

KECANDUAN GADGET DAN PERKEMBANGAN EMOSI SISWA SMP MUHAMMADIYAH 1 PEKANBARU

Ainurrahmah¹, Tri Umari², Elni Yakub³

Email: ainurrahmahai@gmail.com, triumari2@gmail.com, elniyakub.lecturer.unri.ac.id
No. Telp 085263603844

Program Studi Bimbingan dan Konseling
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Riau

Abstract: *ComRes conducted a polling study for Channel 4 News television channel. The survey results show about 47% of parents say that their children spend a lot of time in front of the gadget. While the other 43% confess their children have an emotional bond with gadget devices owned. Excessive used of gadgets can cause social inequalities in their society. If it glued to the sophistication of gadgets, then students will find it difficult in expressing emotions that exist in their difficulty to communicate with their environment. Students are more pleased and concerned with the gadget than their environment. Therefore, researchers feel the need to analyze the gadget addiction and emotional development of these students. The purpose of this researches are: To determine the behavior and to know the emotional development of students are addicted to gadgets. The sample in this research were 34 students. This research uses descriptive method with quantitative approach. Data collection techniques used questionnaires. To analyze data using percentage technique. The results of this study are: Addiction of gadgets to the students of SMP Muhammadiyah 1 Pekanbaru generally seen from the level of addiction is in the mild category, which their use gadgets for a long time but controlled. Judgment from the dominant addiction indicator is in the high category, their feeling of displeasure, the appearance of irritability when their use of gadgets is limited, and tend to repeat their behavior of playing gadgets. The student's emotional development is largely in the good category. They are able to develop and control the emotions that exist in him. Suggestions of this research are: direct and supervise students in using gadgets, and pay attention to the child's emotional development in order to achieve optimally.*

Key Words: *Addiction, Gadget, Emotion*

KECANDUAN *GADGET* DAN PERKEMBANGAN EMOSI SISWA SMP MUHAMMADIYAH 1 PEKANBARU

Ainurrahmah¹, Tri Umari², Elni Yakub³

Email: ainurrahmahai@gmail.com, triumari2@gmail.com, elniyakub.lecturer.unri.ac.id
No. Telp 085263603844

Program Studi Bimbingan dan Konseling
Fakultas Keguruan Ilmu Pendidikan
Universitas Riau

Abstrak: Penelitian melalui polling dilakukan ComRes untuk saluran televisi Channel 4 News. Hasil survei menunjukkan sekitar 47% dari orang tua mengatakan, anak mereka banyak menghabiskan waktu sehari-hari di depan layar *gadget*. Sedangkan 43% lainnya mengaku anak mereka telah memiliki ikatan emosi dengan perangkat *gadget* yang dimiliki. Penggunaan *gadget* secara berlebihan dapat menyebabkan kesenjangan sosial dalam masyarakat. Jika masih terpaku pada kecanggihan *gadget*, maka siswa akan merasa kesulitan dalam mengungkapkan emosi yang ada pada dirinya serta kesulitan untuk berkomunikasi dengan lingkungan sekitarnya. Siswa lebih senang dan peduli dengan *gadget*nya dibanding dengan lingkungannya. Oleh sebab itu peneliti merasa perlu untuk menganalisis tentang kecanduan *gadget* dan perkembangan emosi siswa tersebut. Tujuan penelitian ini adalah: Untuk mengetahui perilaku kecanduan *gadget* dan untuk mengetahui perkembangan emosi siswa yang kecanduan *gadget*. Sampel dalam penelitian ini 34 siswa. Penelitian ini menggunakan metode deskriptif dengan pendekatan kuantitatif. Teknik pengumpulan data menggunakan angket. Untuk menganalisa data menggunakan teknik persentase. Hasil penelitian ini adalah: Kecanduan *gadget* pada siswa smpmuhammadiyah 1 pekanbaru secara umum dilihat berada pada kategori sedang. Dilihat dari indikator kecanduan dominan berada pada kategori tinggi, adanya perasaan tidak senang, muncul sikap mudah marah apabila penggunaan *gadget* dibatasi, dan cenderung mengulangi perilaku bermain *gadget*. Perkembangan emosi siswa sebagian besar berada pada kategori baik. Siswa mampu mengembangkan dan mengendalikan emosi yang ada pada dirinya. Saran penelitian ini adalah: mengarahkan dan mengawasi anak-anak dalam menggunakan *gadget*, dan memperhatikan perkembangan emosi anak agar tercapai secara optimal

Kata kunci: Kecanduan Gadget, Emosi

PENDAHULUAN

Di era globalisasi ini perkembangan teknologi semakin berkembang dengan pesat sesuai dengan perkembangan zaman. Dengan berkembangnya teknologi yang semakin cepat maka jenis teknologi baru muncul lebih banyak. Jenis dari teknologi itu sendiri lebih beragam. Teknologi yang sangat beragam untuk saat ini sangat mudah untuk di dapatkan terutama *gadget*. Remaja pada zaman modern tentunya tidak ingin di *judge* sebagai orang gaptek, membawa *gadget* kemanapun mereka pergi. Remaja yang sering menggunakan *gadget*, seringkali lupa dengan lingkungan sekitarnya. Mereka lebih memilih berhadapan dengan *gadget*nya dibandingkan dengan bermain di lingkungan sekitar tempat tinggalnya. Sehingga komunikasi sosial antara mereka dengan masyarakat berkurang bahkan luntur.

Hasil penelitian dari Mubasiroh tentang *gadget* penggunaan dan dampaknya terhadap anak, mengatakan bahwa penggunaan *gadget* dapat menyebabkan kesenjangan sosial dalam bermasyarakat. Jika masih terpaku dengan kecanggihan *gadget*, maka anak akan merasa kesulitan dalam mengungkapkan emosi yang ada pada dirinya serta kesulitan untuk berkomunikasi dengan lingkungan sekitarnya.

Gangguan emosi dan perilaku merupakan kelainan yang serius dalam perkembangan dan menurunkan produktivitas serta kualitas hidup anak. Orang tua dari 1.500.000 anak dan remaja di Amerika Serikat melaporkan bahwa anaknya memiliki masalah emosi, perkembangan, dan perilaku yang konsisten. Selain itu, 12,5 % anak di Singapura yang berusia 6-12 tahun memiliki gangguan emosi dan perilaku. Pola emosi masa remaja adalah sama dengan pola emosi kanak-kanak. Jenis emosi secara normal dialami adalah cinta / kasih sayang, gembira, amarah, takut dan cemas, cemburu, sedih dan lain-lain. Mencapai kematangan emosional adalah tugas dari perkembangan yang sulit bagi remaja. Penelitian yang dilakukan oleh Wiguna, *et al* pada 161 anak dan remaja menunjukkan bahwa 54,81% mengalami masalah hubungan dengan teman sebaya dan 42,2% mengalami masalah emosional.

Salah satu faktor timbulnya gangguan ini adalah kehidupan di kota besar dimana kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi begitu pesat memberi tuntutan dan tekanan terhadap perkembangan, pertumbuhan dan perilaku anak dan remaja. *Gadget* merupakan salah satu hasil perkembangan teknologi yang diciptakan dalam bentuk perangkat kecil yang penggunaannya semakin meningkat. Penelitian melalui *polling* ini dilakukan ComRes untuk saluran televisi *channel 4 News*. Hasil survei tersebut menunjukkan sekitar 47% dari orang tua mengatakan, anak mereka banyak menghabiskan waktu sehari-hari di depan layar *gadget*. Sedangkan 43% lainnya mengaku anak mereka telah memiliki ikatan emosi dengan perangkat *gadget* yang dimiliki.

Dari uraian diatas, kecanduan *gadget* memberi dampak bagi perkembangan remaja, baik itu perkembangan sosial dan perkembangan emosi. Oleh karena itu, peneliti ingin mengetahui bagaimana perilaku Kecanduan *gadget* dan perkembangan emosi siswa yang mengalami kecanduan tersebut. Tujuan dari penelitian ini adalah menganalisis perilaku kecanduan *gadget* dan perkembangan emosi siswa yang mengalami kecanduan *gadget* tersebut.

Kecanduan Gadget

Kecanduan *gadget* adalah tingkah laku kompulsif, kurang tertarik dengan aktivitas lain, merasa dunia maya di layar *gadget* lebih menarik sehingga menghabiskan banyak waktu dalam menggunakan *gadget* serta meliputi *symptom* fisik dan mental apabila tingkah laku tersebut ditunda atau di hentikan. Kecanduan terjadi disebabkan adanya (Ade Sanjaya, 2015) yaitu adanya keinginan yang kuat untuk selalu terlibat dalam perilaku tertentu, adanya kegagalan dalam melaksanakan kontrol terhadap perilaku, individu merasakan ketidaknyamanan dan *stress* ketika perilaku di tunda atau di hentikan, dan terjadinya perilaku yang terus menerus walaupun telah ada fakta yang jelas bahwa perilaku mengarah kepada permasalahan.

Young membagi kecanduan *gadget* dalam tiga tingkatan yaitu *mild*, *moderate* dan *severe*. Dimana masing-masing tingkatan kecanduan tersebut memiliki perilaku kecanduan yang berbeda-beda. *Mild* adalah tingkat kecanduan yang masih di kategorikan rendah, karena orang yang kecanduan pada tingkatan ini adalah individu yang masuk ke dalam pengguna *gadget* dengan waktu lama, tetapi individu tersebut memiliki kontrol dalam penggunaannya. Tingkat kecanduan *Moderate* ini adalah tingkat kecanduan yang mulai sering mengalami permasalahan dari penggunaan *gadget*. Menganggap *gadget* adalah hal yang penting, namun tidak selalu menjadi yang utama dalam kehidupan. Dan untuk tingkat kecanduan yang paling tinggi adalah tingkat *severe*, pada tingkatan ini individu mengalami permasalahan signifikan dalam kehidupan mereka. *Gadget* merupakan hal yang paling utama sehingga mengabaikan kepentingan-kepentingan yang lain.

Indikator kecanduan *gadget* menurut Griffiths (2000) ada enam indikator atau dimensi untuk menentukan individu digolongkan kecanduan yakni *salience* (adanya dominasi tentang *gadget* dalam pikiran, perasaan, dan tingkah laku meskipun tidak sedang menggunakan *gadget*), *Mood modification* (mengarah kepada kesenangan dari aktivitas bermain *gadget* dan hasil dari bermain tersebut dapat dijadikan sebagai strategi *coping*), *Tolerance* (adanya peningkatan secara progresif dalam menggunakan *gadget* untuk mendapatkan kepuasan), *Withdrawal symptom* (muncul perasaan tidak senang, kemurungan, sikap mudah marah apabila penggunaan *gadget* dikurangi atau dihentikan), *Conflict* (perilaku yang mengarah kepada konflik yang terjadi antara pengguna *gadget* dengan lingkungan sekitarnya atau konflik yang terjadi pada dirinya sendiri yang diakibatkan oleh penggunaan *gadget* yang terlalu lama) dan *Relapse* (kecenderungan berulangnya kembali pola pengguna *gadget* setelah adanya kontrol).

Menurut Elizabeth T. Santosa dalam Jarot Wijanarko (2016), psikolog Pendidikan dan Anak. Ada tiga tanda anak sudah kecanduan *gadget*, yaitu: 1) *Temperament* saat diminta berhenti bermain *gadget*, 2) Tidak merespon panggilan saat sedang bermain *gadget*, dan 3) jika sudah sekolah, nilai akademisnya menurun.

Perkembangan Emosi

Menurut Syamsudin (2004) “emosi dapat didefinisikan sebagai suatu suasana perasaan yang kompleks dan getaran jiwa yang menyertai atau muncul sebelum atau sesudah terjadinya perilaku”. Masa remaja adalah masa puncak emosionalitas, yaitu perkembangan emosi yang tinggi. Perubahan fisik dan kelenjar serta lingkungan mempengaruhi perkembangan emosi pada remaja. Meningginya emosi remaja

dipengaruhi juga ketika remaja dibawah tekanan sosial dan menghadapi kondisi baru, sedangkan ketika di masa kanak-kanak remaja kurang mempersiapkan diri untuk menghadapi keadaan-keadaan tekanan sosial dan kondisi yang baru.

Pada usia remaja awal, perkembangan emosi menunjukkan sifat yang sensitif dan reaktif yang sangat kuat terhadap berbagai peristiwa atau situasi sosial. Menurut Hurlock dalam Nadia Nadhirah (2013) mengatakan meskipun emosi remaja seringkali sangat kuat, tidak terkendali dan tampak irrasional, tetapi pada umumnya dari tahun ke tahun terjadi perbaikan perilaku emosional. Remaja akhir sudah mampu mengendalikan emosi. Untuk mampu mengendalikan emosi, sangat dipengaruhi oleh kondisi sosioemosional lingkungannya, terutama lingkungan keluarga dan kelompok teman sebaya.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan adalah metode deskriptif dengan pendekatan kuantitatif. Penelitian ini dilaksanakan di SMP Muhammadiyah 1 Pekanbaru. Sampel penelitian diperoleh secara *purposive sampling*. Dari siswa kelas VII dan VIII Binsus diambil subyek yang memenuhi kriteria pengguna *gadget* aktif yang mengalami kecanduan. Didapatkan 179 orang populasi pengguna *gadget* aktif, namun hanya 34 orang yang memenuhi kriteria penelitian kecanduan *gadget*.

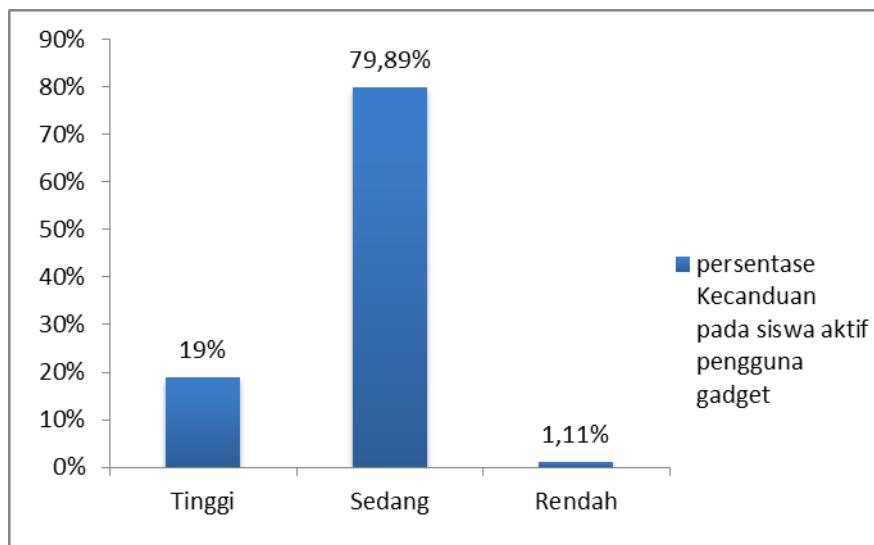
Kecanduan *gadget* disini dapat diartikan sebagai suatu kondisi dimana individu mengalami ketergantungan terhadap *gadget* akibat kurangnya kontrol terhadap penggunaan *gadget* sehingga menyebabkan ketidaknyamanan dan *stress* jika penggunaanya di tunda atau di hentikan.

Perkembangan emosi yang dimaksud adalah perkembangan atau kemampuan yang berkaitan dengan keadaan pada diri seseorang disertai perasaan-perasaan tertentu baik pada tingkat lemah maupun tingkat yang luas pada saat menghayati situasi tertentu.

Teknik pengumpulan data berupa angket dalam bentuk skala Likert. Teknik analisis data yang digunakan adalah teknik persentase.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian terkait kecanduan *gadget* dan perkembangan emosi siswa SMP Muhammadiyah 1 Pekanbaru berdasarkan hasil perhitungan angket. Pada gambar 1 di paparkan kecanduan *gadget* pada siswa aktif pengguna *gadget*.

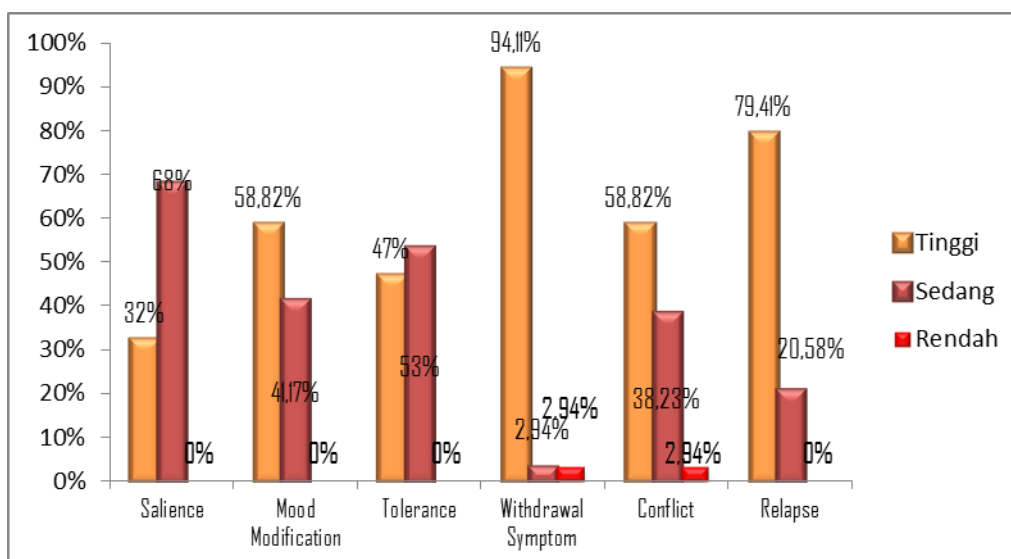


Gambar 1 Kecanduan *gadget* pada siswa aktif menggunakan *gadget*

Berdasarkan gambar 1 diatas dapat dilihat bahwa sebagian besar siswa aktif pengguna *gadget* berada pada kategori kecanduan sedang. Terdapat 19% siswa yang aktif menggunakan *gadget* berada pada kategori kecanduan tinggi, dan untuk kategori kecanduan rendah hanya terdapat 1,11%.

Kecanduan *Gadget* Berdasarkan Indikator Kecanduan

Pada gambar 2 akan di paparkan kecanduan *gadget* berdasarkan indikator atau perilaku kecanduannya.



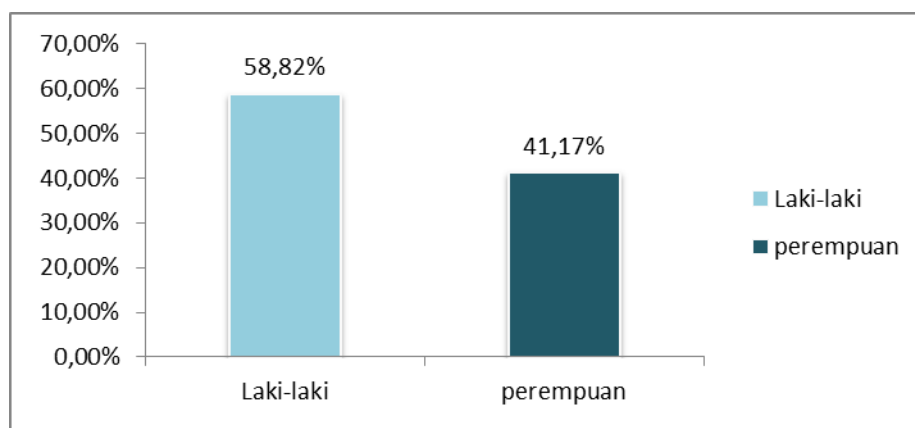
Gambar 2 Kecanduan *gadget* berdasarkan indikator kecanduan

Dari gambar 2 diatas dapat dilihat bahwa siswa yang kecanduan *gadget* berdasarkan indikator kecanduannya dominan berada pada kategori tinggi pada dua

indikator, diantaranya, *withdrawal symptom*, dan *relapse*. Siswa yang mengalami kecanduan *gadget* dominan memiliki perasaan tidak senang, murung, mudah marah apabila ada kendala menggunakan *gadget*. Siswa biasanya merasa hampa jika tidak bisa bermain *gadget*, mudah kesal jika diganggu saat sedang bermain *gadget*. Selain itu, siswa beranggapan jika bermain *gadget* secara berlebihan adalah hal yang wajar, serta kesulitan untuk tidak bermain *gadget*.

Kecanduan Gadget Berdasarkan Jenis Kelamin

Hasil penelitian terkait kecanduan *gadget* berdasarkan jenis kelamin di paparkan pada gambar 3 berikut ini.

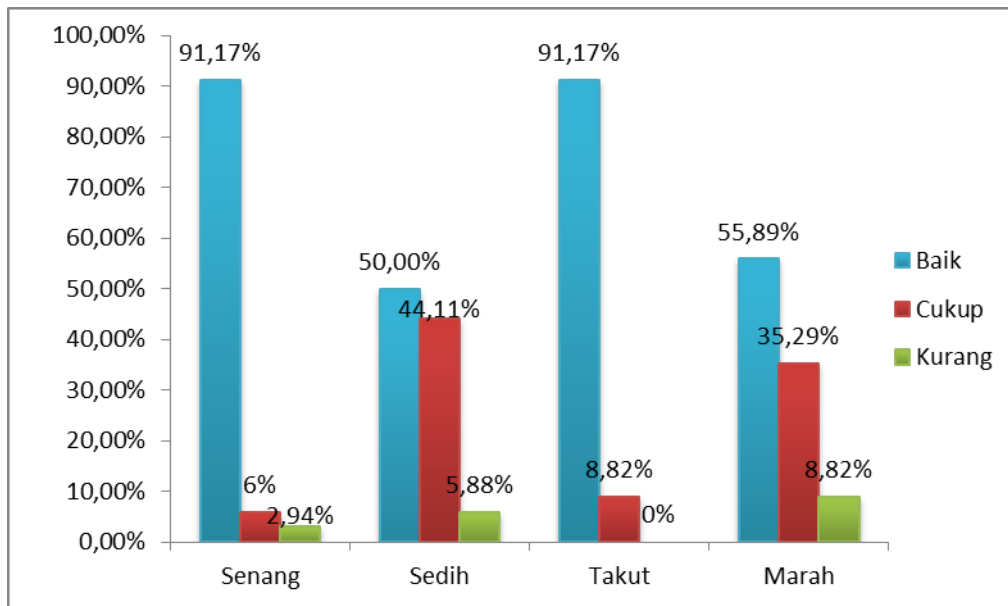


Gambar 3 Kecanduan *gadget* berdasarkan jenis kelamin

Berdasarkan gambar 3 diatas dapat dilihat bahwa sebagian besar siswa yang mengalami kecanduan *gadget* adalah siswa laki-laki dengan persentase 58,82%. Berbanding sedikit dengan perempuan dengan persentase 41,17%. Hal ini dikarenakan siswa laki-laki lebih banyak waktu luang untuk menggunakan *gadget*, misalnya berkumpul dengan teman untuk bermain *game online* menggunakan *gadget*, berbeda dengan perempuan yang menggunakan *gadget* untuk kepentingan tertentu.

Perkembangan Emosi Siswa yang Kecanduan Gadget

Hasil penelitian terkait perkembangan emosi siswa yang kecanduan *gadget* di paparkan pada gambar 4 berikut ini.



Gambar 4 Perkembangan emosi siswa yang kecanduan *gadget*

Berdasarkan gambar 4 di atas dapat dilihat bahwa sebagian besar siswa yang mengalami kecanduan *gadget* memiliki perkembangan emosi yang baik. Terutama pada perkembangan dan pengendalian emosi terkait dengan emosi senang dan takut. Siswa merasa senang, ceria jika berkumpul bersama teman-temannya. Dan siswa juga merasa takut untuk membantah perintah orang tuanya, selain itu mereka juga berani untuk berada di lingkungan yang ramai.

Kecanduan *Gadget* dan Perkembangan Emosi Siswa

Hasil penelitian terkait kecanduan *gadget* dan perkembangan emosi siswa di paparkan pada tabel 1 berikut ini.

Tabel 1 Kecanduan *Gadget* dan Perkembangan Emosi Siswa

Kecanduan <i>gadget</i>	Ktgr	Perkembangan Emosi											
		Senang						Sedih					
		T		S		R		T		S		R	
		F	%	F	%	F	%	F	%	F	%	F	%
Withdrawal symptom	T	30	88,23	2	5,88	0	0	16	47,05	15	44,11	1	2,94
	S	1	2,94	0	0	0	0	1	2,94	0	0	0	0
	R	0	0	0	0	1	2,94	0	0	0	0	1	2,94
		Takut						Marah					
	T	29	85,29	3	8,82	0	0	18	52,94	10	29,41	2	5,88
	S	1	2,94	0	0	0	0	0	0	1	2,94	0	0
	R	1	2,94	0	0	0	0	0	0	0	0	1	2,94
Relapse		Senang						Sedih					
	Ktgr	T		S		R		T		S		R	
		F	%	F	%	F	%	F	%	F	%	F	%
	T	32	94,11	1	2,94	1	2,94	17	50	10	29,41	1	2,94
	S	6	17,64	1	2,94	0	0	1	2,94	5	14,70	1	2,94
	R	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
		Takut						Marah					
	T	26	76,47	1	2,94	0	0	18	52,94	7	20,58	2	5,88
	S	5	14,70	2	5,88	0	0	1	2,94	5	14,70	1	2,94
	R	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0

Sumber: Data Olahan Penelitian 2018

Berdasarkan tabel 1 diatas menunjukkan bahwa frekuensi dan persentase kecanduan *gadget* dominan berada pada tingkatan *mild* (ringan) dominan perkembangan emosi pada kategori baik dengan jumlah siswa 9 orang (26,47%), pada perkembangan emosi kategori cukup terdapat 6 orang siswa (17,64%). Kecanduan *gadget* pada tingkatan *moderate* (sedang) juga dominan berada pada perkembangan emosi yang baik dengan jumlah siswa 8 orang (23,52%), pada perkembangan emosi kategori cukup terdapat 2 orang siswa (5,88%). Kecanduan *gadget* pada tingkatan *severe* (parah) siswa dominan berada pada perkembangan emosi kategori baik dengan jumlah siswa 7 orang (20,58%), pada perkembangan emosi kategori cukup terdapat 2 orang siswa (5,88%). Dan tidak ada siswa yang berada pada perkembangan emosi kategori kurang untuk ketiga tingkatan kecanduan *gadget* tersebut.

PEMBAHASAN

Berdasarkan dari hasil pengolahan data yang telah dilakukan, maka dapat diketahui bahwa gambaran kecanduan *gadget* siswa yang aktif menggunakan *gadget* dominan berada pada kategori sedang, pada kategori tinggi terdapat sebagian kecil dari keseluruhan siswa, hal ini dapat dilihat dari hasil analisis data kecanduan *gadget* siswa pada siswa aktif pengguna *gadget*.

Dilihat berdasarkan indikator kecanduannya, siswa cenderung kepada perilaku *withdrawal symptom* dan *relapse*. Dimana siswa yang mengalami kecanduan cenderung

memiliki perasaan tidak senang apabila tidak melaksanakan aktivitas dengan *gadget*nya dan muncul kemurungan serta sikap mudah marah. Selain itu, siswa cenderung mengulangi perilaku yang sempat untuk di hentikan. Hasil penelitian ini bersamaan dengan penelitian Anggit Purnomo (2014), ia mengatakan bahwa perilaku anak yang kecanduan cenderung tidak mampu mengontrol diri untuk menggunakan *gadget*, kecemasan dan merasa kehilangan sesuatu jika tidak menggunakan *gadget*, menarik dan melarikan diri dengan *gadget* sebagai pengalihan disaat mengalami kesepian atau masalah, serta ketidakstabilan emosi.

Kecanduan *gadget* paling banyak dialami oleh siswa laki-laki dibandingkan siswa perempuan. Pada siswa laki-laki muncul kecenderungan ketidaksenangan apabila dibatasi dalam bermain *gadget* serta tidak bisa berhenti menggunakan *gadget* meskipun sudah berniat untuk berhenti. Dan pada siswa perempuan, muncul konflik pada diri sendiri bahkan orang lain apabila mengalami kendala dalam bermain *gadget*. Hasil penelitian ini bersamaan dengan penelitian yang dilakukan oleh Mok (2014) yaitu terdapat signifikan antaran laki-laki dan perempuan dalam hal penggunaan dan kecanduan internet, laki-laki lebih kecanduan daripada perempuan.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa siswa yang mengalami kecanduan *gadget* siswa pada kategori tinggi, perilaku yang dominan muncul adalah adanya perasaan hampa apabila tidak bermain *gadget*, muncul kekesalan jika diganggu oleh orang lain saat sedang bermain *gadget* dan cenderung mengulangi pola perilaku bermain *gadget*, serta sedikit kesulitan untuk berhenti bermain *gadget* meskipun sudah berniat untuk tidak bermain *gadget*.

Dilihat juga dari hasil pengolahan data perkembangan emosi yang telah dilakukan, dapat diketahui bahwa perkembangan emosi siswa yang mengalami kecanduan *gadget* sebagian besar berada pada kategori tinggi, hal ini dapat dilihat dari hasil analisis data perkembangan emosi siswa yang mengalami kecanduan *gadget*. Siswa yang mengalami kecanduan *gadget* memiliki perkembangan emosi yang baik, terutama pada perkembangan emosi senang dan takut. Mereka merasa senang apabila bersama teman-teman sekolahnya, dan tidak takut untuk mulai berbicara dengan orang lain.

Meskipun termasuk ke dalam kategori kecanduan yang tinggi, perkembangan emosi siswa tersebut sebagian besar berada pada kategori tinggi atau memiliki perkembangan emosi yang baik. Siswa memiliki perkembangan dan pengendalian emosi yang baik, seperti halnya kesenangan karena berhasil mengerjakan sesuatu, dan tidak takut untuk berada disekitar orang ramai. Hasil penelitian ini bertentangan dengan hasil penelitian Ahmad Ramadhan Asif (2017) yang mengatakan bahwa adanya gangguan emosi dan perilaku remaja yang mengalami kecanduan *gadget*.

Ayu Astuti (2016) mengungkapkan bahwa menginjak usia sekolah, anak mulai menyadari bahwa pengungkapan emosi secara kasar tidaklah diterima dalam kehidupan bermasyarakat. Oleh karena itu, anak mulai belajar mengendalikan dan mengontrol ekspresi emosinya. Hal ini sesuai dengan hasil penelitian perkembangan emosi yang dilakukan pada siswa yang mengalami kecanduan *gadget*, dimana siswa-siswa tersebut memiliki perkembangan emosi yang baik dan mampu mengendalikan perilaku emosional yang keluar dari dirinya.

Dari penjelasan diatas dapat diketahui bahwa kecanduan pada *gadget* dapat menimbulkan sedikit banyak dampak terhadap perkembangan emosi. Mubasiroh (2013) mengungkapkan jika remaja saat ini masih terpaku dengan kecanggihan *gadget*, maka mereka akan merasa kesulitan dalam mengungkapkan emosi yang ada pada dirinya serta

kesulitan berkomunikasi dengan lingkungan sekitarnya. Dalam hal ini, siswa yang mengalami kecanduan *gadget* sudah mampu bersikap bertanggung jawab atas diri mereka sendiri dan orang lain. Siswa juga mampu menerima diri sendiri dan orang lain apa adanya. Mereka tidak cenderung menyalahkan diri sendiri maupun orang lain atas kegagalan yang dialaminya. Dan para siswa tersebut juga mampu mengendalikan emosi-emosi negatif, sehingga muncul suatu tindakan yang tidak merugikan diri sendiri maupun orang lain.

Hasil analisis data keseluruhan dari data kecanduan *gadget* dan perkembangan emosi siswa menunjukkan hanya sebagian kecil siswa yang kecanduan *gadget* mengalami sedikit gangguan pada perkembangan emosinya. Siswa cenderung murung, dan mudah emosional.

SIMPULAN DAN REKOMENDASI

Simpulan

Kecanduan *gadget* siswa SMP Muhammadiyah 1 Pekanbaru sebagian besar berada pada kategori sedang. Sedangkan perkembangan emosi siswa yang mengalami kecanduan *gadget* sebagian besar berada pada kategori baik.

Rekomendasi

Perlu pengawasan dan bimbingan dari pihak sekolah dan orang tua untuk siswa yang mengalami kecanduan *gadget* dan memperhatikan perkembangan emosinya. Selain itu juga, diharapkan agar siswa memiliki kontrol dalam penggunaan *gadget* dan mengembangkan emosi dengan baik agar mencapai kematangan emosi yang optimal.

DAFTAR PUSTAKA

- Ade Sanjaya. 2015. *Pengertian kecanduan internet, definisi faktor yang mempengaruhi dan dimensinya*. (online), <http://www.landasanteor.com/2015/09/pengertian-kecanduan-internet-definisi.html?m=1> (diakses 24 Januari 2018)
- Ahmad Ramadhan. 2017. Hubungan tingkat kecanduan gadget dengan gangguan emosi dan perilaku remaja usia 11-12 tahun. *Jurnal Kedokteran Diponegoro*. 6 (2): 148-157. Universitas Diponegoro. Semarang.
- Anas Sudijono. 2004. *Pengantar Statistik Pendidikan*. PT Raja Grafindo Persada. Jakarta.

- Anggit Purnomo. 2014. *Hubungan kecanduan gadget dengan empati mahasiswa*. (online),
http://www.academia.edu/30383083/hubungan_antara_kecanduan_gadget_mobile_phone_dengan_empati_pada_mahasiswa (diakses 14 april 2018)
- Anggrahini, S. A. 2013. *Dinamika Komunikasi Keluarga Pengguna Gadget*. Skripsi di publikasikan. Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga. Yogyakarta
- Antara News. 2018. *Siswa di Bondowoso gangguan jiwa karena kecanduan gadget*. (online),
<https://m.antaranews.com/berita/676847/siswa-di-bondowoso-gangguan-jiwa-karena-kecanduan-gawai> (diakses 13 januari 2018).
- Ayu Astuti. 2016. *Perkembangan Emosi Remaja*. (online),
<http://ayuastuti19.blogspot.co.id/2016/06/perkembangan-emosi-remaja.html?m=1> (diakses 11 april 2018)
- Darwis Hude. 2006. *Emosi: penjelajahan religio-psikologis tentang emosi manusia di dalam alquran*. Penerbit Erlangga. Jakarta
- Desi Yuliana. 2014. *Dampak teknologi gadget terhadap perkembangan remaja*. (online),
<http://desi-ec-blogspot.co.id/2014/02/dampak-teknologi-gadget-terhadap.html?m=1> (diakses 27 Desember 2017)
- Devika Dwiastuti. 2014. *Perkembangan Emosi Remaja*. (online),
<http://blog.uad.ac.id/devika1300001011/2014/12/11/perkembangan-emosi-remaja/trackback/> (diakses 27 Desember 2017)
- Griffths, Mark. 2000. *Does Internet and Computer 'Addiction' Exist? : some case study evidence*. (online),
<http://www.intute.ac.uk/socialsciences/archive/iriss/papers/paper47.htm> (diakses 24 januari 2018)
- Imokta. 2015. *Menganalisis pengaruh penggunaan gadget terhadap siswa sekolah dasar di Kota Tangerang*. (online),
<https://imokta.wordpress.com/2015/11/30/proposal-penelitian-tentang-pengaruh-gadget-terhadap-perkembangan-akademik-motorik-dan-emosional-siswa-kelas-6-sekolah-dasar-di-kota-tangerang-pusat/amp/> (diakses 27 Desember 2017)
- J. Supranto. 2008. *Statistik Teori dan Aplikasi*. Penerbit Erlangga. Jakarta.
- Jarot Wijanarko. 2016. *Pengaruh Pemakaian Gadget dan Perilaku anak, terhadap kemampuan anak Taman Kanak-kanak Happy Holy Kids Jakarta*. (online),

<http://journal.institutkristenborneo.ac.id/index.php/ikbpress/article/download/13/12/> (diakses 13 januari 2018).

- Maulida, H.O. (2013). *Menelisik Pengaruh penggunaan aplikasi gadget terhadap perkembangan psikologis anak usia dini*. Universitas Negeri Semarang. Semarang
- Mok, dkk. (2014). *Latent class analysis on internet and smartphone addiction in college student*. (online), <https://www.dovepress.com/latent-class-analysis-on-internet-and-smartphone-addiction-in-college-peer-reviewed-article-NDT> (diakses 5 Mei 2018)
- Mubasiroh. 2013. *Gadget, penggunaan dan dampak pada anak-anak*.(online), <http://jurnalilmiahtp2013.blogspot.co.id/2013/12/gadget-penggunaan-dan-dampak-pada-anak.html?m=1> (diakses 27 Desember 2017)
- Muhammad Nizar. 2013. *Perilaku Sosial dan Emosional Anak Usia Dini*. (online), <http://nizaryudharta.blogspot.co.id/2013/12/perilaku-sosial-dan-emosional-anak-usia.html?m=1> (diakses 13 januari 2018)
- Nadia Nadhira. 2013. *Perkembangan Emosi Remaja*. (online), <https://nadianadhirah.wordpress.com/2013/11/19/perkembangan-emosi-remaja.html?m=1> (diakses 12 april 2018)
- Nesy Aryani Fajrin. 2013. Pengaruh penggunaan handphone terhadap pola pemikiran remaja di era globalisasi, skripsi tidak di publikasikan. FUPI Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga. Yogyakarta.
- Nizar Rabbi Radilya. 2017. Pengaruh penggunaan gawai terhadap perkembangan sosial emosional anak usia dini. *Jurnal PAUD Agapedia* 1 (1) : 1-12. UPI Kampus Tasikmalaya. Tasikmalaya.
- Radar Bogor, 2017. *85 Persen Pelajar “kecanduan” Gadget*. (online), <http://www.radarbogor.id/2017/11/24/85-persen-pelajar-kecanduan-gadget/amp/> (diakses 10 januari 2018)
- Rahman, U. 2009. Karakteristik Perkembangan Anak Usia Dini. *Lentera Pendidikan*, vol : 12 : 46-57
- Reza Shabrina. 2017. *10 dampak psikologis pengguna gadget*. (online), <https://dosenpsikologi.com/dampak-psikologis-penggunaan-gadget/amp> (diakses 27 Desember 2017)

- Siti Sarifah Alia. 2015. Survei : 50 persen bocah zaman sekarang kecanduan gadget. *Viva co.id*, 21 september 2015. (online), <https://m.viva.co.id/amp/digital/digilife/676923-survei-50-persen-bocah-zaman-sekarang-kecanduan-gadget> (diakses 10 januari 2018)
- Sugiyono. 2011. *Metodologi Penelitian Kuantitatif-Kualitatif R&D*. ALFABETA. Bandung.
- Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. ALFABETA. Bandung
- Sumanto. 2014. *Psikologi Perkembangan Fungsi dan Teori*. Center of Academic Publishing Service. Yogyakarta
- Syamsudin, A. 2004. *Psikologi Kependidikan*. Rosdakarya. Bandung
- Syamsu Yusuf. 2012. *Psikologi Perkembangan Anak & Remaja*. PT Remaja Rosdakarya. Bandung
- W.A. Gerungan. 2004. *Psikologi Sosial*. PT Refika Aditama. Bandung
- Wiguna T, Menengkei PSK, Pamel C, Rheza AM, Hapsari WA. 2010. Masalah Emosi dan perilaku pada anak dan remaja di poliklinik jiwa anak dan remaja RSUPN dr. Ciptomangunkusumo (RSCM), jakarta. *Sari pediatri*. 12 (4): 270-7
- Wing Winarno. 2009. *Panduan Penggunaan Gadget*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Zaenal Arifin. 2015. Perilaku Remaja Pengguna Gadget. *Analisis Perilaku Sosial* 26 (2): 312-313. IAIT Kediri. Jawa Timur.
- Zulfan Saam. 2013. *Psikologi Keperawatan*. PT Rajagrafindo Persada. Jakarta