

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Perkembangan psikososial (*Psychosocial*) merupakan hubungan antara kesehatan mental atau emosional seseorang dengan kondisi sosialnya. Istilah psikososial merupakan gabungan antara psikologis dan sosial, maka dari itu perkembangan psikososial adalah perkembangan yang berkaitan dengan emosi atau mental seseorang. Perkembangan psikososial adalah proses sepanjang kehidupan yang dimulai dari awal kelahiran sampai sepanjang hayat kehidupan. Apa yang telah dipelajari dan dilewati oleh seseorang maka hal tersebut akan membentuk kepribadian seseorang (Firmawati, 2021)

Menurut WHO (2022), anak usia sekolah (7-12 tahun) mengalami transformasi besar dalam aspek kognitif, moral, serta sosial-emosional. Masa ini juga diidentifikasi oleh Kementerian Kesehatan RI (2018) sebagai fase intelektualitas atau periode keserasian sekolah. Fokus utama perkembangan pada rentang usia 10-12 tahun terletak pada kemampuan interaksi sosialnya. Secara psikososial, fase ini merujuk pada tahap di mana stabilitas emosi dan motivasi anak dalam bersosialisasi akan berdampak langsung terhadap perkembangan fungsi fisik maupun kognitif mereka.

Berdasarkan data dari Kementerian Kesehatan Indonesia pada tahun 2024 menunjukkan bahwa sekitar 10% hingga 15% anak usia sekolah di Indonesia mengalami masalah kesehatan jiwa yang bermanifestasi dalam bentuk gangguan emosional dan perilaku. Permasalahan psikososial ini sering kali ditandai dengan

meningkatnya prevalensi kecemasan sosial dan gejala depresi ringan, di mana anak-anak cenderung menarik diri dari lingkungan fisik dan mengalami penurunan harga diri akibat paparan standar hidup yang tidak realistis di media sosial (Kementerian Kesehatan RI, 2024). Berdasarkan data *Indonesia National Adolescent Mental Health Survey* (I-NAMHS) 2022, ditemukan bahwa sekitar 5,5% anak di Indonesia memiliki gangguan psikososial yang terdiagnosis dalam 12 bulan terakhir.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Veniawati (2022) menunjukkan bahwa dari 97 responden didapatkan bahwa sebanyak 16 orang (16,6%) memiliki risiko masalah perkembangan psikososial rendah, 40 orang (41,2%) memiliki risiko masalah perkembangan psikososial sedang dan 41 orang (42,2%) memiliki risiko masalah perkembangan psikososial tinggi. Dampak dari tingginya risiko ini sangat krusial, karena dapat memicu hambatan dalam pembentukan identitas diri, memicu isolasi sosial, serta meningkatkan kerentanan terhadap gangguan emosional seperti depresi dan kecemasan kronis yang menghambat fungsi keseharian siswa. Penelitian ini sejalan yang dilakukan oleh Wahyuni (2024) menunjukkan bahwa dari 20 responden didapatkan bahwa sebanyak (30%) memiliki perkembangan psikososial sedang, (30%) dan (40%) memiliki perkembangan psikososial baik. Dampak yang muncul sering kali berupa ketidakkonsistenan motivasi belajar dan kesenjangan adaptasi, yang jika tidak diberikan intervensi yang tepat, berisiko menurunkan daya juang siswa dalam menghadapi tekanan akademik. Fenomena ini diperkuat oleh penelitian dari Hadinata, (2022) menunjukkan bahwa dari 97 responden pada anak usia sekolah

dasar di SD Muhammadiyah 5 Samarinda kelas V dimana psikososial anak yang kurang baik sebanyak 46 siswa (47,4%). Pada fase usia sekolah dasar ini, dampak yang ditimbulkan menjadi lebih kompleks karena berpengaruh langsung pada penurunan konsentrasi belajar serta munculnya masalah perilaku seperti agresivitas atau sikap menarik diri. Secara jangka panjang, kegagalan perkembangan psikososial pada tahap ini menyebabkan anak merasa tidak kompeten atau rendah diri (*inferiority*), yang tidak hanya merusak capaian akademik mereka saat ini, tetapi juga menghambat kemampuan mereka dalam membangun hubungan interpersonal yang sehat dan produktif di masa depan (Hair & Ernawati, 2022).

Faktor-faktor yang mempengaruhi perkembangan psikososial antara lain lingkungan keluarga, lingkungan sekolah dan teman sebaya, penggunaan *gadget*, faktor budaya dan nilai masyarakat. Salah satu faktor yang mempengaruhi tahap perkembangan anak usia sekolah adalah penggunaan *gadget* oleh anak. *Gadget* merupakan alat komunikasi yang bersifat perkembangan masa kini dari salah satu penggunaannya yaitu *smartphone* yang merupakan sebuah perangkat yang telah menjadikan kebiasaan, yang umum digunakan dalam kehidupan sehari-hari, karena orang dapat terus terhubung ke jaringan maya melalui internet, dan tidak lagi hanya sebagai alat untuk melakukan panggilan saja, *gadget* juga dianggap lebih lengkap dari pada alat komunikasi elektronik lainnya karena fungsi dan sifatnya yang berbeda (Andira, 2022).

Perubahan dalam gaya hidup ini terkait dengan peningkatan penggunaan *gadget* pada anak meningkat, Tiongkok menjadi Negara dengan jumlah

penggunaan *gadget* terbesar negeri panda ini menguasai 63,4% dari total penggunaan *gadget* dunia. Berdasarkan data dari Badan Pusat Statistik (2025) presentase penggunaan *gadget* di Indonesia pada anak dimana anak usia dini (0-6 Tahun) sekitar 39,71% sudah menggunakan *gadget* , dan 35,57% sudah mengakses internet. Usia sekolah dasar (6-12 Tahun) di mana 58,25% anak telah menggunakan *gadget* dan 51,19% sudah mengakses internet. Sekitar 9,17% dari total pengguna internet di Indonesia adalah anak-anak di bawah usia 12 tahun (Badan Pusat Statistik, 2025). Provinsi Sumatera Barat merupakan urutan ketiga dengan penggunaan internet terbanyak yaitu 2,6% setelah Provinsi Sumatera Utara 6,3% dan Provinsi Lampung 3%. Menurut Badan Pusat Statistik Tahun 2023 kota padang memiliki 79,56% pengguna internet dengan posisi ke 4 di Sumatera Barat (Badan Pusat Statistik, 2025).

Data dari Komisi Perlindungan Anak Indonesia (KPAI, 2020) memperkuat fenomena ini dengan menunjukkan bahwa 79% orang tua memberikan izin penggunaan *gadget* di luar kebutuhan belajar. Lebih lanjut, survei tersebut mengungkapkan bahwa 71,3% anak di Indonesia telah memiliki *gadget* pribadi, sementara sisanya masih dalam pengawasan penuh orang tua (17,1%) atau digunakan secara bersama-sama (11,6%).

Sebuah penelitian dikeluarkan oleh *American Association of Pediatrics* (AAP) dengan judul “penggunaan media menjadi dominan dalam kehidupan anak-anak zaman sekarang” Media yang paling umum digunakan anak adalah *gadget*, jumlah anak-anak yang menggunakan *gadget* meningkat dua kali lipat (dari 38 % menjadi 72 %) hanya dalam kurun waktu dua tahun (Mursidah, 2020).

Berdasarkan laporan Survei Penetrasi Internet Indonesia 2024 oleh APJII, kelompok anak yang masuk dalam kategori Post Gen Z (kelahiran setelah tahun 2013 atau berusia kurang dari 12 tahun) memiliki kontribusi yang signifikan dalam ekosistem digital nasional. Data menunjukkan bahwa kelompok usia anak sekolah dasar ini mencakup 15,20% dari total sampel responden dan merepresentasikan 15,16% dari total populasi pengguna internet atau *gadget* di Indonesia.

Survey yang dilakukan Asosiasi Penyelenggara Internet Indonesia (APJII) yang dilaksanakan oleh Indonesia Survey Center (ISC) terkait laporan Survei Internet APJII 2019-2020, pada Penetrasi Pengguna Internet pada anak tahun 2019 2020 berdasarkan usia 5-9 tahun di dapat kan 8,24% atau 21,93 juta jiwa pengguna internet pada anak sedangkan untuk usia 10-14 tahun mengalami peningkatan yang cukup signifikan yaitu sebesar 8,31% atau 22,18 juta jiwa pengguna internet pada anak dari total populasi 266,91 juta jiwa penduduk Indonesia, Hal ini disebabkan oleh faktor lingkungan dari luar yang menyebabkan pengguna internet pada anak meningkat (APJII 2020).

Berdasarkan hasil penelitian Ginting (2022) tentang Hubungan Penggunaan *Gadget* dengan Perkembangan Psikososial Anak di SDN Karang Baru 04 Kabupaten Bekasi di temukan hasil nilai $p\text{-value} = 0,004$ ($p < 0,05$) yang artinya bahwa ada hubungan penggunaan gadget dengan perkembangan psikososial anak di SDN 04 Karang Baru Kabupaten Bekasi. Hasil penelitian ini membuktikan bahwa penggunaan *gadget* memang punya kaitan erat dengan perkembangan psikososial anak-anak di sana. Artinya, apa yang dialami anak-

anak di Bekasi menunjukkan bahwa durasi atau cara mereka main *gadget* berpengaruh pada perkembangan psikososial.

Berdasarkan hasil penelitian Tampil (2026) tentang Hubungan Penggunaan *Gadget* dengan Perkembangan Psikososial Pada Anak Sekolah Dasar Di SD Eben Haezar Manado, di dapatkan hasil nilai $p\text{-value} = 0,000$ ($p < 0,05$) yang artinya bahwa ada hubungan penggunaan gadget dengan perkembangan psikosoial pada anak usia sekolah dasar d SD Kristen Ebenhaezar Manado. Hasil ini menegaskan kembali bahwa hubungan antara penggunaan *gadget* dan perkembangan psikososial itu nyata dan sangat signifikan bagi anak usia sekolah dasar. Data dari penelitian ini memperkuat temuan sebelumnya bahwa *gadget* menjadi faktor kunci yang tidak bisa diabaikan dalam melihat perkembangan psikososial anak saat ini.

Berdasarkan hasil penelitian Tirtayanti (2021) tentang pengaruh penggunaan gadget terhadap perkembangan psikososial pada anak sekolah dasar, di dapatkan bahwa penggunaan gadget berpengaruh pada perkembangan psikososial pada anak, penggunaan gadget yang berlebihan dapat berdampak buruk bagi kesehatan mental dan perubahan perilaku. Gadget memiliki dampak buruk bagi kehidupan anak terutama pada perubahan stabilitas emosi dan fungsi kognitif anak, di lain itu juga tidak sedikit anak yang bermain game secara online di bandingkan dengan belajar dan lebih sibuk dengan gadget mereka masing-masing.

Penggunaan *gadget* yang berlebihan, terutama durasi yang melebihi 4 jam sehari, yang secara konsisten berkorelasi dengan rendahnya resiliensi psikologis

(Twenge, 2023). Selain faktor digital, ketidakmampuan anak dalam mengelola perbandingan sosial akibat paparan standar hidup tidak realistis di media sosial serta tekanan beban akademik yang meningkat pasca pandemi menjadi pemicu signifikan munculnya kecemasan (Haidt, 2024). Paparan lingkungan digital yang tidak terkendali ini menghambat pembentukan identitas diri yang stabil dan sehat, sehingga mengganggu proses alami anak dalam membangun kepercayaan diri dan keberanian bersosialisasi (Nanda, 2020).

Data dari penelitian perilaku anak yang dilakukan oleh Radesky (2022) menunjukkan bahwa 55% anak usia 4-12 tahun menunjukkan reaksi menangis atau tantrum saat durasi layar mereka berakhir. Selain itu, sekitar 30% anak yang memiliki ketergantungan gadget tinggi cenderung menunjukkan perilaku memberontak secara fisik, seperti mencoba merebut kembali perangkat atau menunjukkan sikap agresif (Li, 2024). Fenomena ini menandakan adanya *transition distress* yang signifikan, di mana hanya sekitar 15% anak yang mampu beralih dari aktivitas digital ke aktivitas lain tanpa menunjukkan resistensi emosional yang berarti (Sun et al., 2023).

Perkembangan psikososial anak pengguna *gadget* lebih cenderung mengabaikan keadaan sekitar dan menangis atau memberontak jika *gadget* mereka diambil oleh orang tua mereka. Dampak positif dari penggunaan *gadget* adalah pengetahuan anak akan bertambah. Sedangkan dampak negatifnya yaitu mengganggu kesehatan, perkembangan emosi anak terganggu, rawan mendapat tindakan kejahatan dan bisa juga perilaku anak terpengaruhi (Ginting, 2022).

Pengawasan orang tua terhadap penggunaan *gadget* memegang peranan krusial dalam membentuk aspek emosional dan kognitif anak. Durasi penggunaan yang berlebihan diketahui memiliki korelasi langsung terhadap stabilitas emosional, di mana emosi berfungsi sebagai instrumen untuk memahami diri sendiri maupun orang lain melalui berbagai luapan perasaan seperti kegembiraan, kemarahan, hingga rasa takut. Selain aspek emosional, penggunaan *gadget* juga berdampak pada perkembangan kognitif yang tercermin dalam kemampuan anak dalam berpikir dan memecahkan masalah. Menurut Sofiana. (2023), terdapat beberapa faktor penentu perkembangan kognitif, antara lain hereditas (keturunan), lingkungan, tingkat kematangan, pembentukan karakter, minat dan bakat, serta faktor kebebasan.

Berdasarkan data Dinas Pendidikan Kota Padang tahun (2026) jumlah SD Negeri dan SD Swasta sebanyak 68 sekolah di Kota Padang. Berdasarkan data Dinas Pendidikan Kota Padang Sekolah Dasar siswa terbanyak pertama di SD Negeri 11 Lubuk Buaya dengan jumlah 628 siswa, Kedua SD Islam Khaira Ummah dengan jumlah 624 siswa, dan ketiga SD Negeri 01 Bungo Pasang dengan jumlah 518 siswa. Berdasarkan hasil survey awal yang dilakukan peneliti pada tanggal 13 Februari 2026 di SD Negeri 11 Lubuk Buaya pada tahun 2026 yaitu dengan siswa kelas V sebanyak 94 siswa. Pada saat wawancara dari 10 responden terdapat 7 siswa mengalami perkembangan psikososial kurang baik dimana 5 siswa mengatakan sering mencemaskan banyak hal seperti beban tugas dan ekspektasi orang tua, 6 siswa sering merasa sedih, 5 siswa sering memandang rendah dirinya sendiri, 7 siswa sering mengganggu anak-anak lain, 7 siswa sering

perhatian mudah teralihkan, 6 siswa sering bertindak tanpa berpikir, 5 siswa sering menyalahkan orang lain untuk masalah yang terjadi dan 6 siswa sering melamun. Dari 7 orang tersebut 6 orang mengatakan sering menggunakan *gadget* lebih dari 3 jam sehari terutama pada malam hari dan mengatakan pulang sekolah yang pertama sekali diambil nya adalah *gadget*nya.

Pemilihan siswa kelas V sebagai subjek penelitian didasari oleh karakteristik perkembangan psikososial yang berada pada masa *middle childhood* atau akhir masa kanak-kanak. Menurut teori perkembangan Erikson, anak usia ini berada dalam tahap *industry vs inferiority*, di mana fokus utama mereka adalah membangun kompetensi sosial dan penguasaan keterampilan melalui interaksi dengan teman sebaya (Savira, 2020). Penggunaan *gadget* yang intensif menjadi variabel yang sangat berpengaruh karena pada jenjang kelas V, anak-anak mulai mendapatkan otonomi digital yang lebih besar dari orang tua, namun sering kali belum memiliki kontrol diri yang matang sehingga berisiko mengganggu keseimbangan perkembangan psikososial mereka. siswa kelas V memiliki kemampuan literasi dan kognitif yang lebih stabil dibandingkan kelas rendah, sehingga mampu mengisi instrumen penelitian secara mandiri dengan tingkat validitas data yang lebih tinggi. Selain itu, data APJII (2020) mengindikasikan bahwa lonjakan penggunaan internet secara mandiri mulai terjadi secara signifikan pada anak usia 10-14 tahun.

Berdasarkan latar belakang tersebut, peneliti telah melakukan penelitian tentang “Hubungan Penggunaan *Gadget* dengan Perkembangan Psikososial pada Siswa Kelas V di SD Negeri 11 Lubuk Buaya Tahun 2026”.

B. Rumusan Masalah

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Apakah terdapat Hubungan antara Penggunaan *Gadget* dengan Perkembangan Psikososial pada Anak Kelas V di SD Negeri 11 Lubuk Buaya Tahun 2026”

C. Tujuan Penelitian

1. Tujuan umum

Diketahui hubungan penggunaan *gadget* dengan perkembangan psikososial pada anak siswa V di SD Negeri 11 Lubuk Buaya Tahun 2026

2. Tujuan Khusus

- a. Diketahui distribusi frekuensi perkembangan psikososial pada siswa kelas V di SD Negeri 11 Lubuk Buaya Tahun 2026
- b. Diketahui distribusi frekuensi penggunaan *gadget* pada siswa kelas V di SD Negeri 11 Lubuk Buaya Tahun 2026
- c. Diketahui hubungan penggunaan *gadget* dengan perkembangan psikososial pada siswa kelas V di SD Negeri 11 Lubuk Buaya Tahun 2026

D. Manfaat Penelitian

1. Teoritis

a. Bagi Peneliti Selanjutnya

Diharapkan penelitian ini dapat digunakan sebagai bahan perbandingan untuk lebih lanjut mengenai hubungan penggunaan *gadget* dengan perkembangan psikososial pada siswa.

2. Praktis

a. Bagi Tempat Penelitian

Penelitian ini dapat memberikan manfaat dan tambahan informasi untuk sekolah mengenai hubungan penggunaan gadget dengan perkembangan psikososial, dengan hal ini sekolah dapat memberi gambaran pada siswa khususnya siswa/siswi disekolah bahwa perkembangan psikososial dapat dipengaruhi dengan penggunaan gadget.

b. Bagi Institusi Pendidikan (Universitas Alifiah Padang)

Temuan dari penelitian ini dapat digunakan sebagai acuan untuk memahami hubungan penggunaan gadget dengan perkembangan psikososial pada siswa. Selain itu, penelitian ini dapat dijadikan sebagai acuan untuk penelitian berikutnya dalam perkembangan ilmu pengetahuan.

E. Ruang Lingkup Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis hubungan penggunaan gadget dengan perkembangan psikososial pada siswa kelas V di SD Negeri 11 Lubuk Buaya Tahun 2026, untuk mengetahui sejauh mana penggunaan gadget memengaruhi perkembangan psikososial pada siswa kelas V di SD Negeri 11 Lubuk Buaya. Metode yang digunakan bersifat kuantitatif dengan desain *cross-sectional*, karena pendekatan ini memungkinkan pengujian hubungan antar variabel melalui analisis statistik dan pengumpulan data. Pada satu periode tertentu sehingga kondisi hubungan antara variabel independen dan dependen dapat teramati secara akurat (Notoatmojo, 2018). Subjek penelitian ini adalah

seluruh siswa-siswi kelas V dengan populasi 94 siswa dan sampel berjumlah 84 responden. Penelitian ini dilaksanakan pada tanggal 1-5 Juni 2026. Variabel yang diteliti mencakup penggunaan gadget sebagai variabel independen dan perkembangan psikososial sebagai variabel dependen, dengan sampel diambil menggunakan teknik *total sampling* dan data dikumpulkan melalui kuesioner. Selanjutnya, data dianalisis secara univariat dan bivariat, menggunakan uji *chi-square* untuk menilai hubungan antar variabel pada tingkat signifikansi $p\text{-value} < 0,05$

