungan eskternal individu, seperti interaksi antara individu dan orang-orang di lingkungan terdekatnya. Sederhananya jiwa sosial dapat diartikan sebagai psikososial (Nurhabibah & Zulhiddah, 2024).

2.2.1 Faktor Yang Mempengaruhi Perkembangan Psikososial Anak Sekolah

Keluarga, teman sebaya, sekolah dan pendidikan, media sosial dan teknologi adalah beberapa faktor utama yang mempengaruhi perkembangan psikososial anak dan remaja.Perkembangan psikososial yang sehat bergantung pada lingkungan keluarga yang stabil, penuh kasih, dan mendukung (Fadly & Islawati, 2024).

1) Keluarga

Keluarga memainkan peran yang sangat penting dan penting dalam perkembangan anak, seperti berikut:

a. Keluarga merupakan kelompok sosial pertama yang menjadi pusat identifikasi anak;
b. Keluarga merupakan lingkungan pertama yang mengajarkan nilai-nilai kehidupan kepada anak

c. Orang tua dan anggota keluarga lainnya merupakan "orang penting" yang membentuk kepribadian anak;
d. Keluarga sebagai tempat yang membantu anak memenuhi kebutuhan dasar instrinsik mereka

2) Lingkungan Sekolah

Anak-anak yang tidak pernah pergi ke sekolah akan menghadapi banyak kesulitan. Sekolah memainkan peran yang sangat penting dalam meningkatkan pola pikir anak karena memberi mereka kesempatan untuk mempelajari berbagai jenis ilmu. Ketiga, komunitas teman sekolah. Anak-anak di sekolah dasar mendapat kesempatan untuk belajar tentang:

a. Bagaimana berinteraksi dengan orang lain.
b. Mengontrol tingkah laku sosial.
c. Menemukan keterampilan dan minat yang sesuai dengan usia mereka.
d. Berbagi perasaan dengan teman sebaya mereka. Menurut uraian tersebut, kelompok teman sebaya membantu perkembangan kepribadian anak.

3) Lingkungan Masyarakat

Salah satu komponen yang memengaruhi pertumbuhan anak, terutama kecerdasannya, adalah sekolah. Anak-anak yang tidak pernah pergi ke sekolah akan tertinggal dalam banyak hal. Sekolah memainkan peran yang sangat penting dalam meningkatkan pola pikir anak karena memberi mereka kesempatan untuk mempelajari berbagai macam ilmu.

Ketiga, lingkungan teman sekolah. Anak-anak di sekolah dasar memanfaatkan kelompok teman sebaya untuk belajar tentang:

a. Cara berinteraksi dengan orang lain.
b. Mengontrol tingkah laku sosial.
c. Menemukan keterampilan dan minat yang sesuai dengan usia mereka.
d. Berbagi perasaan. Menurut uraian tersebut, kelompok teman sebaya membantu perkembangan kepribadian anak.

4) Penggunaan *Gadget* atau Media Sosial

Penggunaan sosial media sangat beragam, dengan berbagai efek positif dan negatif. Dampak positif yang ditimbulkan antara lain dapat membantu menjaring pertemanan, melakukan promosi, dan berbicara dengan teman. Mereka juga dapat digunakan sebagai alternatif untuk mencari informasi, termasuk berita terbaru dan pengetahuan teknologi. Selain dampak positif, ada juga dampak negatif, terutama dengan terlalu sering mengakses dan menggunakan sosial media. Ini dapat menyebabkan perilaku negatif, kurangnya fokus dalam pembelajaran, kurangnya sosialisasi dengan lingkungan sekitar, dan penyebaran berita palsu.

Pola asuh yang baik dapat membantu anak-anak membangun keterampilan sosial yang baik, rasa percaya diri, dan kemandirian. Perkembangan sosial dan emosional dipengaruhi oleh interaksi dengan teman sebaya. Anak-anak dan remaja belajar keterampilan sosial seperti bekerja sama, berempati, dan menyelesaikan konflik melalui hubungan ini ada banyak faktor yang memengaruhi perkembangan moral dan psikososial

(emosi) siswa. Faktor-faktor ini termasuk pengaruh keluarga, teman sebaya, sekolah, dan masyarakat sekitar mereka. Oleh karena itu, penting bagi sekolah dan keluarga untuk memperhatikan perkembangan moral dan psikososial siswa agar mereka dapat tumbuh menjadi orang yang bertanggung jawab dan memiliki kepribadian yang kuat. Perkembangan ini merupakan topik yang kompleks dan membutuhkan pendekatan dari berbagai bidang ilmu, seperti agama, psikologi, dan sosiologi.

2.3 Konsep Penggunaan *Gadget*

2.3.1 Defenisi *Gadget*

Istilah Inggris "*gadget*" mengacu pada perangkat atau instrumen elektronik yang memiliki fungsi dan tujuan tertentu, terutama untuk memudahkan manusia dalam melakukan berbagai aktivitas. Perangkat seperti laptop, smartphone, iPad, dan tablet termasuk dalam kategori perangkat digital seperti teknologi. Yang mengandung informasi tentang segala hal di seluruh dunia dan berbagai aplikasi (Maulian Fadli et al., 2025).

2.3.2 Faktor Yang Mempengaruhi Penggunaan *Gadget*

Ada beberapa faktor yang memengaruhi bagaimana anak-anak menggunakan perangkat (Lestari & Novitri, 2023). Meliputi:

1) Kurang perhatian dari orang terdekat

Beberapa orang percaya bahwa mereka dianggap ada jika mereka bisa mengendalikan situasi. Mereka senang mendapatkan perhatian dari orang lain, terutama ayah dan ibu. Seseorang akan berperilaku tidak menyenangkan orang tuanya saat mendapatkan perhatian. Karena orang tua akan memperingatkan dan mengawasinya dengan cara ini.

2) Depresi

Beberapa orang menggunakan media untuk menghilangkan depresinya, seperti bermain *gadget*, yang membuat mereka senang, tetapi pada akhirnya akan menjadi kecanduan.

3) Kurang Kontrol

Efek kecanduan sangat mungkin terjadi jika orang tua kehilangan kontrol saat memberi anak akses ke fasilitas. Anak-anak yang tidak terkontrol seringkali akan berperilaku berlebihan.

4) Menganggur

Adalah kegiatan yang tidak menyenangkan. Jika tidak ada kegiatan, bermain *gadget* sering menjadi cara untuk melarikan diri.

5) Keluarga

Keluarga bukanlah satu-satunya faktor yang mempengaruhi perilaku seseorang. Bermain dengan teman-teman di sekolah juga dapat memengaruhi perilaku seseorang. Artinya, bahkan jika seseorang tidak terbiasa dengan perangkat di rumah. Dengan demikian, seseorang akan mengenal perangkat karena pergaulannya.

6) Pola pengasuhan

Pola asuh orang tua memengaruhi perilaku seseorang juga. Oleh karena itu, orang tua harus berhati-hati dalam mengasuh anaknya sejak dini. Karena kekeliruan dalam pola asuh, ketika anak meniru perilaku orang lain.

2.3.3 Dampak Penggunaan *Gadget*

1) Dampak Positif

Penggunaan *gadget* mempengaruhi penggunanya, baik orang dewasa maupun anak-anak, tergantung pada cara mereka menggunakannya. Menurut, ada beberapa manfaat *gadget* untuk anak (Gusman et al., 2022).

a. Mengembangkan daya imajinasi

Melihat suatu objek dan kemudian menggambarkannya sesuai imajinas yang melatih daya pikir tanpa dibatasi oleh kenyataan.

b. Meningkatkan kecerdasan

Mengembangkan tulisan, angka, dan gambar membantu proses belajar jika di pantau dan dibantu orang tua.

c. Meningkatkan rasa percaya diri

Ketika seorang anak mendapatkan juara kelas, dia akan termotivasi untuk mencapai prestasi.

d. Kreatif

Aplikasi game strategis dan bongkar pasang yang tersedia di perangkat ini akan mendorong anak-anak untuk meningkatkan keterampilan kreatif mereka dalam kehidupan sehari-hari. Mereka bahkan memiliki kemampuan untuk memecahkan masalah dan melakukan segala sesuatu.

e. Inovator

Dengan kemajuan teknologi, generasi sekarang memiliki banyak kesempatan untuk mengeksplorasi mengembangkan apa yang sudah ada dan menemukan peluang untuk menghasilkan temuan yang

baru. Ini karena semakin banyak waktu dan kesempatan aplikasi yang tersedia di perangkat elektronik, serta kesempatan untuk saling mengajar dan belajar dengan teman dalam dunia maya.

2) Dampak negatif

Menurut Isro et al., (2024), efek negatif penggunaan perangkat adalah sebagai berikut:

a. Mengganggu kesehatan mata

Semakin sering menggunakan *gadget* akan menyebabkan masalah pada mata, terutama mata lelah, merah, penglihatan yang buram, kering, dan iritasi ringan karena paparan radiasi *gadget*.

b. Masalah tidur

Bermain *gadget* terlalu sering dapat membuat anak menjadi nyaman, yang pada akhirnya membuat rutinitas dan jam tidur terganggu.

c. Kesulitan daya konsentrasi

Bermain *gadget* terlalu banyak dapat membuat anak tidak fokus dalam pelajaran dan teringat dengan *gadget*.

d. Menurunnya prestasi belajar

Gadget bisa mengakibatkan lupa waktu ketika anak-anak terlalu tergantung pada perangkat elektronik, mereka kehilangan kemampuan mereka untuk menulis dan membaca. Misalnya, jika anak-anak sering melihat video di aplikasi YouTube, mereka cenderung hanya melihat gambar tanpa menulis apa yang dicari.

e. Perkembangan fisik

Anak-anak sering lupa waktu saat bermain perangkat elektronik. Mereka akan menjadi malas dan tidak terlibat dalam aktivitas apa pun. Hal ini menyebabkan penurunan pertumbuhan fisik.

f. Perkembangan sosial

Banyak anak menjadi kecanduan perangkat elektronik dan kehilangan kesempatan untuk bersosialisasi. Ini termasuk kurangnya bermain dengan teman-temannya dan di lingkungan sekitar. Hal ini bahkan dapat menghambat perkembangan sosial anak, dampak berdampak pada pergaulan sosial anak terhadap orang-orang di sekitarnya. Anak-anak yang sangat tergantung pada perangkat elektronik jarang berintraksi dengan orang lain. Mengembangkan karakter dalam diri anak saat berada di lingkungannya dan dapat diterima oleh masyarakat adalah penting bagi perkembangan sosial anak.

g. Perkembangan kognitif

Proses pemikiran yang terhambat pada anak termasuk mempelajari, memperhatikan, mengamati, membayangkan, memperkirakan, menilai, dan memikirkan lingkungannya.

h. Perkembangan Bahasa

Ketika anak bermain perangkat elektronik terlalu lama dalam kegiatan sehari-harinya, itu akan mengganggu perkembangan otaknya. Ini akan menyebabkan masalah dalam berkomunikasi (anak cenderung diam, sering meniru bahasa orang lain, dan tidak lancar berbicara

dengan teman atau orang-orang di sekitarnya) dan menghambat kemampuan mereka untuk mengekspresikan ide-ide mereka.

i. Perkembangan emosional

Kondisi anak yang terjebak dalam penggunaan *gadget* yang berlebihan akan menyebabkan ketidakmampuan anak untuk mengendalikan emosinya karena mereka tidak terbiasa berinteraksi dengan lingkungan sekitarnya. Ketika keinginan anak tidak dipenuhi, anak akan marah.

j. Mempengaruhi perilaku anak

Akses internet yang semakin mudah diakses melalui perangakat yang menampilkan berbagai konten yang tidak seharusnya dilihat oleh anak-anak. Misalnya, akses ke konten yang tidak baik, seperti adegan kekerasan dalam game dan flim, dan pornografi, dianggap mempengaruhi pola perilaku yang negative, dan anak-anak dapat mencotoh karakter yang dapat melakukan kekerasan terhadap teman mereka.

2.3.4 Intetitas Penggunaan *Gadget*

Intensitas, menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, adalah suatu keadaan tingkatan atau ukuran intensitasnya. Melakukan sesuatu terlalu banyak atau terlalu sedikit disebut intensitas. Tingkat lamanya (durasi) dan seringnya (frekuensi) suatu kegiatan berulang dapat digunakan untuk mengukur intensitasnya. Generasi Z mengatur semua aktivitas mereka melalui perangkat elektronik, dan kebanyakan kebutuhan mereka berbasis digitalisasi. Orang tua menghadapi kesulitan karena penggunaan *gadget* saat ini sudah merambat ke dunia anak. Penggunaan perangkat

elektronik selama lebih dari 120 menit setiap hari dianggap tinggi. Penggunaan perangkat elektronik selama 30 hingga 70 menit dianggap kecanduan (Agustin et al., 2021).

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Purwantoro & Nafsah, (2023), ada tiga kategori penggunaan perangkat di luar kebutuhan belajar anak dalam sehari:

2.1 Tabel intestitas penggunaan *gadget*

No	Kriteria	Durasi
1.	Rendah	Kurang dari 3 jam setiap hari
2.	Sedang	Sekitar 3 jam setiap hari
3.	Tinggi	Lebih dari 3 jam setiap hari

2.4 Hubungan Frekuensi Penggunaan *Gadget* Dengan Perkembangan Psikosisal Pada Anak

Jika orang tua tidak mengawasi *gadget* dengan benar Anak-anak yang sering menggunakan perangkat elektronik akan berdampak negatif pada mereka. Efek dari penggunaan teknologi digital termasuk penurunan prestasi belajar karena penggunaan yang berlebihan, pengurangan jumlah aktivitas fisik yang diperlukan untuk pertumbuhan anak, masalah kesehatan mata, dan masalah lainnya. Orang tua sering mengeluhkan kesalahan penggunaan perangkat yang mengganggu proses belajar karena tidak digunakan dengan benar. Misalnya, ketika anak-anak mendapatkan PR (Pekerjaan Rumah) dari sekolah, mereka malah senang bermain perangkat elektronik dan orang tua yang mengerjakan. Hal ini pasti akan berdampak pada konsentrasi belajar anak. Jika konsentrasi anak berkurang, maka akan berdampak pada ketidakseriusan dalam belajar dan pemahaman materi karena di dalam pikirannya hanya ingin bermain *gadget*.

Selain itu, perilaku anak juga berubah karena ia sudah kecanduan dalam menggunakan *gadget* tersebut mereka menjadi sensitif, mudah emosional dan dapat mengganggu kesehatannya pula serta berpengaruh pada perkembangan psikologi anak, terutama aspek perkembangan psikososial.

Dalam pertumbuhan emosi, anak yang menggunakan *gadget* menjadi mudah marah, suka membangkang, menirukan tingkah laku dalam *gadget* serta berbicara sendiri pada *gadget*. Sedangkan pengaruhnya terhadap perkembangan moral, berdampak pada kedisiplinan, anak menjadi malas melakukan apapun meninggalkan kewajibannya untuk beribadah dan berkurangnya waktu belajar akibat terlalu sering bermain game dan menonton youtube.

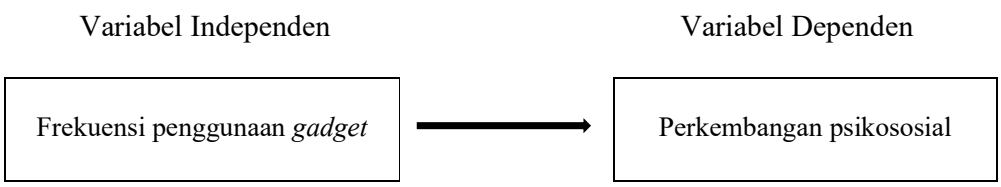
Imron melakukan penelitian serupa pada tahun 2019 tentang bagaimana penggunaan perangkat elektronik berkorelasi dengan perkembangan sosial emosional dan perkembangan anak prasekolah di kabupaten Lampung Selatan. Ini menunjukkan bahwa ketika anak-anak menjadi kecanduan atau ketergantungan pada perangkat tersebut, mereka pasti akan menganggap perangkat tersebut sebagai bagian dari kehidupan mereka. Kecanduan terhadap perangkat akan meningkat dengan jumlah penggunaan perangkat tersebut. Karena kecanduan perangkat mempengaruhi pelepasan hormon dopamin yang berlebihan, yang mengakibatkan penurunan kematangan Pre Frontal Cortex (PFC), kecanduan perangkat akan meningkatkan prevalensi gangguan pemusatan perhatian dan hiperktivitas.

Peneliti menemukan bahwa kecanduan perangkat dapat berdampak pada perkembangan otak anak karena produksi hormon dopamine yang berlebihan menghambat kematangan fungsi prefrontal korteks, yang meliputi nilai moral, tanggung jawab, pengambilan keputusan, kontrol emosi, dan kontrol diri. sehingga

dapat menyebabkan gangguan hiperaktivitas dan pemusatan perhatian (Masthura et al., 2020).

2.5 Kerangka Konsep

Nurrsalam, (2020) Hubungan antara teori dan konsep yang digunakan dalam penelitian disebut kerangka konseptual. Berikut adalah ringkasan kerangka konseptual yang digunakan dalam penelitian ini:



Skema 2. 1 Kerangka Konsep Penelitian

2.6 Hipotesis

Hipotesis penelitian ini adalah bahwa ada korelasi yang signifikan antara penggunaan perangkat elektronik dan perkembagan psikososial anak-anak di SDN 200302 Kota Padangsidimpuan.

Hipotesis yang diuji adalah

1) Hipotesis nol (Ho)

   Tidak ada hubungan frekunsi penggunaan *gadget* dengan perkembangan psikososial pada anak sekolah SDN 200302 Kota Padangsidimpuan.

2) Hipotesis alternatif (Ha)

   Ada hubungan frekunsi penggunaan *gadget* dengan perkembangan psikososial pada anak sekolah SDN 200302 Kota Padangsidimpuan.

BAB 3
METODE PENELITIAN

3.1 Jenis dan Desain Penelitian

Menurut Sugiyono (2018), penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif analitik korelatif untuk mempelajari hubungan antara variabel independen dan variabel dependent. Pendekatan *cross sectional* digunakan dalam penelitian ini untuk mempehubungan antara variabel independen dan variabel dependent dengan melakukan pengukuran sekaligus pada waktu yang sama, digunakan untuk mengetahui hubungan penggunaan *gadget* dengan perkembangan psikososial pada anak sekolah di SDN 200302 di Kota Padangsidimpuan. Penelitian *cross sectional* mengukur data dari variabel bebas dan terikat melalui observasi pada waktu tertentu.

3.2 Tempat dan Waktu Penelitian

3.2.1 Tempat Penelitian

Penelitian ini telah dilakukan di sekolah SDN 200302 Kota Padangsidimpuan tahun 2025. Dengan alasan memilih lokasi ini dikarenakan sebagian bahwasanya di dapati siswa mengakui sudah memiliki *gadget*, dan sudah dikasih orang tua untuk menggunakannya serta menggunakan nya secara lebih dari 3 jam, peneliti juga memilih tempat ini karena mudah diakses dan mendapatkan dukungan dari pihak sekolah, yang memungkinkan peneliti melakukan observasi dan pengumpulan data dengan lebih baik.

3.2.1 Waktu Penelitian

Waktu penelitian dilaksanakan pada bulan Juli 2025 s/d Januari tahun 2026.

Tabel 3. 1 Waktu Penelitian

Kegiatan	Jul	Ags	Sep	Okt	Nov	Des	Jan
Pengajuan judul							
Penyusunan proposal							
Seminar proposal							
Pelaksanaan penelitian							
Pengelolan data							
Seminar hasil							

3.3 Populasi dan Sampel Penelitian

3.3.1 Populasi Penelitian

Menurut Putu (2024), populasi adalah keseluruhan anggota, kejadian atau objek yang akan diteliti. Populasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah siswa/i kelas 5 dan kelas 6 SDN 200302 di Kota Padangsidimpuan berjumlah 133 siswa.

3.3.2 Sampel Penelitian

Sampel adalah sebagian yang dianggap mewakili populasi dari objek yang diteliti (Suriani et al., 2023).

Teknik pengumpulan sampel dalam penelitian ini Adalah sampel acak sederhana (simple random sampling). Noor et al., (2022) Menyatakan Sampel sederhana (simple random sampling) adalah cara pengambilan sampel dengan memilih langsung dari populasi dan besar peluang setiap anggota populasi untuk menajdi sampel sangat besar. Pelaksanaan simple random sampling disebabkan siswa populasi penelitian ini dianggap homogen karena sampel yang di ambil adalah siswa yang berada di ruangan Kelas SDN 200302 Kota Padangsidimpuan.

Besar sampel dalam penelitian dihitung menggunakann rumus slovin sebagai berikut:

$$\boldsymbol{n = \frac{N}{1 + N.e^2}}$$

Keterangan:

n = jumlah sampel

N = jumlah populasi

e = jumlah eror yang ditoleransi (0,05%)

$$n = \frac{133}{1 + 133(0{,}05)^2}$$

$$n = \frac{133}{1 + 133(0{,}0025)}$$

$$n = \frac{133}{1 + 0{,}3325}$$

$$n = \frac{133}{1{,}3325}$$

$$n = 100$$

Berikut penghitungan jumlah sampel per kelas dengan menggunakan rumus:

$$Sampel\ per\ Kelas = Total\ sampel\ x\ \frac{Jumlah\ Siswa\ Kelas}{Populasi}$$

1) Total Sampel yang Dibutuhkan : 100 Responden.

2) Total Populasi Sekolah : 133 siswa.

3) Metode Pembulatan : Pembulatan keatas untuk hasil >0,5

Tabel 3. 2 Sampel Per Kelas

No	Tingkat/Kelas	Jumlah Siswa	Proses Perhitungan	Alokasi Sampel
1.	V A	35	$100\ x\ \frac{35}{133} = 26{,}31$	26
2.	V B	29	$100\ x\ \frac{29}{133} = 21{,}80$	22
3.	VI A	37	$100\ x\ \frac{37}{133} = 27{,}81$	28
4.	VI B	32	$100\ x\ \frac{32}{133} = 24{,}06$	24
Total keseluruhan		**133**		**100 sampel**

Kriteria sampel:

Kriteria penelitian ini di bagi menjadi dua yaitu kriteri inklusi dan kriteria eksklusi.

1) Kriteria inklusi
    a. Siswa/i kelas 5 dan 6 di SDN 200302 di Kota Padangsidimpuan
    b. Siswa/i yang menggunakan handphone / smartphone
    c. Siswa/i yang bersedia menjadi responden
2) Kriteria eksklusi
    a. Siswa/i yang tidak dapat hadir waktu sekolah.
    b. Siswa/i yang memiliki berkebutuhan khusus.
    c. Siswa/i yang tidak bisa membaca.

3.4 Alat Pengumpulan Data

3.4.1 Instrumen Penelitian

Pelaksanaan penelitian ini menggunakan kuisioner yaitu cara pengumpulan data dengan mengajukan sejumlah pertanyaan tertulis yang digunakan untuk memperoleh informasi dari reponden.

1) Kuisioner penggunaan *gadget*

Kuisioner ini mengadopsi dari penelitian sebelumnya yang di lakukan oleh (Pratiwi, 2019). Kuisioner untuk mengukur lamanya responden menggunakan gadet dengan skala ordinal dalam betuk pertanyaan teyang ter diri dari 1 butir pertanyaan dengan uraian, jawaban 1 dan 2, Singkat = kurang dari 1 jam - 2 jam perhari.3 dan 4, Lama = 2 jam lebih - 4 lebih jam perhari.

2) Kuisioner Perkembangan Psikososial

Pada penelitian ini, peneliti mengadopsi dari lembar kuisioner dari sebelumnya (Pakan & Longa, 2022). Kuisioner untuk mengetahui perkembangan psikososial menggunakan skala ordinal dengan bentuk pertanyaan skala *likert* yang terdiri dari 20 pertanyaan dengan uraian, jawaban yaitu Skala dibuat dengan dua jenis, yaitu item favorable (Mendukung atau memihak pada objek sikap atau perilaku) dan Unfavorable (Tidak mendukung objek sikap atau perilaku), Dimana dalam setiap pertanyaan terdiri dari empat pilihan kategori jawaban.

Dengan uraian, 14 pertanyaan positif, dan 6 pertanyaan negatif, dirancang untuk mengidentifikasi jenis perkembangan psikososial anak. Dalam pertanyaan positif, jawaban "selalu" diberi skor 4, jawaban "sering" diberi skor 3, jawaban "kadang-kadang" diberi skor 2, dan jawaban "tidak pernah" diberi skor 1. Dalam pertanyaan negatif, jawaban "selalu" diberi skor 1, jawaban "sering" diberi skor 2, dan jawaban "tidak pernah" diberi skor 4.

Tabel 3. 3 Kuisioner Perkembangan Psikososial

Altematif Respon	Skor Favorable (+)	Skor unfavorable (-)
Selalu	4	1
Sering	3	2
Kadang-kadang	2	3
Tidak pernah	1	4

3.5 Prosedur Pengumpulan Data

Pengumpulan data dilakukan oleh peneliti dalam dua tahap, yaitu:

1) Tahap persiapan
    a. Peneliti memperoleh persetujuan dari pembimbing untuk melaksanakan tindak lanjut dalam penelitian
    b. Peneliti meminta surat pengantar untuk mengambil data dari Universitas Aufa Royhan Kota Padangsidimpuan
    c. Peneliti mengajukan izin penelitian kepada kepala SDN 200302 Kota Padangsidimpuan
    d. Peneliti membuat kuisioner mengenai frekuensi penggunaan *gadget* dan perkembangan psikososial
    e. Peneliti mempersiapkan responden yaitu siswa kelas 5 dan kelas 6
2) Tahap pelaksanaan
    a. Peneliti mengajukan permohonan izin penelitian kepada kepala SDN 200302 Kota Padangsidimpuan setelah skripsi telah disetujui oleh dosen pembimbing dan penguji.
    b. Peneliti mengajukan permohonan izin penelitian kepada kepala SDN 200302 Kota Padangsidimpuan. Setelah itu, peneliti menerima surat izin penelitian dari sekolah tersebut.
    c. Peneliti meminta izin kebagian tata usaha SDN 200302 Kota Padangsidimpuan untuk melakukan penyeleksian siswa dan siswi yang

memenuhi kriteria inklusi yang telah ditentukan sebelumnya. Peneliti juga menuliskan formasi tersebut pada lembar kuisioner.

d. Peneliti menentukan responden dan mengunjungi setiap ruangan kelas 5 sampai kelas 6 untuk melakukan penelitian.
e. Peneliti menjelaskan kepada responden mengenai maksud dan tujuan dari kunjungan peneliti tersebut.
f. Peneliti meminta persetujuan dari responden untuk menjadi bagian dari penelitian.
g. Peneliti menjelaskan kepada responden mengenai tujuan dan manfaat serta dampak dari menjadi responden.
h. Responden yang telah menyetujui diminta untuk menandatangani surat pernyataan kesanggupan menjadi responden.
i. Peneliti memberikan kuisioner kepada responden yang telah menandatangani informet consent.
j. Setelah kuisioner terisi. reponden mengembalikan kepada peneliti dan peneliti memeriksa kelengkapan kuisionernya.

Alat peneliti yang digunakan adalah kuisioner yang dibuat sendiri oleh penulis berdasarkan tinjauan pustaka. Bentuk kuisioner dalam penelitian ini menggunakan metode cheklist atau daftar cek, yaitu daftar pertanyaan yang telah diamati, dan responden memberikan jawaban dengan memberi tanda centang (√).

3.6 Defenisi Operasional

Defenisi operasional adalah defenisi berdasarkan karakteristik yang diamati dari sesuatu yang didefenisikan tersebut.

Tabel 3. 4 Defenisi Operasional

Variabel	Defenisi operasional	Alat ukur	Skala	Hasil ukur
Frekuensi penggunaan *gadget*	Penggunaan *gadget* diukur berdasarkan durasi waku anak menggunakan *gadget* per hari. Durasi ini dapat mencakup waktu yang dihabiskan untuk bermain game, menonton video mengakses media sosial, atau menggunakan aplikasi lainnya.	Kuisioner durasi penggunaan *gadget*	ordinal	Kategori waktu (1 hingga 4): 1 dan 2, Singkat = kurang dari 1 jam - 2 jam perhari. 3 dan 4, Lama = 2 jam lebih - 4 lebih jam perhari.
Perkembangan Psikososial	Perubahan perasaan, keinginan, dan cara anak berintraksi dan beradaptasi dengan lingkungan sekitarnya.	Kusioner Perkembangan Psikososial	ordinal	Baik: Jika total skor jawaban responden 41-80. Kurang: Jika total skor jawaban responden 20-40.

3.7 Pengolahan Data

3.7.1 Pengolahan Data

Pengelolan data dilakukan setelah pengumpulan data, dan proses ini dilakukan dengan memanfaatkan computer serta perangkat lunak yang sesuai (Azis & Handoko, 2021).

1) *Editing*

Yaitu melakukan pemeriksaan terhadap semua data yang telah dikumpulkan dan kuesioner yang telah diberikan pada responden.

2) *Coding*

Yaitu penyusunan secara sistematis data mentah yang diperoleh kedalam bentuk kode tertentu (berupa angka) sehingga mudah diolah dengan komputer.

3) *Scoring*

Yaitu memilih atau mengklasifikasikan data menurut jenis yang diinginkan, misalnya menurut waktu diperolehnya data.

4) *Entering*

Yaitu pemindahan data yang telah diubah menjadi kode (berupa angka) kedalam komputer, yaitu menggunakan program komputerisasi.

5) *Tabulation*

Yaitu memastikan semua data yang telah dimasukkan ke komputer sudah benar dan sesuai sehingga hasil analisa data akan benar dan akurat.

3.7.2 Analisa Data

Analisis data adalah proses di mana data yang telah diolah akan dianalisis secara univariat dan Bivariat dengan memanfaatkan computer.

1) Analisa Univariat

Analisis univariat pada penelitian untuk melihat karakteristik responden dan distribusi frekuensi masing-masing variable, yaitu penggunaan *gadget* dan perkembangan psikososial anak usia sekolah.

2) Analisa Bivariat

Analisis bivariat ini bertujuan untuk apakah terdapat hubungan antara variable penggunaan *gadget* dengan perkembangan psikososial pada anak usia sekolah di SDN 200302 Kota Padangsidimpuan.

Analisa bivariat adalah analisis yang menggunakan dua variable yaitu variable bebas dan terikat pada penelitian ini varibel penggunaan *gadget* berupa data ordinal, untuk variabel perkembangan psikososial anak usia sekolah berupa data ordinal. Pada penelitian ini digunakan *uji chisquare* yaitu untuk menganalisis hubungan antara dua variabel.

3.8 Etika Penelitian

1) Lembar Persetujuan (*informent Concent*)

Lembar persetujuan diberikan kepada responden. Peneliti menjelaskan maksud dan tujuan penelitian serta dampak yang mungkin terjadi selama dan sesudah pengumpulan dan tujuan dari peneliti tidak akan memaksa dan tetap menghargai hak responden.

2) Tanpa Nama (*Anomity*)

Identitas subjek penelitian tidak perlu dicantumkan pada lembar pengumpulan data, cukup dengan memberikan kode unik untuk setiap lembar pengumpulan data.

3) Kerahasiaan (*Confidentiality*)

Kerahasiaan informasi subjek penelitian harus dilindungi oleh peneliti, karena hanya data teretntu yang akan disajikan atau dilaporkan sebagai hasil penelitian. Semua catatan dan data dari responden disimpan sebagai bagian dari dokumentasi penelitian.

4) Keadilan (*Justice*)

Prinsip keadilan mengandung makna keterbukaan dan keadilan. Peneliti memperhatikan aspek keadilan serta hak subjek untuk menerima perlakuan yang setara, baik sebelum, selama, maupun setelah berpartisipasi dalam penelitian.

5) Berbuat baik dan tidak merugikan (*Beneficence*)

Penelitian ini perlu dilaksanakan untuk meningkatkan tingkat penegtahuan responden. Penelitain harus memenuhi kreteria ilmiah, dan peneliti harus dapat meminimalkan dampak negatif bagi subjek dengan melaksanakan penelitian sesuai dengan standar operasional prosedur.

BAB 4
HASIL PENELITIAN

4.1 Analisa Bivariat

4.1.1 Karakteristik Responden

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan pada 100 responden siswa siswa/i kelas 5 dan 6 di SDN 200302 di Kota Padangsidimpuan tahun 2025, maka diperoleh data karakteristik responden yang meliputi jenis kelamin, umur, dan kelas sebagai berikutnya:

Tabel 4. 1 Distribusi Frekuensi Karakteristik Siswa/i di SDN 200302 di Kota Padangsidimpuan

Jenis Kelamin	Frekuensi	Presentase%
Laki-laki	56	56
Perempuan	44	44
Umur		
9	1	1
10	22	22
11	58	58
12	19	19
Kelas		
5A	26	26
5B	22	22
6A	28	28
6B	24	24
Total	**100**	**100**

Berdasarkan tabel 4.1 didapatkan hasil bahwa jenis kelamin responden mayoritas berjenis kelamin laki-laki yaitu sebanyak 56 responden (56%) dan minoritas berjenis kelamin perempuan yaitu sebanyak 44 responden (44%)

Berdasarkan umur responden mayoritas bserumur 11 tahun yaitu sebanyak 58 responden (50%), sedangkan minoritas berumur 9 tahun sebanyak 1 responden (1%). Sedangkan kelas mayoritasnya kelas enam yaitu sebanyak 52 responden (52%) dan minoritasnya sebanyak kelas lima yaitu sebanyak 48 responden (48%).

4.1.2 Frekuensi Penggunaan *Gadget*

Tabel 4. 2 Distribusi Frekuensi Penggunaan *Gadget*

Penggunaan *Gadget*	Frekuensi	Presentase%
Singkat	78	78
Lama	22	22
Total	**100**	**100**

Berdasarkan tabel 4.2 diatas diperoleh bahwa mayoritas responden frekuensi penggunaan *gadget* di SDN 200302 di Kota Padangsidimpuan mayoritas memiliki frekuensi sedang yaitu sebanyak 78 responden (78%), dan minoritasnya frekuensi lebih lama sebanyak 22 responden (22%).

4.1.3 Perkembangan Psikososial

Tabel 4. 3 Tabel Distribusi Frekuensi Perkembangan Psikososial

Perkembangan Psikososial	Frekuensi	Presentase%
Baik	77	77
Kurang	23	23
Total	**100**	**100**

Berdasarkan tabel 4.3 diatas diperoleh bahwa mayoritas responden perkembangan psikososial di SDN 200302 di Kota Padangsidimpuan mayoritas memiliki perkembangan sosial baik yaitu sebanyak 77 responden (77%), dan minoritasnya perkembangan sosial kurang sebanyak 23 responden (23%).

4.2 Analisa Bivariat

Analisa bivariat yang digunakan umtuk melihat hubungan antara dua variable yaitu variable bebas dan terikat. Pada penelitian ini digunakan *uji chisquare* yaitu untuk menganalisis hubungan antara dua variabel.

Tabel 4. 4 Hubungan Frekuensi Penggunaan *Gadget* Dengan Perkembangan Psikososial Pada Anak Usia Sekolah

Frekuensi Penggunaan *Gadget*	Perkembangan Psikososial			
	Baik	**Kurang**	**Total**	**Value**
Singkat	62	16	**78**	
Lama	15	7	**22**	**0,266**
Total	**77**	**23**	**100**	

Berdasarkan hasil uji statistik menggunakan *uji chisquare* diperoleh nilai signifikan (value) sebesar 0,266>0,05 maka Ha ditolak dan Ho diterima yang artinya tidak terdapat hubungan frekuensi penggunaan *gadget* dengan perkembangan psikososial anak usia sekolah di SDN 200302 di Kota Padangsidimpuan.

BAB 5
PEMBAHASAN

5.1 Analisa Univariat

5.1.1 Karakteristik Responden

a. Jenis kelamin

Berdasarkan hasil penelitian, jenis kelamin responden menjadi dua kategori, yaitu laki-laki dan perempuan dari total 100 responden. Hasil penelitian menunjukkan bahwa mayoritas responden berjenis kelamin laki-laki sebanyak 56 responden (56%), sedangkan responden perempuan berjumlah 44 responden (44%). Kondisi ini menunjukkan bahwa komposisi siswa laki-laki lebih dominan dibandingkan siswa perempuan pada siswa kelas V dan VI di SDN 200302 Kota Padangsidimpuan.

Berdasarkan hasil penelitian yang menunjukkan sebagian besar responden berjenis kelamin laki-laki, peneliti berasumsi bahwa jenis kelamin bukan merupakan faktor utama yang menentukan perkembangan psikososial anak, karena perkembangan tersebut lebih dipengaruhi oleh lingkungan keluarga, pola asuh, serta interaksi sosial di sekolah.

Secara teoritis, jenis kelamin merupakan karakteristik biologis yang membedakan individu menjadi laki-laki dan perempuan yang berkaitan dengan perbedaan fungsi reproduksi, hormon, serta karakteristik fisik yang memengaruhi pola perilaku dan perkembangan individu (WHO, 2022). Dalam konteks perkembangan anak usia sekolah, perbedaan jenis kelamin dapat memengaruhi pola aktivitas, interaksi sosial, serta cara anak mengekspresikan diri dalam lingkungan sosialnya, termasuk dalam penggunaan teknologi digital seperti gadget (Unicef, 2023).

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian Adi, et al. (2021) yang dilakukan di SDN Goto Kota Tidore Kepulauan, di mana dari total 65 responden, mayoritas responden berjenis kelamin laki-laki, yaitu sebanyak 35 siswa (53,8%). Dominasi responden laki-laki tersebut menunjukkan bahwa anak laki-laki cenderung lebih aktif dalam penggunaan *gadget*, khususnya untuk aktivitas hiburan seperti permainan digital. Kecenderungan ini mencerminkan karakteristik perkembangan pada anak laki-laki yang secara umum lebih aktif dan ekspresif dalam perilaku sehari-hari, sehingga penggunaan *gadget* menjadi salah satu bentuk penyaluran aktivitas dan interaksi yang sesuai dengan tahapan perkembangan psikososial anak usia sekolah.

Hasil penelitian ini juga sejalan dengan penelitian Muhazir & Zuhra (2025) menunjukkan bahwa mayoritas responden berasal dari kelas V dan VI dengan komposisi jenis kelamin yang didominasi oleh anak laki-laki sebanyak 40 responden (53,3%), sementara anak perempuan berjumlah 35 responden (46,7%). Menunjukkan bahwa pada jenjang kelas tinggi sekolah dasar, anak laki-laki memiliki intensitas penggunaan *gadget* yang lebih tinggi. Kondisi tersebut berkaitan dengan meningkatnya kebutuhan eksplorasi, tantangan, dan interaksi sosial pada anak laki-laki, sehingga penggunaan *gadget* menjadi media yang dipilih anak untuk mengekspresikan perilaku aktif dan eksploratif yang muncul seiring perkembangan psikososialnya.

Hasil penelitian ini juga didukung penelitian (Halawa & Palan, 2016) mengatakan bahwah sebanyak 37 orang, atau 50,7% dari sampel, adalah jenis kelamin laki-laki, yang merupakan bagian dari yang signifika dari tanggapan.

Menjelaskan bahwa jenis kelamin merupakan faktor biologis yang memengaruhi cara anak berinteraksi, mengelola emosi, serta menyesuaikan diri dalam lingkungan sosial. Anak laki-laki cenderung menunjukkan perilaku lebih aktif, ekspresif, dan dominan dalam aktivitas sosial, sedangkan anak perempuan lebih menonjol dalam empati dan kontrol emosi. Perbedaan karakteristik ini merupakan bagian dari proses perkembangan psikososial yang normal, sehingga dominasi responden laki-laki dalam penggunaan *gadget* sebagaimana ditemukan pada berbagai penelitian dapat dipahami sebagai kondisi yang wajar dan sejalan dengan teori perkembangan anak usia sekolah.

b. Umur

Berdasarkan hasil penelitian, mayoritas siswa kelas V dan VI di SDN 200302 Kota Padangsidimpuan berusia 11 tahun. Frekuensi penggunaan *gadget* dan hubungannya dengan perkembangan psikososial pada responden menunjukkan bahwa 56 responden (56%) termasuk dalam kategori ini. Kondisi ini menunjukkan bahwa pada kelompok usia 11 tahun.

Berdasarkan karakteristik umur responden yang mayoritas berada pada rentang usia sekolah (10–12 tahun). Peneliti berasumsi bahwa penggunaan gadget pada usia ini berpotensi memengaruhi interaksi sosial apabila digunakan secara berlebihan. Namun karena tidak ditemukan hubungan yang signifikan, peneliti menduga bahwa anak-anak masih berada dalam pengawasan orang tua dan guru sehingga dampak penggunaan gadget terhadap perkembangan psikososial dapat diminimalkan.

Secara teoritis, umur merupakan lamanya waktu hidup seseorang yang dihitung sejak lahir hingga waktu tertentu dan sering digunakan sebagai salah satu karakteristik individu dalam penelitian kesehatan maupun sosial. Umur berkaitan dengan perubahan biologis, psikologis, dan sosial yang terjadi sepanjang tahap perkembangan manusia (Widianawati, 2023). Pada masa anak usia sekolah, khususnya rentang usia 10–12 tahun, anak mulai mengalami perkembangan kemampuan berpikir yang lebih matang, peningkatan interaksi dengan teman sebaya, serta ketertarikan terhadap berbagai aktivitas baru termasuk penggunaan teknologi digital seperti gadget. Perkembangan tersebut menunjukkan bahwa bertambahnya umur seseorang akan diikuti oleh perubahan pada aspek fisik, mental, dan sosial yang memengaruhi perilaku serta pola interaksi anak dalam kehidupan sehari-hari (Tsang & Wong, 2025).

Hasil penelitian ini didukung oleh penelitian Simatupang, et al. (2023) menunjukkan bahwa mayoritas anak usia sekolah dasar yang mengalami kecanduan game online berada pada usia 11 tahun (47,7%), didominasi oleh anak laki-laki (60,0%), dengan durasi bermain 1–3 jam per hari (67,7%). Dominasi usia 11 tahun ini menunjukkan bahwa pada fase tersebut anak mulai aktif mengeksplorasi lingkungan digital, khususnya permainan daring yang bersifat menarik dan menantang. Peningkatan rasa ingin tahu, kemandirian, serta intensitas penggunaan *gadget* pada usia ini membuat anak lebih mudah terlibat dalam aktivitas hiburan digital, sehingga penggunaan *gadget* menjadi bagian penting dalam keseharian anak dan berpotensi memengaruhi pola interaksi sosial serta perkembangan psikososialnya.

Hasil penelitian ini juga sejalan yang dilakukan Masthura et al., (2020) yang menunjukkan bahwa kelompok usia 11 tahun merupakan kelompok usia terbanyak dalam penggunaan *gadget* pada siswa sekolah dasar. Hal ini mengindikasikan bahwa usia 11 tahun merupakan fase transisi penting pada siswa kelas tinggi, di mana anak mulai memiliki kebebasan lebih besar dalam mengakses *gadget*, baik untuk hiburan maupun aktivitas lainnya. Pada fase ini, pengaruh lingkungan sosial dan teknologi menjadi semakin kuat, sehingga penggunaan *gadget* cenderung meningkat dan dapat berdampak pada cara anak berinteraksi dengan teman sebaya serta membentuk perilaku sosialnya.

Hasil penelitian juga ini sejalan dengan pendapat Monangbonalu, (2021) yang menjelaskan bahwa anak usia sekolah dasar berada pada tahap Industry vs. Inferiority (usia 6–12 tahun). Pada tahap ini, anak mulai mengembangkan kemampuan menyelesaikan tugas akademik, berinteraksi dalam kelompok, serta membandingkan diri dengan teman sebaya. Anak yang berhasil melalui tahap ini akan membentuk rasa competence (percaya diri dan kemampuan), sedangkan kegagalan dalam memenuhi tuntutan perkembangan dapat menimbulkan rasa rendah diri atau inferioritas. Oleh karena itu, dukungan sosial dari orang tua, guru, dan teman sebaya menjadi faktor penting agar penggunaan *gadget* tidak menghambat, melainkan dapat diimbangi dengan aktivitas sosial yang mendukung perkembangan psikososial anak.

c. Kelas

Berdasarkan hasil penelitian kelas responden di SDN 200302 Kota Padangsidimpuan, mayoritas berada di kelas 6 sebanyak 52 responden (52%). Hasil ini menunjukkan bahwa siswa kelas VI merupakan kelompok terbanyak di sekolah tersebut, sehingga fokus analisis dan implikasi penelitian lebih dominan pada siswa di tingkat kelas akhir Sekolah Dasar. Temuan ini menjadi dasar untuk memahami hubungan antara tingkat kelas dan karakteristik perkembangan siswa selama masa pendidikan dasar.

Berdasarkan distribusi kelas responden (kelas V dan VI). Peneliti juga berasumsi bahwa semakin tinggi tingkat kelas, semakin berkembang pula kemampuan anak dalam mengelola emosi dan bersosialisasi. Oleh karena itu, perbedaan kelas tidak menunjukkan pengaruh yang signifikan terhadap perkembangan psikososial karena seluruh responden masih berada dalam satu tahap perkembangan yang relatif sama, yaitu anak usia sekolah dasar.

Secara teoritis, kelas merupakan jenjang pendidikan yang ditempuh peserta didik dalam sistem pembelajaran formal di sekolah yang menggambarkan tingkat perkembangan kemampuan belajar dan pengalaman akademik siswa. Pada pendidikan sekolah dasar, pengelompokan kelas dilakukan secara bertahap berdasarkan tingkat kemampuan belajar dan perkembangan peserta didik sehingga setiap tingkat kelas memiliki karakteristik proses pembelajaran dan perkembangan yang berbeda (Magdalena, et al., 2023). Seiring meningkatnya tingkat kelas, siswa cenderung mengalami perkembangan kemampuan kognitif, emosional, dan sosial yang semakin baik. Pada usia sekolah dasar, anak berada pada tahap

perkembangan operasional konkret yang ditandai dengan meningkatnya kemampuan berpikir logis, memahami hubungan sebab akibat, serta kemampuan berinteraksi dan bekerja sama dengan teman sebaya dalam lingkungan sekolah (Khairunnisa, et al., 2025).

Hasil penelitian ini didukung oleh penelitian Mutia et al. (2025) dalam *Jurnal Intelek dan Cendikiawan Nusantara* yang dilakukan di SD Negeri 2 di Timur, Kabupaten Aceh Timur. Penelitian tersebut menunjukkan bahwa distribusi responden terbanyak berada pada kelas VI, yaitu sebanyak 44 responden (45,4%), di mana mayoritas siswa juga berasal dari kelas VI. Dominasi siswa kelas VI menunjukkan bahwa pada jenjang akhir sekolah dasar, anak cenderung memiliki intensitas penggunaan *gadget* yang lebih tinggi seiring dengan bertambahnya usia, meningkatnya tuntutan akademik, serta kebutuhan hiburan dan interaksi sosial. Temuan ini mengindikasikan bahwa kelas VI sering menjadi kelompok yang menonjol dalam berbagai penelitian pendidikan dasar dan kesehatan anak, sehingga relevan dijadikan fokus dalam mengkaji pengaruh penggunaan *gadget* terhadap perilaku, fungsi kognitif, dan aspek psikososial siswa secara umum.

Hasil penelitian ini juga sejalan yang dilakukan oleh Muhazir & Zuhra, (2025) di MIN 11 Bireuen menunjukkan bahwa responden terbanyak berasal dari kelas V, yaitu sebanyak 30 siswa (40%), disusul oleh kelas VI sebanyak 26 siswa (34,7%). Meskipun distribusi responden tertinggi berada pada kelas V, hasil tersebut tetap menunjukkan bahwa siswa pada jenjang kelas tinggi sekolah dasar (kelas V dan VI) mendominasi komposisi responden dibandingkan kelas rendah. Pola ini memperkuat kecenderungan

bahwa siswa pada fase akhir sekolah dasar memiliki intensitas interaksi dengan *gadget* yang lebih tinggi, seiring dengan meningkatnya usia, kemandirian, serta keterlibatan mereka dalam penggunaan teknologi digital untuk keperluan belajar maupun hiburan.

Hasil penelitian ini juga sejalan dengan Saputri & Apriliyani, (2025) dari 100 responden berdasarkan usia paling banyak responden berusia 11 tahun (40%) dan 12 tahun (19%). Setiap kelas merepresentasikan fase pembelajaran yang berbeda antara siswa (kelas I–III) dan kelas (kelas IV–VI), di mana siswa kelas IV-VI menjalani proses pembelajaran formal yang lebih kompleks seiring bertambahnya usia dan pengalaman belajar. Siswa pada kelas ini, termasuk kelas V dan VI, memiliki kemampuan kognitif yang lebih berkembang, tingkat kemandirian yang lebih tinggi, serta dinamika sosial yang lebih kompleks dibandingkan siswa kelas I-III. Oleh karena itu, pengelompokan kelas berpengaruh terhadap strategi pembelajaran, pola interaksi sosial, dan keterlibatan siswa, sehingga kelas tidak hanya dipahami sebagai urutan angka, tetapi sebagai representasi tahapan perkembangan psikologis dan kemampuan berpikir siswa.

5.1.2 Penggunaan *Gadget*

Hasil penelitian menunjukkan bahwa sebagian besar siswa menggunakan *gadget* dalam durasi yaitu kategori singkat 78 responden (78%), data ini mununjukkan bahwa mayoritas siswa memiliki kebiasaan *gadget* dalam durasi yang singkat, yang berpotensi tidak berdampak pada perkembangan psiksososial anak.

Berdasarkan hasil penelitian mengenai frekuensi penggunaan gadget kategori singkat, peneliti berasumsi bahwa durasi penggunaan gadget yang singkat

atau dalam batas wajar tidak memberikan dampak negatif yang signifikan terhadap perkembangan psikososial anak.

Secara teoritis dalam kategori penggunaan *gadget* yang tergolong baik, anak usia sekolah masih menggunakan *gadget* dalam durasi tertentu yang secara akumulatif dapat melebihi 1 jam per hari, namun penggunaan tersebut dikendalikan melalui pengaturan frekuensi oleh orang tua. Pembatasan ini dilakukan dengan cara membagi waktu penggunaan *gadget* dalam durasi singkat sehingga anak hanya diperbolehkan menggunakan perangkat elektronik kurang dari 1 jam setiap hari pada satu waktu menggunakannya (Herliani et al., 2023).

Hasil ini juga sejalan dengan Jurnal & Nusantara, (2025) menunjukkan bahwa dari 97 responden, 54 (55,7%) menggunakan perangkat dengan durasi sedang, dan 36 (37,1%) menggunakan perangkat dengan durasi lama. Pembatasan durasi oleh orang tua menjadi faktor penting dalam mencegah dampak negatif terhadap perkembangan emosional anak. Pembatasan waktu penggunaan *gadget* sesuai dengan rekomendasi ideal untuk anak usia prasekolah hingga sekolah dasar, karena penggunaan perangkat elektronik yang tidak terkontrol berpotensi menyulitkan anak untuk menghentikan aktivitas tersebut dan meningkatkan risiko gangguan perkembangan emosional, sehingga kontrol orang tua menjadi elemen kunci dalam penggunaan *gadget* yang sehat.

Hasil penelitian ini juga sejalan dengn yang dilakukan oleh Safitri, (2023) dari 104 responden, 54 siswa (51.9%) menggunakan smartphone rendah dan 50 siswa (48.1%) menggunakan smartphone tinggi. Durasi penggunaan *gadget* atau *screen time* merupakan salah satu faktor yang berpengaruh terhadap berbagai domain perkembangan anak, termasuk kognitif, sosial emosional, dan perilaku.

Temuan ini memberikan landasan teoritis terhadap praktik pembatasan penggunaan *gadget* yang dilakukan oleh orang tua, karena penelitian terdahulu menunjukkan bahwa penggunaan *gadget* yang berlebihan dapat berdampak negatif pada regulasi emosi, kemampuan sosial, dan perhatian anak. Sebaliknya, penggunaan *gadget* yang terkontrol dan disesuaikan dengan konteks perkembangan usia anak dapat memberikan manfaat pendidikan, sehingga durasi dan kualitas penggunaan menjadi aspek penting dalam mendukung perkembangan anak secara optimal.

Hasil ini juga sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Hutasoit et al., (2025) menunjukkan bahwa dari 77 orang yang berpartisipasi dalam penelitian ini, dapat disimpulkan bahwa sebagian besar orang yang menjawab memiliki penggunaan perangkat elektronik tinggi (38 orang, atau 49.4%) dan orang yang menjawab memiliki penggunaan perangkat elektronik rendah (39 orang, atau 50.6%). Pembatasan penggunaan *gadget* bukan hanya bersifat praktis, tetapi juga berbasis bukti ilmiah. Kajian melalui *meta-review* menunjukkan bahwa durasi penggunaan *gadget* yang lebih tinggi pada usia sekolah berhubungan dengan meningkatnya risiko masalah perilaku dan emosional, sehingga keterlibatan orang dewasa sangat dibutuhkan untuk memastikan bahwa penggunaan *gadget* dapat diarahkan secara positif dan mendukung perkembangan anak secara menyeluruh.

5.1.3 Perkembangan Psikososial

Perkembangan psikososial anak pada penelitian ini menunjukkan bahwa mayoritas anak berada pada kategori baik, yaitu sebanyak 77 responden (77%), sedangkan 23 responden (23%) berada pada kategori kurang. Hasil ini menunjukkan bahwa secara umum anak usia sekolah dasar dalam penelitian ini telah mampu mengembangkan kemampuan sosial, emosional, serta menjalin interaksi yang baik dengan lingkungan sekitarnya.

Berdasarkan hasil tersebut, peneliti berasumsi bahwa lingkungan keluarga dan sekolah memiliki peran yang sangat dominan dalam membentuk perkembangan psikososial anak. Pola asuh orang tua yang suportif, hubungan keluarga yang harmonis, serta lingkungan sekolah yang kondusif menjadi faktor utama yang mendukung perkembangan tersebut. Selain itu, interaksi dengan teman sebaya juga memberikan kontribusi penting dalam melatih kemampuan sosial anak, seperti kerja sama, empati, serta kemampuan dalam menyelesaikan konflik sosial.

Secara teori bahwa perkembangan psikososial anak sangat dipengaruhi oleh kualitas interaksi sosial serta lingkungan yang mendukung. Anak yang berada dalam lingkungan yang positif, baik di keluarga maupun sekolah, cenderung memiliki kemampuan sosial yang lebih baik, kepercayaan diri yang lebih tinggi, serta mampu beradaptasi secara optimal dalam berbagai situasi sosial. Sebaliknya, keterbatasan interaksi dan kurangnya dukungan lingkungan dapat menghambat perkembangan sosial dan emosional anak (Judijanto et al., 2024)

Hasil penelitian ini sejalan dengan temuan dari Dauwango, et al. (2021) yang menunjukkan bahwa dari 60 responden, perkembangan psikososial yang baik berjumlah 37 orang (61,7%), sedangkan yang kurang baik berjumlah 23 orang (38,3%), sehingga menggambarkan pola distribusi yang hampir serupa dengan penelitian di SDN 200302. Penelitian ini relevan karena memperkuat bahwa dalam sejumlah besar responden anak sekolah dasar, perkembangan psikososial berada dominan pada kategori cukup, sehingga mendukung kesimpulan bahwa tingkat psikososial anak yang moderat merupakan kondisi umum di lingkungan sekolah dasar yang diteliti.

Hasil penelitian didukung oleh penelitian yang dilakukan Suhendro et al., (2022) menunjukkan bahwa terdapat 30 (70%) anak yang baik pada psikososialnya dan terdapat 13 (30%) anak yang kurang pada Psikososialnya. Perkembangan psikososial merupakan proses di mana anak mengembangkan kemampuan emosi, kepribadian, dan hubungan sosialnya melalui interaksi dengan lingkungan sosialnya, melalui pengalaman dan proses pembelajaran sosial yang terus berkembang, termasuk pengaruh orang tua, pendidik, dan interaksi teman sebaya dalam membentuk identitas dan keterampilan sosial anak.

Hasil penelitian didukung oleh penelitian yang dilakukan Marlina, (2023) menunjukkan bahwa. Anak usia sekolah dasar berada pada tahap *Industry vs. Inferiority* (sekitar usia 5–12 tahun), di mana mereka mulai mengembangkan keterampilan, rasa percaya diri dalam menyelesaikan tugas akademik, dan berinteraksi dengan teman sebaya; keberhasilan melewati tahap ini akan menghasilkan rasa *competence* (kemampuan dan kepercayaan diri), sedangkan kegagalan dapat mengakibatkan rasa inferioritas atau rendah diri.

5.1.4 Hubungan Frekuensi Penggunaan *Gadget* Dengan Perkembangan Psikososial Pada Anak Usia Sekolah

Berdasarkan hasil uji statistik menggunakan uji Chi-Square terhadap variabel frekuensi penggunaan gadget dan perkembangan psikososial anak usia sekolah, diperoleh nilai signifikansi sebesar 0,266 ($p > 0,05$), sehingga Ha ditolak dan Ho diterima. Hal ini menunjukkan bahwa tidak terdapat hubungan yang signifikan antara frekuensi penggunaan gadget dengan perkembangan psikososial anak usia sekolah di SDN 200302 Kota Padangsidimpuan. Temuan ini mengindikasikan bahwa frekuensi penggunaan gadget, jika dilihat secara kuantitas

semata, tidak secara langsung berkaitan dengan kondisi perkembangan psikososial anak.

Tidak ditemukannya hubungan yang signifikan tersebut menunjukkan peneliti berasumsi bahwa perkembangan psikososial anak usia sekolah tidak ditentukan oleh satu faktor tunggal, melainkan dipengaruhi oleh berbagai faktor yang lebih kompleks. Meskipun anak menggunakan gadget dengan frekuensi tertentu, hal tersebut belum tentu berdampak langsung terhadap kemampuan sosial dan emosionalnya. Dengan demikian, faktor lain seperti pola asuh orang tua, kualitas interaksi dalam keluarga, hubungan dengan teman sebaya, serta lingkungan sekolah memiliki peran yang lebih dominan dalam membentuk perkembangan psikososial anak.

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian Adi et al. (2021) yang juga menemukan bahwa tidak terdapat hubungan yang signifikan antara penggunaan gadget dengan perkembangan psikososial anak usia sekolah, dengan nilai p sebesar 0,266 ($p > 0,05$). Kesamaan hasil ini memperkuat bahwa frekuensi penggunaan gadget bukan merupakan faktor utama yang menentukan perkembangan psikososial anak. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan gadget perlu dilihat tidak hanya dari frekuensinya, tetapi juga dari aspek lain seperti jenis penggunaan, durasi, serta konteks sosial saat penggunaan berlangsung.

Hasil penelitian ini sejalan Marlina (2023) menjelaskan bahwa perkembangan psikososial anak usia sekolah merupakan proses yang melibatkan pembentukan kemampuan sosial, emosional, dan identitas diri melalui interaksi dengan lingkungan keluarga, sekolah, dan masyarakat. Pada usia 6–11 tahun, perkembangan ini lebih dipengaruhi oleh kualitas pengalaman sosial anak, seperti

pola asuh yang diterapkan orang tua, hubungan dengan teman sebaya, serta keterlibatan dalam aktivitas sosial yang bermakna. Oleh karena itu, frekuensi penggunaan gadget tidak dapat dijadikan satu-satunya indikator dalam menilai perkembangan psikososial anak.

Hasil penelitian ini didukung oleh Fauziah (2023) yang menyatakan bahwa perkembangan psikososial anak usia sekolah merupakan proses yang kompleks dan dinamis, ditandai dengan perubahan sikap, nilai, dan perilaku seiring dengan meningkatnya tuntutan sosial di lingkungan sekolah. Pada tahap ini, anak dituntut untuk mampu beradaptasi dengan aturan, berpartisipasi dalam aktivitas kelompok, serta membangun hubungan interpersonal yang lebih matang. Oleh karena itu, perkembangan psikososial anak lebih dipengaruhi oleh dinamika interaksi sosial dan lingkungan pendidikan secara menyeluruh, bukan hanya oleh satu faktor seperti frekuensi penggunaan gadget.

BAB 6
PENUTUP

6.1 Kesimpulan

Dari hasil penelitian ini yang berjudul hubungan frekunsi penggunaan *gadget* dengan perkembangan psikososial pada anak sekola SDN 200302 Kota Padangsidimpuan dengan 100 responden dapat diperoleh kesimpulan sebagai berikut:

1) Karakteristik anak sekolah di SDN 200302 Kota Padangsidimpuan yang diambil sebagai responden yaitu kelas 5 dan 6 berjumlah 100 responden. Dan yang paling banyak berjenis kelamin laki-laki.
2) Penggunaan *Gadget* pada anak sekolah di SDN 200302 Kota Padangsidimpuan berada dalam kategori singkat dengan persentase 78%.
3) Perkembangan Psikososial Anak Sekolah di SDN 200302 Kota Padangsidimpuan berada dalam kategori baik dengan persentase 77%.
4) Tidak terdapat hubungan yang signifikan antara penggunaan *gadget* dengan perkembangan psikososial anak sekolah dengan nilai value 0,266

6.2 Saran

1) Bagi Anak

   Disarankan bagi anak agar lebih pandai untuk membagi waktu dalam menggunakan *gadget* dengan aktivitas diluar jam sekolah. Dan membatasi penggunnan gadget dengan bijak.

2) Bagi Sekolah dan Guru

   Disarankan bagi guru untuk memberikan edukasi kepada anak tentang manajemen waktu dan dampak negatif dari penggunaan *gadget*, mengawasi dan membatasi penggunaan *gadget* secara bijak

3) Bagi Peneliti Selanjutnya

Disarankan bagi peneliti selanjutnya untuk meneliti lebih dalam aspek penggunaan *gadget*, serperti penggunaan berapa kali dan berapa lama dalam sehari

DAFTAR PUSTAKA

Adi, W., Samsul, S., & Asfar, K. A. (2021). *Kebiasaan Penggunaan Gadget Dini dengan Perkembangan Psikososial pada Anak Usia Sekolah Ilmu Keperawatan , Fakultas Kesehatan Masyarakat , Universitas Muslim Indonesia Email Penulis Koresponden. 01*(02), 133–142.

Agustin, R. N., Novianti, R., & Puspitasari, E. (2021). Pengaruh Intensitas Penggunaan *gadget* terhadap kemampuan motorik kasar anak usia 4-5 tahun d. *Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran*, *4*(1), 31–39.

Alghifari, M. Farhan & Desy Arisandy. (2026). Psikoedukasi untuk Meningkatkan Perkembangan Psikososial Anak dalam Pencegahan Kekerasan Seksual pada Siswa SDN 3 Tanjung Lago. Jurnal Pengabdian Nasional (JPN), 7(1), 235-241

Ashifa, R., Yulianti, Y., & Wahyuningsih, Y. (2022). Pengaruh Penggunaan *Gadget* Terhadap Perilaku Sosial dan Prestasi Belajar Siswa di Sekolah Dasar. *Journal on Education*, *5*(1), 503–510. https://doi.org/10.31004/joe.v5i1.635

Azis, N., & Handoko, B. A. (2021). Analisa dan Perancangan Aplikasi Pengadaan Barang di PT. Sintra Sinarindo Elektrik Berbasis Web. Jurnal Information System, 1(2), 38–42.

Dauwango, S., Yahya, I. M., Wahyuni, S., Sasuit, J., No, T., & Utara, S. (2021). Hubungan Penggunaan *Gadget* Dengan Perkembangan Psikososial Pada Anak Usia Prasekolah di TK Raudhatul Atfhal Assalam Manado. 9(9).

Fadly, D., & Islawati. (2024). Tantangan Bagi Perkembangan Psikososial Anak dan Remaja di Era Pendidikan Modern: Studi Literatur. *Venn: Journal of Sustainable Innovation on Education, Mathematics and Natural Sciences*, *3*(2), 66–75. https://doi.org/10.53696/venn.v3i2.156

Fataruba, I., Cahyawati, S., Umamity, S., & Ratu, Y. P. (2020). Efesiensi Penggunaan *Gadget* Pada Anak Sekolah Dasar Negeri 208 Kabupaten Maluku Tengah. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Nusantara*, *5*(4), 5739–5744.

Fauziah, P., & Mid, O. F. (2023). *Perkembangan Psikososial Masa Kanak-Kanak*. *3*(3), 1176–1188.

Ginting, A. K., & Stiasih, L. R. (2022). Hubungan Penggunaan *Gadget* dengan Perkembangan Psikososial Anak di SDN Karang Baru 04 Kabupaten Bekasi. *Viva Medika: Jurnal Kesehatan, Kebidanan Dan Keperawatan*, *16*(1), 22–29. https://doi.org/10.35960/vm.v16i1.835

Gusman, D. T., Wati, W., & Lageni, I. B. (2022). Sosialisasi dampak positif penggunaan *gadget* bagi siswa. *Journal UMJ*, 1–6. http://jurnal.umj.ac.id/index.php/semnaskat

Halawa, A., & Palan, M. Y. K. I. (2016). Hubungan Penggunaan Media Elektronik (*Gadget*) Dengan Perkembangan Sosial Anak Usia Sekolah. *Jurnal Keperawatan*, *5*(2), 48–56. https://doi.org/10.47560/kep.v5i2.164

Herliani, Y., Ir, I., & Prapahlawanti, K. (2023). *Pengaruh Lama Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Emosional Anak Pra Sekolah Usia 5-6 Tahun Di Tk Aisiyah Vii Desa Dukuhmaja Kecamatan Luragung Kabupaten Kuningan Tahun 2023 The Influence Of Length Of Gadget Use On The Emotional Development Of Preschool Children Age 5-6 Years At Aisiyah Vii Kindergarten, Dukuhmaja Village, District Luragung Kuningan District Year 2023*. 11–17.

Hutasoit, M. L. C., Ernawilis, E., & Rizal, L. H. (2025). Hubungan Penggunaan *Gadget* Terhadap Perkembangan Sosial Pada Siswa Kelas 6 Di SDN Ciater 01. *Jurnal Kesehatan STIKes IMC Bintaro*, *6*(2), 123–131. https://doi.org/10.63448/6pfv3930

Ismanto, A., Kusuma, A., Palupi, R., & Safitri, D. (2025). Hubungan Intensitas Menonton Tiktok, Youtube Dan Bermain Game Online Dengan Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia Sekolah Dasar Kelas 4-6. *Jurnal Keperawatan*, *13*(1), 114–121.

Isro, M., Wahyudin, D., & Dasar, P. (2024). Dampak Negatif Penggunaan *Gadget* pada Anak Usia Sekolah Dasar Negative Impact of Using *Gadget*s on Elementary School-Age Children. *IJoEd: Indonesian Journal on Education*, *1*(2), 2024–2130.

Judijanto, Loso., Wandi Sujatmiko, Petrus Jacob Pattiasina, Muhammad Rusdi, Otong Sulaeman. (2024). Dampak Penggunaan Teknologi Digital terhadap Perkembangan Psikososial Anak. Jurnal Psikologi dan Konseling West Science, 2(4), 273-281

Jurnal, J., & Nusantara, C. (2025). *Hubungan Durasi Penggunaan Gadget Dengan Pemenuhan Kebutuhan Tidur Pada Anak Di Sd Negeri 2 Idi Timur Kabupaten Aceh Timur Tahun 2024 The Relationship Of The Duration Of Gadget Use With Fulfilling Children ' S Sleep Needs At State Primary School 2 Idi Timur District East Aceh In 2024*. *001*(September).

Khairunnisa, M. Hasby, Kasinyo Harto, E. S. (2025). Analysis of Elementary School-Age Children ' s Development and Its Implications for the Learning Process. *Of Social Work and Science Education*, *6*(1), 228–239. https://ejournal.sembilanpemuda.id/index.php/jswse/article/view/1071/899

Lestari, I. P., & Novitri, N. (2023). Faktor-Faktor Yang Berhubungan Dengan Penggunaan *Gadget* Terhadap Interaksi Sosial Pada Anak Usia Sekolah. *Citra Delima Scientific Journal of Citra Internasional Institute*, *7*(2), 148–155. https://doi.org/10.33862/citradelima.v7i2.372

Magdalena, Ina., Bagus Tri Sutrisno, H. A., Jabbar, M.Astari Rohami, M. M. Al, & -Azis, N. D. (2023). Perkembangan Anak Usia Sekolah Dasar Untuk Siswa Kelas Rendah Sampai Kelas Tinggi. *Penelitian Dan Pengabdian Masyarakat*, *3*(6), 2221–2229. https://doi.org/10.59141/comserva.v3i06.999

Manorek, D. G., Fristalia, M. D., & A., P. A. (2024). Hubungan Penggunaan *Gadget* dengan Perkembangan Sosial Anak Usia Pra Sekolah di Kelurahan Baru Kecamatan Luwuk Kabupaten Banggai. *(JIKMA) Jurnal Ilmiah Kesehatan Manado*, *3*(2), 239–248. https://journal.jikma.net

Mariyama, M., Lestari, I. P., & Sari, I. P. (2023). Pengaruh Intensitas dan Jenis Pemakaian dalam Penggunaan *Gadget* terhadap Tingkat Emosional pada Anak Usia Sekolah. *Indonesian Journal of Nursing and Health Sciences*, *4*(2), 113–120.

Marlina, Y. (2023). *Hubungan Pola Asuh Orang Tua dengan Perkembangan Psikososial Anak Usia 6 - 11 Tahun di Salatiga*.

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.

Maulian Fadli, Latifatu Qolbi, Kardilla Mutiasya, Salimatul Hayati, Elsa Tionita, & Husnatul Azizah. (2025). Penggunaan *Gadget* di Kalangan Anak SD dan Tantangan dalam Lingkungan Sekolah. *Lencana: Jurnal Inovasi Ilmu Pendidikan*, *3*(2), 159–167. https://doi.org/10.55606/lencana.v3i2.5027

Monangbonalu, R. (2021). *Vox Edukasi : Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan Teori Psikososial Erik Erikson : Implikasinya Bagi Pendidikan Agama Kristen Di Sekolah*. *12*, 180–192.

Muhazir, R., & Zuhra, M. (2025). *Hubungan Pola Asuh Orang Tua Dengan Penggunaan Gadget Pada Anak The Relationship Of Parenting Patterns With Children ' s Gadget Use*. *I*(1).

Noor, S., Tajik, O., & Golzar, J. (2022). Sampling Method | Descriptive Research Simple. *International Journal of Education and Language Studies*, *1*(2), 78–82.

Nurhabibah, & Zulhiddah. (2024). Perkembangan moral dan psikososial (emosi) siswa di era disruptif serta perspektif islam. *Israul Educational Journal: Jurnal Pendidikan (IEJJP)*, *2*(2), 1–14.

Nurrsalam, N. (2020). Metodologi Penelitian Ilmu Keperawatan.

Pakan, A., & Longa, A. R. (2022). *Program s1 keperawatan dan ners sekolah tinggi ilmu kesehatan stella maris makassar 2018*.

Pratiwi, Y. E. (2019). *Hubungan Penggunaan Gadget Dengan Interaksi Sosial Pada Anak Usia Remaja Kelas Viii Di Smp Frater Makassar*.

Purwantoro, F., & Nafsah, S. (2023). Pengaruh Penggunaan Gawai (*Gadget*) Terhadap Hasil Belajar Siswa. *IJEB: Indonesian Journal Education Basic*, *1*(2), 113–120. https://doi.org/10.61214/ijeb.v1i2.58

Putu, S. G. (2024). Menentukan Populasi dan Sampel;Pendekatan Metodology Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, *9*, 2721–2731.

Safitri, I. (2023). *Pengaruh Smartphone Terhadap Perkembangan Personal Sosial Usia Anak Di SDN2 Sumber Katon Lampung Tengah*. *3*, 14866–14874.

Saputra, Rizki Wahyu Adi & Fiki Wijayanti. (2023). Dukungan Orang Tua Dengan Perkembangan Psikososial Anak Usia Sekolah. *Jurnal Profesi Keperawatan*, 10(1), 47-54

Saputri, S., & Apriliyani, I. (2025). *Hubungan Durasi Penggunaan Gadget Dengan Interaksi Sosial Pada Anak Usia Sekolah Dasar Di SD Negeri 2 Dukuhwaluh*. *7*, 95–104. https://doi.org/10.33088/jkr.v7i2.961

Simorangkir, L., Sinurat, S., Ginting, A., Ginting, F., Tampubolon, L. F., Martini, S., Ners, P. S., Tinggi, S., Kesehatan, I., & Elisabeth, S. (2024). *Edukasi Kesehatan Penggunaan Gadget Sehat*. *3*(2), 35–39.

Sofyan, M. A., & Mujiyanti, S. (2023). Hubungan Kebiasaan Penggunaan *Gadget* Terhadap Perkembangan Sosial Pada Anak Prasekolah. *Jurnal Ilmiah Kesehatan*, *22*(03), 110–116. https://doi.org/10.33221/jikes.v22i03.2621

Suhendro, P., Rahman, T., Madura, P. N., Madura, S., Author, C., Pakong, D., & Pakong, D. (2022). *Wiraraja Medika : Jurnal Kesehatan*. *12*(2), 31–36.

Sugiyono. 2018. Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D.Bandung: Alfabeta.

Suriani, N., Risnita, & Jailani, M. S. (2023). Defenisi Populasi. *Jurnal IHSAN : Jurnal Pendidikan Islam*, *1*(2), 24–36.

Syahriani, N., & Santoso, S. (2024). Karakteristik Perkembangan Anak Usia Sekolah Dasar dan Implikasinya dalam Pembelajaran. *Jurnal Riset Pendidikan Dasar*, *2*(7), 131–140. http://journal.unismuh.ac.id/index.php/jrpd

Tsang, G., & Wong, W. K. (2025). The Impact of Digital Parenting on the Social Behavior of Children Aged 7 – 12 Years. *Acta Psychology*, *4*(2), 82–90. https://psychologia.pelnus.ac.id/index.php/Psychologia/article/view/85/78

Unicef. (2023). *Gender Equality*. Diakses pada tanggal 13 Maret 2026 dari https://www.unicef.org/gender-equality

Widianawati, Evina; Kusumawati, Nugraheni; Wulan, Widya Ratna;Pantiawati, I. (2023). Usia, Pendidikan, dan Penggunaan Aplikasi Kesehatan Berhubungan dengan Penerimaan Penggunaan Aplikasi Deteksi Penyakit Kronis Age , Education, and Use of Health Applications Are Associated with Acceptance of Use of Chronic Disease Detection Application. *Health Information : Jurnal Penelitian*, *15*(3), 1–10. https://myjurnal.poltekkes-kdi.ac.id/index.php/hijp/article/view/1181/1419

World Health Organization. (2022). *Gender and Health*. diakses pada tanggal 13 Maret 2026 dari https://www.who.int/health-topics/gender?#tab=tab_1

Yudi Ismanto, A., Kusuma, A., Palupi, R., & Safitri, D. (2025). Hubungan Intensitas Menonton Tiktok, Youtube Dan Bermain Game Online Dengan Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia Sekolah Dasar Kelas 4-6. *Jurnal Keperawatan*, *13*(1), 114–121.

Zakiyah, S., Hasibuan, N., Yasifa, A., Siregar, S., & Ningsih, O. (2024). Perkembangan Anak pada Masa Sekolah Dasar. *Diajar: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, *3*(1), 71–79.

LEMBAR PERSETUJUAN RESPONDEN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini menyatakan untuk turut berpartisipasi dan bersedia menjadi responden pada penelitian yang di lakukan oleh mahasiswa Keperawatan Universitas Aufa Royhan yang berjudul "Frekuensi penggunaan *gadget* dengan perkembangan psiksosial anak sekolah di SDN 200302 Kota Padangsidimpuan".

Saya telah diberikan informasi tentang tujuan dan manfaat penelitian ini dan saya memutuskan untuk berpartisipasi dalam penelitian ini dengan memberikan pendapat dan respon saya tanpa tekanan dan paksaan dari pihak manapun, saya mengerti bahwa resiko yang terjadi tidak ada dan saya juga tahu bahwa penelitian ini tulak membahayakan bagi saya, serta berguna untuk keluarga saya.

Padangsidimpuan, 2025

(Responden)

LEMBAR PERMOHONAN MENJADI RESPONDEN

Kepada Yth.

Bapak Ibu Saudara/i responden

Di tempat

Dengan hormat.

Saya yang bertanda tangan di bawah ini adalah Mahasiswa Keperawatan Program Sarjana Fakultas Kesehatan Universitas Aufa Royhan di Kota Padangsidimpuan:

Nama : Ansori Martua Nasution

Nim : 22010011

Akan melakukan penelitian dengan judul "**Frekuensi penggunaan *gadget* dengan perkembangan psiksosial anak sekolah di SDN 200302 Kota Padangsidimpuan**". Saya meminta kesediaan bapak/ibu untuk berpartisipasi dan bersedia menjadi responden pada penelitian tersebut.

Demikian permohonan saya. atas perhatian dan kesediaan Ibu/Saudari saya mengucapkan terimakasih

Padangsidimpuan, 2025

Peneliti

(Ansori Martua Nasution)

KUISIONER PENGUNAAN *GADGET*

Petunjuk :

1. Identitas

   Nama responden (inisial) :

   Jenis kelamin : ☐ laki – laki

   ☐ Perempuan

   Umur : Tahun

2. Penjelasan

   beri tanda cek (√) pada pertanyaan berikut ini sesuai dengan yang anda alami.

No	Pertanyaan	Kurang dari 1 jam	1-2 jam	3-4 jam	Lebih dari 4 jam
1	Berapa lama anda menggunakan *gadget*/HP dalam sehari ?				

KUESIONER PERKEMBANGAN PSIKOSOSIAL ANAK

Petunjuk :

1. Identitas

   Nama responden (inisial) :

   Jenis kelamin : ☐ laki – laki

   ☐ Perempuan

   Umur : Tahun

2. Penjelasan

   beri tanda cek (√) pada pertanyaan berikut ini sesuai dengan yang anda alami.

Penjelasan :

Beri tanda cek (√) pada pertanyaan berikut ini sesuai dengan yang anda alami, dengan keterangan sebagai berikut.

SL : Selalu

SR : Sering

KD : Kadang-kadang

TP : Tidak pernah

NO	Pertanyaan	SL	SR	KD	TP
1	Membagi makanan pada teman lain yang tidak mempunyai makanan.				
2	Meminjamkan mainan kepada teman.				
3	Mencoba bergabung dan bekerja sama dalam bermain.				
4	Bersedia membantu menyapu rumah				
5	Bersedia membantu mencuci piring.				
6	Membantu merapikan mainan yang dipakai.				

7	Membantu merapikan alat tulis yang dipakai.				
8	Menolong teman yang jatuh.				
9	Menenangkan teman yang menangis.				
10	Mengikuti aturan dalam permainan				
11	Melakukan kegiatan yang disuruh orang tua dengan baik.				
12	Bersikap ramah dan sopan kepada teman atau orang lain.				
13	Mengalah terhadap teman yang menginginkan mainannya.				
14	Mau meminjamkan buku kepada teman yang membutuhkan.				
15	Memakan makanan sendiri meski ada teman yang lain.				
16	Menolak untuk berbagi mainan.				
17	Menolak saat diminta membantu membersihkan rumah.				
18	Menolak saat diminta membantu membereskan mainan				
19	Membiarkan temannya menangis.				
20	Berbicara kasar kepada orang lain.				

Skoring:

Skor diberikan dari 1 sampai 4 untuk setiap respon

1 = Selalu

2 = Sering

3 = Kadang-kadang

4 = Tidak pernah

Skor total antara 20 - 80

UNIVERSITAS AUFA ROYHAN DI KOTA PADANGSIDIMPUAN
FAKULTAS KESEHATAN
Berdasarkan SK Menristekdikti RI Nomor: 461/KPT/I/2019, 17 Juni 2019
Jl. Raja Inal Siregar Kel. Batunadua Julu, Kota Padangsidimpuan 22733.
Telp.(0634) 7366507 Fax. (0634) 22684
e -mail: aufa.royhan@yahoo.com http//: unar.ac.id

Nomor : 509/FKES/UNAR/I/PM/VII/2025 Padangsidimpuan, 7 Juli 2025
Lampiran : -
Perihal : Izin Survey Pendahuluan

Kepada Yth.
Lurah Batunadua
Di

Tempat

Dengan hormat, ,

Dalam rangka penyelesaian studi pada Program Studi Keperawatan Program Sarjana Fakultas Kesehatan di Universitas Aufa Royhan Di Kota Padangsidimpuan, kami mohon bantuan saudara agar kepada mahasiswa tersebut di bawah ini :

Nama : Ansori Martua Nasution
NIM : 22010011
Program Studi : Keperawatan Program Sarjana

Diberikan Izin Survey Pendahuluan di Kelurahan Batunadua untuk penulisan Skripsi dengan judul "Hubungan Frekuensi Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Fsikososial Anak Sekolah ".

Demikian kami sampaikan atas perhatian dan bantuan saudara kami ucapkan terimakasih.

Wakil Dekan

Ns. Nanda Masraini Daulay, M.Kep
NUPTK. 7443766667237082

PEMERINTAH KOTA PADANGSIDIMPUAN
DINAS PENDIDIKAN
SD NEGERI NO. 200302 PADANGSIDIMPUAN
Alamat : Jln. Raja Inal Siregar Batunadua
Kode Pos . 22075

SURAT IZIN SURVEY PENDAHULUAN

Nomor : 400.3.3.1/103/302-SD/2025

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama	: BERTUA SIREGAR, S.Pd.SD
NIP	: 19670203 199007 2 003
Pangkat/Gol Ruang	: Pembina Tk.I/ IVb
Unit Kerja	: SD Negeri 200302 Padangsidimpuan

Dengan ini memberikan izin melaksanakan ***Survey Pendahuluan*** dalam penyusunan Skripsi dengan Judul "Hubungan Frekuensi Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Fsikososial Anak Sekolah" kepada :

Nama	: Ansori Martua Nasution
NPM	: 22010011
Program Studi	: Keperawatan Program Sarjana

Di SD Negeri 200302 Padangsidimpuan Kec.Padangsidimpuan Batunadua Kota Padangsidimpuan.

Demikian surat izin ini dibuat untuk dapat dan dipergunakan seperlunya.

Padangsidimpuan, 22 Juli 2025
Kepala Sekolah
SD Negeri 200302 Padangsidimpuan

BERTUA SIREGAR, S.Pd.SD
Pembina Tk I
NIP.19670203 199007 2 00

UNIVERSITAS AUFA ROYHAN DI KOTA PADANGSIDIMPUAN
FAKULTAS KESEHATAN
Berdasarkan SK Menristekdikti RI Nomor: 461/KPT/I/2019, 17 Juni 2019
Jl. Raja Inal Siregar Kel. Batunadua Julu, Kota Padangsidimpuan 22733.
Telp.(0634) 7366507 Fax. (063+) 22684
e -mail: aufa.royhan@yahoo.com http//: unar.ac.id

Nomor : 1011/FKES/UNAR/E/PM/X/2025 Padangsidimpuan, 4 Nopember 2025
Lampiran : -
Perihal : Izin Penelitian

Kepada Yth.
Kepala SD N 2000302 Padangsidimpuan
Di

Tempat

Dengan hormat,

Dalam rangka penyelesaian studi pada Program Studi Keperawatan Program Sarjana Fakultas Kesehatan di Universitas Aufa Royhan Di Kota Padangsidimpuan, kami mohon bantuan saudara agar kepada mahasiswa tersebut di bawah ini :

Nama : Ansori Martua Nasution
NPM : 22010011
Program Studi : Keperawatan Program Sarjana

Diberikan Izin Penelitian di SD N 2000302 Padangsidimpuan untuk penulisan Skripsi dengan judul "Hubungan Frekuensi Penggunaan Gadget Dengan Perkembangan Psikososial Pada Anak Usia Sekolah Di SD N 200302 Kota Padangsidimpuan".

Demikian kami sampaikan atas perhatian dan bantuan saudara kami ucapkan terimakasih.

Dekan

Arinil Hidayah, SKM, M.Kes
NUPTK. 8350765666230243

PEMERINTAH KOTA PADANGSIDIMPUAN
DINAS PENDIDIKAN
SD NEGERI NO. 200302 PADANGSIDIMPUAN
Alamat : Jln. Raja Inal Siregar Batunadua
Kode Pos . 22075

Padangsidimpuan, 19 November 2025

Nomor : 400.3.3.1/296/302-SD/2025
Perihal : Surat Balasan Telah Melaksanakan Penelitian

Dengan Hormat,
Sehubungan dengan surat permohonan penelitian yang Bapak/Ibu ajukan sebelumnya, kami ingin memberitahukan bahwa ***Penelitian*** yang dilaksanakan di SD Negeri 200302 Padangsidimpuan telah selesai dilaksanakan dengan baik sesuai dengan jadwal yang telah disepakati.

Yang bertanda Tangan dibawah ini :

Nama	: **Bertua Siregar, S.Pd.SD**
NIP	: 19670203 199007 2 003
Jabatan	: Kepala Sekolah SD Negeri 200302 Padangsidimpuan

Dengan ini menerangkan bahwa :

Nama	: Ansori Martua Nasutio
NPM	: 22010011
Program Studi	: Keperawatan Program Sarjana

Adalah benar telah melaksanakan ***PENELITIAN*** di SD Negeri 200302 Padangsidimpuan, pada tanggal 19 November 2025.

Demikian surat balasan ini kami sampaikan,terima kasih atas kerjasamanya.

Kepala Sekolah,

BERTUA SIREGAR, S.Pd.SD
Pembina Tk.I/IVb
NIP.19670203 199007 2 003

LEMBAR KONSULTASI

KONSULTASI PROPOSAL SKRIPSI (SEBELUM SEMINAR PROPOSAL PENELITIAN)

Nama : ANSORI MARTUA NASUTION

NIM : 22010011

Judul Penelitian : Hubungan Frekuensi Penggunaan Gadget Dengan Perkembangan Psikososial Pada Anak Usia Sekolah Di SDN 200302 Kota Padangsidimpuan

No.	Hari / Tanggal	Nama Pembimbing	Kegiatan (Isi Konsultasi)	Tanda Tangan Pembimbing
1	Selasa, 22/06-25	NS. Natar Fitri Napitupulu. M.Kep	Pengajuan judul	
2	Rabu, 02/07-25	NS. Natar Fitri Napitupulu. M.Kep	Pengajuan judul	
3	Kamis, 17/07-25	NS. Natar Fitri Napitupulu. M Kep	- perbaiki latar belakang dan penjelasan variabel dan penjelasan judul - perbaiki kerangka konsep - lanjut Bab 2 & 3.	
4	Senin 11./08-25	NS. Natar Fitri Napitupulu. M.Kep	- perbaiki latarbelakang, tujuan penelitian, variabel dependen dan independen - Bab 2 lengkapi teori sesuai variabel & penelitian - Desain penelitian, sampel, instrumen, pengumpulan data	
5	Rabu 13/08-25	Dr. NS. Adi Antoni M.Kep	- Perbaikan tulisan bab I-III - konsultasi bab I - III	
6	Senin 25/08-25	NS. Natar Fitri Napitupulu M.kep	- perbaiki DO - kuesioner - Teori lengkap	
7	Kamis 28/08-25	NS. Natar Fitri Napitupulu M.kep	Acc cetak proposal.	
8	30/8/25	Adi Antoni	lengkapi semua data, perbaiki daftar pustaka	
9	1/8/25	Adi Antoni	Acc cetak proposal	

KONSULTASI PERBAIKAN (REVISI) PROPOSAL PENELITIAN

Nama : ANSORI MARTUA NASUTION

NIM : 2201001l

Judul Penelitian : Hubungan Frekuensi Penggunaan Gadget Dengan Perkembangan Psikososial Pada Anak usia Sekolah Di SDN 200302 Kota Padangsidimpuan

No.	Hari / Tanggal	Nama Pembimbing	Kegiatan (Isi Konsultasi)	Tanda Tangan Pembimbing
1	Senin, 4 / 11 - 25	Ns. Nanda M. Pulungan	Acc Revisi proposal	
2	Senin, 10 / 10 - 25	Ns. Mei Adelina Harahap, M.Kep	Acc Revisi Proposal	
3	Senin, 10 / 11 - 25	Ns. Natal Fitri Napitupulu, M.Kep	Acc Revisi Proposal	
4	Senin, 10 / 10 - 2025	Senin, 10 / 01 - 2025	Acc Revisi Proposal	
5				
6				
7				
8				

KONSULTASI HASIL PENELITIAN (SEBELUM SEMINAR HASIL SKRIPSI)

Nama : ANSORI MARTUA NASUTION

NIM : 2201001l

Judul Penelitian : Hubungan Frekuensi Penggunaan Gadget dengan Perkembangan Psikososial Pada Anak Usia Sekolah di SDN 200302 kota Padangsidimpuan

No.	Hari / Tanggal	Nama Pembimbing	Kegiatan (Isi Konsultasi)	Tanda Tangan Pembimbing
1	Senin 01/12-2025	NS. Natar Fitri Napitupulu, M.Kep	- Perbaiki Bahasa Proposal Sesuai Aturan ditata ke Buku. Cek Cover Bab 1 - 3. - Bab 4 Bisa lanjut Uji Sisa DO.	
2	Rabu 03/12-2025	Dr. NS. Adi Antoni M.Kep	- Perbaiki tabel bab 4 - Perbaiki master tabel	
3	Senin 15/12-2025	NS. Natar Fitri Napitupulu, M.Kep	Perbaiki DO. - Lanjut Bab 5 - Perbaiki master tabel.	

No.	Hari / Tanggal	Nama Pembimbing	Kegiatan (Isi Konsultasi)	Tanda Tangan Pembimbing
4	Senin 12/01-2025	NS. Natar Fitri Napitupulu, M.Kep	- Lengkapi Jurnal, tesis dan Atau Cantumkan Hasil Penelitian, Lengkapi Saran Sesuai Hasil. - Bagian Lampiran	
5	Kamis 15/01-2025	NS. Natar Fitri Napitupulu, M.Kep	- Perbaiki Abstrak dan Buat Bab Ingress. - Lengkapi Lampiran.	
6	Kamis 15/01-2025	Dr. Adi Antoni, M.Kep	- Perbaiki Penulisan - Uji kembali hasil	
7	Kamis 15/10-2025	NS. Natar Fitri Napitupulu, M.Kep	Acc maju Skripsi	
8	Sabtu 17/01-2025	Dr. Adi Antoni, M.Kep	Acc ujian skripsi	

KONSULTASI REVISI SKRIPSI (SETELAH UJIAN HASIL SKRIPSI)

Nama : ANSORI MARTUA NASUTION

NIM : 2201001l

Judul Penelitian : Hubungan frekuensi Penggunaan Gadget dengan Perkembangan Personal Sosial Pada Anak Usia Sekolah di SDN 200302 kota Pardang Sidimpuan

No.	Hari / Tanggal	Nama Pembimbing	Kegiatan (Isi Konsultasi)	Tanda Tangan Pembimbing
1	Senin 13 / 04 - 2026	NS. Nanda Masraini Daulay, M.Kep	Acc Revisi	
2	Selasa 14 / 04 - 2026	NS. Mei Adelina Hutahaep, M.Kes	Acc Revisi	
3	Selasa 14 / 04 - 2026	NS. Natar Putri Nasution, M.Kep	Acc Revisi Seminar	

No.	Hari / Tanggal	Nama Pembimbing	Kegiatan (Isi Konsultasi)	Tanda Tangan Pembimbing
4	Senin, 10 / 10 - 2025	Senin, 10 / 01 - 2025	Acc Revisi Proposal	
5				
6				
7				
8				

DOKUMENTASI WAKTU PENELITIAN














WELCOME
6A







MASTER TABEL

NO	NAMA	P/L	UMUR	KELAS	PENGGUNAAN GADGET			PERKEMBANGAN PSIKOSOSIAL																					
					P1	SKOR	KET	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	P11	P12	P13	P14	P15	P16	P17	P18	P19	P20	SKOR	KET
1	K	P	10	5A	1	1	SINGKAT	1	2	2	3	2	2	3	1	1	3	2	2	1	2	2	2	1	2	3	3	40	KURANG
2	M	P	10	5A	1	1	SINGKAT	1	2	2	2	2	2	2	1	2	3	2	1	2	1	3	2	2	1	3	2	38	KURANG
3	Y	P	10	5A	1	1	SINGKAT	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	20	KURANG
4	D	L	10	5A	1	1	SINGKAT	3	3	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	4	3	1	4	4	4	38	KURANG
5	N	P	10	5A	2	2	SINGKAT	1	1	2	1	1	2	1	1	2	1	1	1	1	1	3	4	4	4	4	4	40	KURANG
6	N	P	11	5A	3	3	LAMA	1	2	1	1	1	1	2	1	2	1	1	1	2	1	3	3	3	4	3	3	37	KURANG
7	R	L	9	5A	2	2	SINGKAT	1	1	1	2	2	3	2	2	2	1	1	2	1	2	3	2	4	4	4	4	44	BAIK
8	F	L	10	5A	3	3	LAMA	1	2	1	2	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	4	4	3	3	4	4	39	KURANG
9	R	L	11	5A	2	2	SINGKAT	2	3	3	1	2	1	1	1	1	1	1	1	2	1	3	2	4	4	4	4	42	BAIK
10	N	P	11	5A	3	3	LAMA	1	2	1	1	1	1	2	1	2	1	1	2	2	1	4	3	3	4	3	3	39	KURANG
11	N	P	10	5A	2	2	SINGKAT	1	2	1	1	2	3	1	1	1	1	1	1	2	1	4	4	4	4	3	4	42	BAIK
12	H	P	11	5A	2	2	SINGKAT	1	2	3	1	1	1	1	3	1	2	1	1	2	3	4	1	4	4	4	3	43	BAIK
13	R	L	10	5A	2	2	SINGKAT	2	2	2	2	2	1	2	1	2	2	2	1	2	1	3	4	4	4	4	4	47	BAIK
14	A	P	10	5A	1	1	SINGKAT	3	2	1	2	1	1	1	1	2	1	1	1	2	2	3	4	4	4	3	3	42	BAIK
15	N	P	11	5A	2	2	SINGKAT	2	1	2	2	2	2	1	2	2	1	1	2	1	1	4	4	4	4	4	4	46	BAIK
16	A	L	11	5A	1	1	SINGKAT	3	3	2	1	2	1	1	2	3	1	2	3	3	2	4	4	4	4	4	3	52	BAIK
17	H	P	10	5A	1	1	SINGKAT	1	1	3	1	1	2	1	1	1	2	1	1	2	1	4	3	1	4	4	4	39	KURANG
18	A	L	10	5A	3	3	LAMA	2	1	2	2	2	1	1	2	2	2	2	2	2	2	4	3	4	4	4	4	48	BAIK
19	M	L	11	5A	1	1	SINGKAT	3	1	3	3	3	3	3	1	1	1	2	1	3	1	2	1	3	1	4	4	44	BAIK
20	N	P	11	5A	3	3	LAMA	1	2	2	2	2	1	1	1	1	1	2	1	2	1	3	3	3	4	4	3	40	KURANG
21	F	L	10	5A	3	3	LAMA	2	1	1	3	3	2	2	1	1	1	2	1	2	1	3	3	2	2	4	4	41	BAIK
22	F	L	11	5A	1	1	SINGKAT	1	3	3	1	2	3	2	1	1	1	1	1	1	2	4	3	4	4	3	4	45	BAIK
23	D	P	11	5A	2	2	SINGKAT	2	3	2	2	3	2	2	1	2	2	1	3	2	2	3	3	3	3	4	3	48	BAIK
24	H	P	11	5A	2	2	SINGKAT	1	3	3	1	3	2	2	1	3	2	1	1	1	3	4	4	3	3	3	4	48	BAIK
25	M	P	10	5A	1	1	SINGKAT	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	20	KURANG
26	D	L	10	5A	1	1	SINGKAT	3	3	2	2	2	2	2	2	3	1	2	2	1	1	4	4	4	4	3	4	51	BAIK
27	H	P	11	5B	1	1	SINGKAT	2	2	2	2	2	1	2	2	2	1	1	2	1	3	4	4	4	4	4	4	49	BAIK
28	L	P	11	5B	2	2	SINGKAT	1	1	2	2	1	1	1	1	1	1	2	2	2	2	4	4	4	4	4	4	44	BAIK
29	P	L	10	5B	2	2	SINGKAT	1	2	1	3	2	1	2	2	3	1	2	1	2	1	2	1	4	4	3	3	41	BAIK
30	M	L	11	5B	1	1	SINGKAT	1	1	2	2	1	1	1	1	1	2	2	2	2	3	4	4	4	4	3	3	44	BAIK
31	H	P	10	5B	2	2	SINGKAT	1	1	1	2	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	22	KURANG
32	A	L	10	5B	3	3	LAMA	1	1	1	2	1	3	1	2	2	1	1	2	1	2	1	4	1	2	4	4	37	KURANG
33	H	P	11	5B	2	2	SINGKAT	1	1	2	2	2	1	1	1	1	1	2	1	2	2	3	4	2	3	4	3	39	KURANG
34	S	L	11	5B	4	4	LAMA	4	3	1	2	1	1	1	1	1	1	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	56	BAIK
35	I	L	11	5B	1	1	SINGKAT	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	1	1	2	1	2	4	4	4	4	4	48	BAIK

36	G	L	11	5B	1	1	SINGKAT	1	2	1	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	4	1	1	1	4	4	31	KURANG
37	E	L	11	5B	2	2	SINGKAT	2	2	2	2	2	2	2	1	1	1	1	1	3	2	2	4	4	4	4	4	46	BAIK
38	D	L	11	5B	2	2	SINGKAT	2	2	2	2	2	2	1	1	1	1	1	2	1	2	2	2	2	1	4	2	35	KURANG
39	M	P	10	5B	1	1	SINGKAT	3	3	2	1	1	2	1	2	1	1	2	1	3	1	4	4	4	4	4	4	48	BAIK
40	I	L	11	5B	1	1	SINGKAT	1	3	2	2	2	2	2	2	2	3	2	2	3	3	4	4	4	4	4	4	55	BAIK
41	F	P	11	5B	1	1	SINGKAT	2	1	3	3	2	3	1	3	3	2	2	1	3	3	4	4	4	3	3	4	54	BAIK
42	D	L	10	5B	4	4	LAMA	3	2	2	2	2	2	2	3	3	3	3	3	3	2	3	3	4	3	4	4	56	BAIK
43	H	P	10	5B	1	1	SINGKAT	1	3	2	1	4	2	2	2	1	1	2	2	2	2	4	4	4	4	4	4	51	BAIK
44	V	L	10	5B	1	1	SINGKAT	2	1	3	1	1	2	1	1	3	1	1	2	3	1	4	4	3	4	4	4	46	BAIK
45	W	L	11	5B	1	1	SINGKAT	2	1	2	2	1	2	2	2	2	2	1	2	2	3	3	3	4	4	4	4	48	BAIK
46	A	P	11	5B	2	2	SINGKAT	3	3	2	2	1	2	3	3	1	3	1	2	1	2	3	3	4	3	3	4	49	BAIK
47	S	P	11	5B	2	2	SINGKAT	1	2	2	2	1	2	2	2	1	3	2	3	2	2	2	3	4	3	4	4	47	BAIK
48	D	P	10	5B	3	3	LAMA	1	2	1	3	1	2	1	1	1	3	3	3	1	3	4	4	3	4	3	3	47	BAIK
49	H	L	12	6A	3	3	LAMA	3	3	2	3	3	2	3	3	3	2	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	55	BAIK
50	T	L	12	6A	4	4	LAMA	3	3	3	2	2	2	3	1	3	2	1	3	3	3	3	2	3	3	2	2	49	BAIK
51	F	P	11	6A	1	1	SINGKAT	3	3	1	1	1	2	1	3	2	2	1	2	2	3	4	4	4	3	2	3	47	BAIK
52	A	P	11	6A	1	1	SINGKAT	3	2	2	2	2	3	2	2	2	1	1	1	2	1	3	4	4	4	3	4	48	BAIK
53	H	L	11	6A	2	2	SINGKAT	2	2	2	3	3	2	1	1	2	1	2	2	1	1	3	3	2	3	3	3	42	BAIK
54	P	L	11	6A	2	2	SINGKAT	1	3	3	1	1	1	1	3	3	2	1	3	3	2	3	4	2	2	4	3	46	BAIK
55	D	L	11	6A	4	4	LAMA	3	3	3	3	3	3	2	2	2	2	2	2	2	2	3	2	3	3	3	3	51	BAIK
56	K	P	11	6A	2	2	SINGKAT	1	4	2	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	4	4	4	4	4	3	51	BAIK
57	R	L	11	6A	4	4	LAMA	2	2	2	2	3	2	1	2	2	2	1	1	2	2	4	4	4	4	4	3	49	BAIK
58	A	L	11	6A	1	1	SINGKAT	2	2	1	3	3	1	1	2	2	1	1	2	3	2	3	3	3	3	4	3	45	BAIK
59	I	L	11	6A	1	1	SINGKAT	1	4	2	3	3	4	4	2	1	3	2	2	1	4	2	3	2	3	3	3	52	BAIK
60	H	P	11	6A	2	2	SINGKAT	1	2	3	1	2	1	1	1	2	1	2	1	3	4	1	1	4	1	4	4	40	KURANG
61	R	L	11	6A	2	2	SINGKAT	1	3	3	3	2	3	1	1	3	2	1	1	1	3	1	4	4	3	3	4	47	BAIK
62	D	L	11	6A	3	3	LAMA	2	2	2	2	2	2	2	1	2	2	2	2	2	2	3	4	4	4	4	4	50	BAIK
63	A	L	11	6A	3	3	LAMA	2	2	2	1	2	2	2	1	2	2	1	2	2	2	3	4	3	3	4	3	45	BAIK
64	F	L	11	6A	1	1	SINGKAT	1	3	1	2	1	1	2	1	1	1	1	1	3	1	3	4	4	4	4	4	43	BAIK
65	C	P	12	6A	1	1	SINGKAT	1	3	3	2	2	1	1	3	3	1	2	2	3	1	4	4	3	3	3	3	48	BAIK
66	A	P	11	6A	3	3	LAMA	1	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	57	BAIK
67	S	L	11	6A	3	3	LAMA	2	1	3	2	2	1	1	1	1	2	1	1	1	2	2	2	3	3	3	4	38	KURANG
68	D	L	11	6A	2	2	SINGKAT	1	1	3	1	2	2	2	3	3	4	1	1	2	3	3	3	4	4	4	4	51	BAIK
69	F	P	11	6A	2	2	SINGKAT	1	2	2	1	2	3	2	3	2	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	39	KURANG
70	G	P	11	6A	1	1	SINGKAT	2	3	2	1	3	3	3	2	2	1	1	3	2	2	3	2	3	4	4	4	50	BAIK

71	H	P	11	6A	1	1	SINGKAT	1	1	1	2	2	3	3	2	3	3	3	3	3	2	3	4	3	4	3	2	51	BAIK
72	J	L	12	6A	1	1	SINGKAT	2	2	1	2	3	3	3	2	3	3	3	1	2	2	3	4	3	4	4	4	54	BAIK
73	K	L	12	6A	2	2	SINGKAT	1	3	2	2	2	4	1	1	2	2	3	2	3	4	4	4	4	4	4	4	56	BAIK
74	L	L	11	6A	1	1	SINGKAT	2	1	4	3	2	2	2	2	2	3	2	2	3	3	4	4	3	4	3	4	55	BAIK
75	B	L	11	6A	3	3	LAMA	1	2	2	2	3	4	3	2	3	2	3	4	3	2	1	3	4	4	3	4	55	BAIK
76	A	P	12	6A	2	2	SINGKAT	1	2	2	1	1	2	1	1	2	1	1	1	3	2	2	4	4	3	3	4	41	BAIK
77	H	L	12	6B	2	2	SINGKAT	3	3	2	2	3	2	3	3	2	2	3	2	2	3	4	4	4	4	2	2	55	BAIK
78	S	P	12	6B	2	2	SINGKAT	2	1	2	3	3	1	2	1	2	3	3	3	2	2	4	3	3	3	4	4	51	BAIK
79	S	L	12	6B	2	2	SINGKAT	3	4	3	2	2	3	2	3	3	3	2	3	3	3	3	4	4	4	4	4	62	BAIK
80	A	L	12	6B	4	4	LAMA	1	1	2	1	4	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	4	1	4	4	1	33	KURANG
81	I	L	11	6B	2	2	SINGKAT	3	3	1	1	2	1	1	1	2	1	1	1	2	1	4	4	4	4	4	4	45	BAIK
82	A	L	11	6B	2	2	SINGKAT	1	1	2	3	3	2	1	1	2	1	1	1	3	1	4	4	3	3	4	3	44	BAIK
83	D	L	11	6B	1	1	SINGKAT	1	2	4	1	2	2	4	1	2	1	1	1	2	1	4	4	2	1	4	4	44	BAIK
84	A	P	12	6B	2	2	SINGKAT	2	3	2	1	1	1	1	2	2	3	1	1	2	1	3	4	4	4	4	4	46	BAIK
85	A	P	12	6B	2	2	SINGKAT	1	1	1	3	3	1	1	1	1	1	1	1	3	1	3	4	3	3	3	4	40	KURANG
86	S	P	11	6B	3	3	LAMA	3	3	2	1	1	2	1	2	2	1	1	1	2	2	3	3	4	4	4	4	46	BAIK
87	S	P	11	6B	1	1	SINGKAT	3	1	2	1	3	3	1	2	2	2	2	1	1	3	4	4	4	4	4	4	51	BAIK
88	A	L	12	6B	2	2	SINGKAT	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	20	KURANG
89	W	L	11	6B	2	2	SINGKAT	1	3	2	3	2	1	1	1	2	1	1	1	2	2	4	3	2	4	3	4	43	BAIK
90	F	P	11	6B	2	2	SINGKAT	1	2	1	1	1	1	1	2	2	2	1	1	2	2	3	4	4	4	4	3	42	BAIK
91	R	L	11	6B	2	2	SINGKAT	2	2	1	3	3	1	1	1	2	1	2	2	2	2	4	3	4	4	3	3	46	BAIK
92	P	L	12	6B	2	2	SINGKAT	2	4	1	3	2	2	2	1	1	2	3	3	3	1	4	3	2	3	4	3	49	BAIK
93	A	P	11	6B	2	2	SINGKAT	2	2	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	2	2	4	4	4	4	4	4	43	BAIK
94	I	P	12	6B	2	2	SINGKAT	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	2	3	3	4	4	4	4	51	BAIK
95	A	L	11	6B	1	1	SINGKAT	2	2	2	2	4	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	2	2	2	4	43	BAIK
96	A	L	12	6B	1	1	SINGKAT	3	2	1	1	4	3	1	1	3	3	1	1	3	1	3	3	1	3	3	4	45	BAIK
97	D	L	12	6B	1	1	SINGKAT	3	2	2	4	4	1	1	4	3	1	2	3	4	3	1	1	4	1	1	4	49	BAIK
98	P	L	12	6B	4	4	LAMA	2	4	1	1	2	2	1	1	2	1	1	1	2	1	3	4	4	4	4	4	45	BAIK
99	S	P	11	6B	1	1	SINGKAT	3	2	3	1	2	1	3	2	3	3	1	2	3	3	3	2	4	1	3	3	48	BAIK
100	I	L	12	6B	1	1	SINGKAT	2	2	1	2	2	2	2	1	1	1	1	1	2	2	2	4	4	2	4	2	40	KURANG

Keterangan:

Umur	**PG 1**	**Penggunaan Gadget**	**PP 1-20**	**Perkembangan Psikososial**
1. 9-12 tahun	1. 1 dan 2 kurang dari 1 jam -2jam	1. Jika skornya kurang 1-2 jam, Singkat	1. Selalu	1. Jika skorn 41-80, Baik
	2. 3 dan 4 3-4 jam lebih	2. Jika skornya 3-4 jam lebih, Lama	2. Sering	2. Jika skornya 20-40, Kurang
			3. Kadang-kadang	
			4. Tidak pernah	

Frequencies

JENISKELAMIN

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	PEREMPUAN	44	44.0	44.0	44.0
	LAKILAKI	56	56.0	56.0	100.0
	Total	100	100.0	100.0	

UMUR

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	9	1	1.0	1.0	1.0
	10	22	22.0	22.0	23.0
	11	58	58.0	58.0	81.0
	12	19	19.0	19.0	100.0
	Total	100	100.0	100.0	

KLS

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	5A	26	26.0	26.0	26.0
	5B	22	22.0	22.0	48.0
	6A	28	28.0	28.0	76.0
	6B	24	24.0	24.0	100.0
	Total	100	100.0	100.0	

Statistics

		PENGGUNAAN*GADGET*	PERKEMBANGANPSIKOSOSIAL
	Valid	100	100
	Missing	0	0

PENGGUNAAN*GADGET*

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	LAMA	22	22.0	22.0	22.0
	SINGKAT	78	78.0	78.0	100.0
	Total	100	100.0	100.0	

PERKEMBANGANPSIKOSOSIAL

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	BAIK	77	77.0	77.0	77.0
	KURANG	23	23.0	23.0	100.0
	Total	100	100.0	100.0	

Penggunaan*Gadget* * PerkembanganPsikososial Crosstabulation

Count

		PerkembanganPsikososial		
		BAIK	KURANG	Total
Penggunaan*Gadget*	LAMA	15	7	22
	SINGKAT	62	16	78
Total		77	23	100

Chi-Square Tests

	Value	df	Asymp. Sig. (2-sided)	Exact Sig. (2-sided)	Exact Sig. (1-sided)
Pearson Chi-Square	1.238[a]	1	.266		
Continuity Correction[b]	.682	1	.409		
Likelihood Ratio	1.175	1	.278		
Fisher's Exact Test				.267	.202
N of Valid Cases	100				

a. 0 cells (0.0%) have expected count less than 5. The minimum expected count is 5.06.

b. Computed only for a 2x2 table

Symmetric Measures

		Value	Approx. Sig.
Nominal by Nominal	Contingency Coefficient	.111	.266
N of Valid Cases		100	