

PENGARUH PENGGUNAAN *GADGET (SMARTPHONE)* TERHADAP ASPEK PERKEMBANGAN EMOSI DAN SOSIAL SISWA KELAS TINGGI PADA SD NEGERI 50 KOTA TERNATE

Nanda Yustika Suci¹, Ridwan Jusuf², Pamuti³

^{1,2,3} Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
mutipamuti0906@gmail.com

Abstract

This study aims to determine the Effect of *Using Gadgets (Smartphones)* on Aspects of Children's Emotional and Social Development at SD Negeri 50 Ternate City. The method used in this study is quantitative survey with *Cross Sectional* approach. The population used in this study was students of SD Negeri 50 Ternate City aged 9-12 years with a total of 35 students while for the samples used in this study were students of SD Negeri 50 Ternate City aged 9-12 years with a total of 32 students. Sampling techniques used are *Stratified Random Sampling*. The variables in this study consisted of independent variables (X) the use of *gadgets (smartphones)*, dependent variables (Y1) emotional development and dependent variables (Y2) social development. To obtain data in this study, questionnaires/questionnaires were distributed to students 9-12 years old. Questionnaires/questionnaires in this study using *guttman* scale, with the form of positive and negative statements as many as 18 items. Then data analysis techniques using univariate and multivariate data analysis. Based on the results of the study using univariate data analysis obtained the use of *gadgets (Smartphones)* by 50% and emotional and social development by 56% while for the results of data analysis using manova test obtained significant values of 0.000 where $0.000 < 0.05$ means H_0 (reject) and H_1 (receive). Thus, it can be concluded that the influence of the use of *gadgets (smartphones)* on aspects of emotional and social development of children.

Keywords: Gadget Use (*smartphone*) and Emotional Development, Children's Social

PENDAHULUAN

Kemajuan teknologi semakin canggih dan berkembang dengan pesat disesuaikan dengan kebutuhan manusia dan perkembangan zaman. Dengan adanya perkembangan teknologi manusia dapat menciptakan alat-alat serta perlengkapan yang canggih untuk berbagai kegiatan sehingga dalam kegiatan hidupnya tersedia berbagai kemudahan yang memungkinkan kegiatan dapat berjalan lebih efektif dan efisien. Kebutuhan akan teknologi saat ini menjadi hal penting yang dibutuhkan manusia. Tidak hanya orang dewasa yang dapat mengenal teknologi canggih tetapi juga pada anak-anak, khususnya anak-anak usia sekolah dasar (siswa) sehingga mempengaruhi terhadap aspek perkembangan anak. Salah satu teknologi canggih yang berpengaruh pada aspek perkembangan anak sekolah dasar (siswa) adalah penggunaan *gadget (Smartphone)* (Witarsa dkk., 2018: 9).

Menurut Garini (2017) *gadget* merupakan perangkat alat elektronik kecil yang memiliki banyak fungsi bagi penggunanya sehingga dinilai lebih memudahkan. Dengan adanya penggunaan *gadget (Smartphone)* yang berlebihan dapat mempengaruhi aspek perkembangan seorang anak, seperti mudah marah, suka membangkang, menirukan tingkah laku sesuai dengan apa yang dilihat atau ditonton dalam *gadget*, menjadi malas, berkurangnya waktu belajar akibat terlalu sering bermain game, menonton youtube dan lain sebagainya. Hal ini karena orang tua memfasilitasi anak dengan *gadget (Smartphone)* yang tanpa disadari memberikan dampak pada aspek perkembangan emosi dan sosial anak (Syifa dkk., 2019: 527).

Menurut Ginawati (2017) emosi adalah suatu keadaan atau perasaan yang bergejolak dalam diri seseorang yang disadari dan diungkapkan melalui wajah atau tindakan, yang berfungsi sebagai *inner adjustment* (penyesuaian dari dalam) terhadap lingkungan untuk mencapai kesejahteraan dan keselamatan individu. Perkembangan sosial merupakan proses pencapaian kematangan dalam hubungan sosial dan pembelajaran agar dapat menyesuaikan diri dengan norma-norma yang berlaku pada kelompok tradisi dan moral. Pada dasarnya, perkembangan sosial anak SD ditandai dengan perluasan hubungan atau interaksi pada kegiatan pembelajaran di kelas maupun saat bermain di luar kelas. Selain, keluarga anak juga mulai dapat menjalin ikatan baru dengan teman sebaya. (Tusyana dan Trengginas, 2019) perkembangan emosi sangat berkaitan erat dengan perkembangan sosial anak. Jika anak telah dapat berhubungan dan memiliki emosi positif dengan orang lain maka anak akan lebih mudah untuk berinteraksi sosial dengan orang lain. Oleh karena itu perkembangan emosi dan sosial sering disebut sebagai perkembangan sosial-emosi (Dewi dkk., 2020)

Perkembangan emosi dan sosial menurut *American Academy of Pediatrics* dalam Nurmalitasari (2015) adalah kemampuan anak untuk memiliki pengetahuan dalam mengelola dan mengekspresikan emosi secara lengkap baik emosi positif dan negatif, mampu berinteraksi dengan anak lainnya atau orang dewasa di sekitarnya, serta aktif belajar dengan mengeksplorasi lingkungan. Perkembangan sosial emosional adalah proses belajar menyesuaikan diri untuk memahami keadaan serta perasaan ketika berinteraksi dengan orang-orang di lingkungannya baik orang tua, saudara, teman sebaya dalam kehidupan sehari-hari (Maria, 2018: 5)

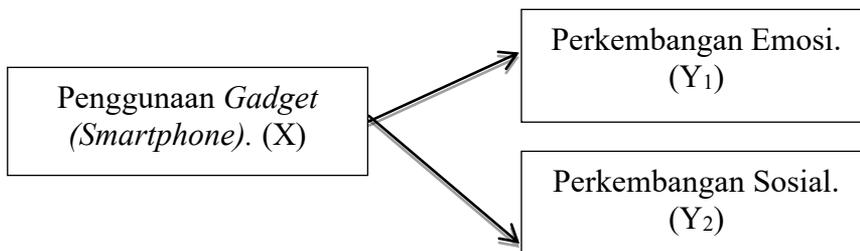
Perkembangan merupakan perubahan yang sangat erat kaitannya dengan fisik dan psikis. Perubahan perkembangan seperti itu tidak lepas dari pengaruh lingkungan atau masyarakat sekitarnya. Pentingnya perkembangan dimasa anak-

anak adalah masa pembentukan kepribadian yang akan menjadi penentu seperti apa pribadinya setelah dewasa nanti. Perkembangan setiap anak usia sekolah dasar tidak sama karena setiap individu memiliki perkembangan yang berbeda. Anak usia sekolah dasar cenderung asyik bermain dengan teman-temannya dan melakukan banyak aktivitas. Tetapi pada zaman sekarang anak lebih memilih bermain *gadget (Smartphone)* daripada dengan teman sebayanya bahkan lebih banyak menghabiskan waktu berjam-jam untuk bermain *gadget (Smartphone)*. Menirukan tingkah laku sesuai dengan apa yang ditonton, mudah marah, suka membangkang. Sehingga hal tersebut dapat mempengaruhi aspek perkembangan emosi dan sosial anak.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian kuantitatif. Penelitian kuantitatif dapat diartikan sebagai metode penelitian yang berlandaskan pada positivisme, digunakan untuk meneliti pada populasi dan sampel tertentu, pengumpulan data menggunakan instrumen penelitian, analisis data bersifat kuantitatif/ statistik, dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan (Sugiyono, 2019).

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kuantitatif yang bersifat survei yang bertujuan memberikan pertanyaan-pertanyaan kepada responden individu artinya mengumpulkan informasi dari kelompok yang mewakili sebuah populasi. Pendekatan *cross sectional* yaitu jenis penelitian yang menekankan waktu pengukuran/observasi data variabel independen dan dependen hanya satu kali (Nursalam, 2016). Rancangan penelitian dapat digambarkan sebagai berikut:



Gambar 1. Model Rancangan Penelitian

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Pengumpulan data dilakukan selama 1 bulan dengan jumlah responden sebanyak 32 siswa, sedangkan penyajian data dibagi menjadi dua, yaitu: data umum meliputi: usia, jenis kelamin, kelas sedangkan data khusus yang didasarkan pada variabel yang diukur yaitu: penggunaan *gadget (smartphone)*, perkembangan emosi dan perkembangan sosial siswa kelas tinggi.

A. Hasil Penelitian

Hasil penelitian terdiri dari data umum dan data khusus. Data umum meliputi: usia, jenis kelamin, kelas. Sedangkan data khusus yang didasarkan pada variabel yang diukur, yaitu: penggunaan *gadget (smartphone)*, perkembangan emosi dan perkembangan sosial.

a. Data Umum

Data umum yang diidentifikasi dari responden meliputi: usia, jenis kelamin, kelas.

1) Karakteristik Responden Berdasarkan Usia

Tabel 1. Distribusi Frekuensi Berdasarkan Usia Responden di SD Negeri 50 Kota Ternate

No	Usia (Tahun)	Frekuensi (f)	Persentase (%)
1	9	9	28
2	10	6	19
3	11	7	22
4	12	10	31
Jumlah		32	100

Berdasarkan tabel 1. dapat diketahui bahwa karakteristik responden berdasarkan usia dengan rentang umur 9-12 tahun, sebagian besar adalah siswa berusia 12 tahun sebanyak 10 siswa (31%), siswa berusia 11 tahun sebanyak 7 siswa (22%), siswa 10 tahun sebanyak 6 siswa (19%) dan siswa berusia 9 tahun sebanyak 9 siswa (28%).

2) Karakteristik Responden Berdasarkan Jenis Kelamin

Tabel 2. Distribusi Frekuensi Berdasarkan Jenis Kelamin Responden di SD Negeri 50 Kota

No	Jenis Kelamin	Frekuensi (f)	Persentase (%)
1	Laki –Laki	10	31
2	Perempuan	22	69
Jumlah		32	100

Berdasarkan tabel 2. dapat diketahui bahwa karakteristik responden berdasarkan jenis kelamin, sebagian besar adalah siswa berjenis kelamin

perempuan sebanyak 22 siswa (69%) dan siswa berjenis kelamin laki-laki sebanyak 10 siswa (31%).

3) Karakteristik Responden Berdasarkan Kelas

Tabel 3. Distribusi Frekuensi Berdasarkan Kelas Responden di SD Negeri 50 Kota Ternate

No	Kelas	Frekuensi (f)	Persentase (%)
1	4	10	22
2	5	11	34
3	6	11	34
Jumlah		32	100

Berdasarkan tabel 3. dapat diketahui bahwa karakteristik responden berdasarkan kelas, siswa yang berada di kelas 5 dan 6 memiliki jumlah yang sama yaitu sebanyak 11 siswa (34%) dan siswa yang berada di kelas 4 sebanyak 10 siswa (22%).

b. Data Khusus

Setelah mengetahui data umum dalam penelitian ini maka selanjutnya adalah hasil penelitian berdasarkan data khusus yang meliputi: penggunaan *gadget (smartphone)*, perkembangan emosi dan perkembangan sosial siswa kelas tinggi.

1) Penggunaan *Gadget (Smartphone)* Pada Siswa Kelas Tinggi di SD Negeri 50 Kota Ternate

Tabel 4. Distribusi Frekuensi Penggunaan *Gadget (Smartphone)* Pada Siswa Kelas Tinggi di SD Negeri 50 Kota Ternate

No	Penggunaan <i>Gadget (Smartphone)</i>	Frekuensi (f)	Persentase (%)
1	Rendah	1	3
2	Sedang	16	50
3	Tinggi	15	47
Jumlah		32	100

Berdasarkan tabel 4. dapat diketahui bahwa penggunaan *gadget (smartphone)* pada anak usia 9-12 tahun di SD Negeri 50 Kota Ternate dari 32 siswa terdapat 1 siswa (3%) dengan penggunaan *gadget (smartphone)* dikategorikan rendah, 16 siswa (50%) dengan penggunaan *gadget (smartphone)* dikategorikan sedang dan 15 siswa (47%) dengan penggunaan *gadget (smartphone)* dikategorikan tinggi.

2) Perkembangan Emosi Pada Siswa Kelas Tinggi di SD Negeri 50 Kota Ternate

Tabel 5. Distribusi Frekuensi Perkembangan Emosi Pada Siswa Kelas Tinggi di SD Negeri 50 Kota Ternate

No	Perkembangan Emosi	Frekuensi (f)	Persentase (%)
1	Kurang	2	6
2	Cukup	18	56
3	Baik	12	38
Jumlah		32	100

Berdasarkan tabel 5. dapat diketahui bahwa perkembangan emosi pada anak usia 9-12 tahun di SD Negeri 50 Kota Ternate dari 32 siswa terdapat 2 siswa (6%) tergolong dalam kategori kurang, 18 siswa (56%) tergolong dalam kategori cukup dan 12 siswa (38%) tergolong dalam kategori baik.

3) Perkembangan Sosial Pada Siswa Kelas Tinggi di SD Negeri 50 Kota Ternate

Tabel 6. Distribusi Frekuensi Perkembangan Sosial Pada Siswa Kelas Tinggi di SD Negeri 50 Kota Ternate

No	Perkembangan Sosial	Frekuensi (f)	Persentase (%)
1	Kurang	2	6
2	Cukup	15	47
3	Baik	15	47
Jumlah		32	100

Berdasarkan tabel 6. dapat diketahui bahwa perkembangan sosial pada anak usia 9-12 tahun di SD Negeri 50 Kota Ternate dari 32 siswa terdapat 2 siswa (6%) tergolong dalam kategori kurang, 15 siswa (47%) tergolong dalam kategori cukup dan 15 siswa (47%) tergolong dalam kategori baik.

c. Pengujian Persyaratan Analisis

1. Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk melihat apakah data yang digunakan dalam penelitian berdistribusi normal atau tidak, pada uji normalitas memakai uji *Kolmogorov Smirnov*, dengan nilai sig 5%. Adapun ketentuan dari uji normalitas adalah sebagai berikut:

- a. Apabila nilai signifikan $> \alpha$ maka data terdistribusi normal
- b. Apabila nilai signifikan $< \alpha$ maka data tidak terdistribusi normal.

Tabel 7. Uji Normalitas Perkembangan Emosi dan Perkembangan Sosial

Karakteristik Uji <i>Kolmogrov Smirmov</i>	Perkembangan Emosi	Perkembangan Sosial	Hasil	Inteprestasi
Sig	0,012	0,013	Sig > α	Berdistribusi normal
A	0,05	0,05		

Pada tabel 7. diperoleh hasil uji normalitas signifikan > 0,05, sehingga data tersebut berdistribusi normal. Data variabel perkembangan emosi mendapatkan nilai sig 0,012 maka nilai perkembangan emosi berdistribusi normal, untuk data variabel perkembangan sosial mendapatkan nilai sig 0,013 maka nilai perkembangan sosial pun berdistribusi normal.

2. Uji Homogenitas Matrik *Varian Covariace*

Uji homogenitas matrik *varian covariace* dilakukan untuk mengetahui apakah variabel X (Penggunaan *gadget/smartphone*) berpengaruh terhadap variabel Y1 (Perkembangan emosi) dan variabel Y2 (Perkembangan sosial).

Tabel 8 *Box Test Of Equality Of Covariance Matrices*

Box's M	1,856
F	.571
df1	3
df2	141120.000
Sig	.634

Berdasarkan tabel 8. diperoleh hasil nilai Box' M = 1,856 sedangkan untuk nilai signya yaitu 0,634 sesuai dengan kriteria jika nilai sig > 0,05 maka H_0 diterima jadi dapat disimpulkan bahwa matrik *covarian* variabel Y (perkembangan emosi dan perkembangan sosial) itu sama dengan matrik *covarian* variabel X (penggunaan *gadget/smartphone*).

3. Uji Homogenitas Varian

Setelah dilakukan uji homogenitas matrik *varian covarian* dilanjutkan dengan uji homogenitas varian untuk uji persyaratan ke-2 sebelum menggunakan uji analisis multivarian (MANOVA). Uji homogenitas dilakukan untuk mengetahui pengaruh Y1 (perkembangan emosi) berpengaruh terhadap variabel X (penggunaan *gadget/smartphone*) dan variabel Y2 (perkembangan sosial) berpengaruh terhadap variabel X (penggunaan *gadget/smartphone*) secara individu.

Tabel 9. *Levene's Test Of Equality Of Error Variances^a*

	F	Sig
Perkembangan Emosi	349	.710
Perkembangan Sosial	5.617	.009

Berdasarkan tabel 9 diperoleh nilai signifikan 0,710 dan 0,009 ini menunjukkan bahwa ada pengaruh antara perkembangan emosi dan perkembangan sosial. Jika ketetapan sig 0.05 maka nilai perkembangan emosi dan sosial $> \alpha$. Maka H_0 diterima. Untuk itu bisa dilanjutkan dengan analisis uji Multivariate (MANOVA).

d. Pengujian Hipotesis

Uji hipotesis dilakukan dengan bantuan program SPSS 25 sebagai berikut:

1. Uji *Multivarian Test*

Tabel 10. *Multivariate Test*

Effect	Sig
Intercept Pillai's Trace	.000
Wilks' Lambda	.000
Hotelling's Trace	.000
Roy's Largest Root	.000

Berdasarkan tabel 10. menjelaskan bahwa uji perbandingan diambil rata-rata komponen perkembangan emosi dan perkembangan sosial terdapat uji statistik yakni Pillai's Trace, Wilks' Lambda, Hotelling's Trace, Roy's Largest Root. Hasil signifikan yang diperoleh Pillai's Trace, Wilks' Lambda, Hotelling's Trace, Roy's Largest Root. Didapat nilai signifikannya 0,000, dimana $0,000 < 0,05$ sesuai kriteria bahwa H_0 (menolak) dan H_1 (menerima) maka variabel bebas (penggunaan *gadget/smartphone*) menunjukkan adanya pengaruh pada variabel terikat (perkembangan emosi dan perkembangan sosial).

2. Uji *of Between Subject Effect*

Tabel 11. *Test Of Between Subject Effect*

Dependent Variabel	F	Sig
Perkembangan Emosi	339.348	.000
Perkembangan Sosial	205.248	.000

Berdasarkan tabel 11. menjelaskan bahwa signifikan perkembangan emosi dan perkembangan sosial menunjukkan nilai signifikan $0,000 < 0,05$ artinya H_0 (menolak) sehingga dapat disimpulkan bahwa rata-rata variabel Y1

(perkembangan emosi) dan Y2 (perkembangan sosial) menunjukkan adanya pengaruh pada variabel X (penggunaan *gadget/smartphone*).

PEMBAHASAN

Penelitian ini terdiri dari 3 variabel. Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui pengaruh penggunaan *gadget (smartphone)* terhadap perkembangan emosi dan sosial anak.

1. Penggunaan Gadget (Smartphone) pada Siswa Kelas Tinggi Usia 9-12 Tahun di SD Negeri 50 Kota Ternate.

Berdasarkan hasil penelitian pada tabel 4. menunjukkan bahwa penggunaan *gadget (smartphone)* pada siswa kelas tinggi usia 9-12 tahun di SD Negeri 50 Kota Ternate didapatkan jumlah tertinggi terjadi pada penggunaan *gadget (smartphone)* sedang sebanyak 16 siswa (50%) dan yang paling terendah sebanyak 1 siswa (3%). Dari hasil penelitian ini didapatkan bahwa penggunaan *gadget (smartphone)* pada anak cukup tinggi dimana peran orang tua diharapkan untuk mengawasi atau mendampingi anak bermain *gadget (smartphone)* dan orangtua juga dapat memberikan batasan waktu kepada anak dalam menggunakan *gadget (smartphone)*. Sehingga anak dalam menggunakan *gadget (smartphone)* dapat dimanfaatkan secara baik. Peneliti juga berpendapat bahwa salah satu faktor anak tertarik bermain *gadget (smartphone)* adalah lingkungan yang ada disekitar anak, karena pada usia ini anak sudah mengenal dan berhubungan baik dengan teman-teman sebayanya. Jadi, apabila lingkungan atau teman sebaya ada yang bermain *gadget*, hal tersebut dapat mempengaruhi teman-teman yang lain untuk ikut bermain *gadget(smartphone)*. Menurut Anindya (2017) mengemukakan bahwa perkembangan anak sangat tergantung pada individu anak, peran orang tua, serta lingkungan yang ada disekitar anak. Masing-masing orang tua memiliki cara tersendiri dalam mendidik dan membimbing anak. Kebanyakan penggunaan *gadget* berawal dari bentuk pengalihan atau kurangnya orang tua dalam menemani anak bermain.

2. Perkembangan Emosi dan Sosial Pada Siswa Kelas Tinggi Usia 9-12 Tahun di SD Negeri 50 Kota Ternate

Berdasarkan hasil penelitian tabel 5. menunjukkan bahwa perkembangan emosi anak usia 9-12 tahun di SD Negeri 50 Kota Ternate didapatkan jumlah tertinggi terjadi pada perkembangan emosi cukup sebanyak 18 siswa (56%) dan terendah sebanyak 2 (6%). Sedangkan untuk hasil penelitian pada tabel 4.6

menunjukkan bahwa perkembangan sosial anak usia 9-12 tahun di SD Negeri 50 Kota Ternate didapatkan jumlah tertinggi terjadi pada perkembangan emosi cukup dan tinggi sebanyak 15 orang (47%) dan terendah sebanyak 2 (6%). Dari hasil penelitian ini didapatkan bahwa pengawasan orang tua dalam mengontrol anak bermain *gadget (smartphone)* sangat penting karena dapat memberikan dampak positif bagi anak. Tetapi jika tanpa ada pengawasan orang tua dalam mengontrol anak bermain *gadget (smartphone)* dapat membuat anak menjadi kecanduan atau ketergantungan sehingga hal ini memberikan dampak negatif dan berpengaruh terhadap perkembangan emosi dan sosial anak.

Adapun tujuan penelitian ini adalah untuk melihat pengaruh penggunaan *gadget (smartphone)* terhadap perkembangan emosi dan sosial anak. Untuk itu peneliti melakukan uji normalitas dan uji homogenitas, setelah dilakukan uji normalitas dan uji homogenitas selanjutnya, peneliti melakukan uji Manova dengan menggunakan program SPSS 25.

Berdasarkan hasil pengujian persyaratan analisis data yaitu uji normalitas diperoleh nilai sig dari perkembangan emosi 0,012 dan nilai sig perkembangan sosial 0,013 maka $\text{sig} > \alpha$ (0,05) maka data variabel perkembangan emosi dan sosial berdistribusi normal. Uji homogenitas matrik *varian covariance* diperoleh nilai sig yaitu 0,634 H_0 (diterima) ini menunjukkan bahwa matrik *covarian* variabel Y (perkembangan emosi dan perkembangan sosial) itu sama dengan matrik *covarian* variabel X (penggunaan *gadget/smartphone*). Uji homogenitas varian diperoleh nilai sig 0,710 untuk perkembangan emosi sedangkan perkembangan sosial 0,009. Maka nilai $\text{sig} > \alpha$ maka H_0 (diterima) ini menunjukkan bahwa adanya pengaruh antara perkembangan emosi dan perkembangan sosial.

Berdasarkan analisis data menggunakan manova dengan bantuan program SPSS 25. Pada Uji *Multivariate Test* diperoleh nilai signifikannya 0,000, dimana $0,000 < 0,05$ sesuai kriteria bahwa H_0 (menolak) dan H_1 (menerima). Uji *of Between Subject Effect* diperoleh nilai signifikan perkembangan emosi dan perkembangan sosial menunjukkan nilai signifikan $0,000 < 0,05$ artinya H_0 (menolak) sehingga dapat disimpulkan bahwa rata-rata variabel Y1 (perkembangan emosi) dan Y2 (perkembangan sosial) menunjukkan adanya pengaruh pada variabel X (penggunaan *gadget/smartphone*). Dapat dikatakan bahwa penggunaan *gadget (smartphone)* berpengaruh terhadap perkembangan emosi dan sosial siswa kelas tinggi.

SIMPULAN

Berdasarkan analisis data dan pembahasan di atas dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. pengaruh penggunaan *gadget (smartphone)* terhadap perkembangan emosi dan sosial pada siswa kelas tinggi usia 9-12 tahun di SD Negeri 50 Kota Ternate adalah sedang. Dengan adanya penggunaan *gadget (smartphone)* yang berlebihan menyebabkan terjadi perubahan-perubahan dalam diri siswa khususnya dalam hal perkembangan emosi dan sosial anak. pengaruh yang ditimbulkan dalam bentuk positif dan negatif
 - a. Pengaruh Positif
 - 1) Mampu mengelolah emosinya dengan baik;
 - 2) Mampu bersikap empati kepada orang lain;
 - 3) Tidak mementingkan diri sendiri;
 - 4) Mampu berinteraksi atau bekerjasama dalam setiap kegiatan yang dilakukan oleh kelompok social.
 - b. Pengaruh Negatif
 - 1) Mudah marah, menangis, bersikap acuh, membangkang atau membantah orang tua;
 - 2) Menjadi orang yang individualis, lebih banyak bermain game ataupun menonton apa yang ada di dalam *gadget (smartphone)*.
2. Perkembangan emosi dan perkembangan sosial anak usia 9-12 tahun di SD Negeri 50 Kota Ternate adalah cukup.
3. Terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan *gadget (smartphone)* terhadap aspek perkembangan emosi dan perkembangan sosial siswa kelas tinggi usia 9-12 tahun di SD Negeri 50 Kota Ternate.

DAFTAR PUSTAKA

- Ginawati, D. 2017. *Meningkatkan Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia Dini Melalui Model Bermain Peran (Role Playing)*. STKIP Siliwangi Bandung.
- Garini 2017. *Pengertian (Smartphone)*. *Smartphone For The Smart People* dari: <https://Fatkhan.web.id/pengertian-gadget-smartphone>. (10 Oktober 2020).
- Maria, I., dan Amalia, E. R. 2018. *Perkembangan Aspek Sosial-Emosional dan Kegiatan Pembelajaran yang Sesuai untuk Anak Usia 4-6 Tahun*. 30 oktober 2018. <https://doi.org/10.31219/osf.io/p5gu8>.

- Nurmalitasari, F. 2015. Perkembangan Sosial Emosi Pada Anak Usia Prasekolah. *Buletin Psikologi*, Vol. 23 No.2. 1 Desember 2015. Hal 103-111. <https://doi.org/10.22146/bpsi.10567>.
- Nursalam. 2016. *Metodologi Penelitian*. Jakarta: Salemba Medika.
- Sugiyono. 2019. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Syifa, L., Setianingsih, E. S., dan Sulianto, J. 2019. *Dampak Penggunaan Gadget terhadap Perkembangan Psikologi pada Anak Sekolah Dasar*. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, Vol. 3 No.4. November 2019. Hal 538-544.
- Tusyana, E., dan Trengginas, R. 2019. *Analisis Perkembangan Sosial-Emosional Anak*. *Jurnal Iventa*, Vol. 3 No. 1. Maret 2019. Hal 18-26. <https://doi.org/10.36456/inventa.3.1.a1804>.
- Witarsa, R., Hadi, R. S. M., Nurhananik, N., dan Haerani, N. R. 2018. *Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Kemampuan Interaksi Sosial Siswa Sekolah Dasar*. *Pedagogik Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar*, Vol. 6 No. 11. 7 Maret.