

## BAB IV

### HASIL DAN PEMBAHASAN

#### 4.1 Hasil Penelitian

##### 4.1.1 Gambaran Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilakukan di Sekolah Dasar Negeri Merjosari 5 Malang, tepatnya di Jalan Joyosari Blok 2 No 7B, RT. 04 RW. 09, Kelurahan Merjosari. Kelurahan Merjosari merupakan kelurahan di wilayah kecamatan Lowokwaru, Kota Malang, Provinsi Jawa Timur.

##### 4.1.2 Tabel Data Umum Distribusi Responden Di SD Negeri Merjosari 5 Malang

Karakteristik Responden	Frekuensi (Orang)	Persentase
<b>Jenis Kelamin</b>		
Laki-Laki	30	58%
Perempuan	22	42%
<b>Total</b>	<b>52</b>	<b>100%</b>
<b>Usia</b>		
9 Tahun	11	21%
10 Tahun	30	58%
11 Tahun	9	17%
12 Tahun	2	4%
<b>Total</b>	<b>52</b>	<b>100%</b>
<b>Kelas</b>		
4 (Empat SD)	26	50%

5 (Lima SD)	26	50%
<b>Total</b>	<b>52</b>	<b>100%</b>
<b>Kepemilikan Gadget</b>		
Orang Tua	16	31%
Milik Sendiri	36	69%
<b>Total</b>	<b>52</b>	<b>100%</b>

(Sumber: Data Primer, Juli 2022)

<b>Karakteristik Responden</b>	<b>Frekuensi ( Orang )</b>	<b>Persentase</b>
<b>Pembatasan Penggunaan Gadget</b>		
Rendah ( 1- 2 Jam )	12	23%
Sedang (3-6 Jam )	4	8%
Tinggi (> 6 Jam )	36	69%
<b>Total</b>	<b>52</b>	<b>100%</b>
<b>Tujuan Penggunaan</b>		
Belajar	12	23%
Game	27	52%
Youtube	11	21%
Konten	2	4%
<b>Total</b>	<b>52</b>	<b>100%</b>
<b>Penggunaan Kacamata</b>		
Iya	4	8%
Tidak	48	92%
<b>Total</b>	<b>52</b>	<b>100%</b>
<b>Jenis Gadget</b>		
Android	47	90%
Tablet	5	10%
<b>Total</b>	<b>52</b>	<b>100%</b>
<b>Jam Tidur</b>		
< 9 Jam	35	67%
9 - 12 Jam	17	33%
<b>Total</b>	<b>52</b>	<b>100%</b>
<b>Aktivitas Di Luar</b>		
Tidak Ada	25	48%
Bermain Bersama Teman	23	44%
Membaca Buku	4	8%

---

**Total**
**52****100%**

(Sumber: Data Primer, Juli 2022)

Berdasarkan table 4.1 di atas dapat di ketahui bahwa, pada data jenis kelamin responden sebagian besar sebanyak 30 responden (58%) berjenis kelamin laki-laki, hampir setengahnya sebanyak 22 responden (42%) berjenis kelamin perempuan. Pada data usia responden sebagian kecil sebanyak 11 responden (21%) berusia 9 tahun,

sebagian besar sebanyak 30 responden (58%) berusia 10 tahun, sebagian kecil sebanyak 9 responden (17%) berusia 11 tahun dan sebagian kecil sebanyak 2 responden (4%) berusia 12 tahun. Pada data kelas responden setengahnya sebanyak 26 responden (50%) kelas 4 dan setengahnya sebanyak 26 responden (50%) kelas 5. Pada data kepemilikan gadget responden sebagian besar sebanyak 36 responden (69%) gadget milik sendiri, hampir setengahnya sebanyak 16 responden (31%) gadget milik orang tua. Pada data pembatasan penggunaan gadget sebagian kecil sebanyak 12 responden (23%) dalam kategori rendah (1-2 jam), sebagian kecil sebanyak 4 responden (8%) dalam kategori sedang (3-6 jam), sebagian besar sebanyak 36 responden (69%) dalam kategori tinggi lebih dari 6 jam. Pada data tujuan penggunaan gadget sebagian kecil sebanyak 12 responden (23%) untuk belajar, sebagian besar sebanyak 27 responden (52%) untuk bermain game, sebagian kecil sebanyak 11 responden (21%) untuk menonton youtube, sebagian kecil sebanyak 2 responden (4%) untuk membuat konten. Pada data penggunaan kaca mata sebagian kecil 4 responden (8%) menggunakan kacamata setelah

penggunaan gadget, hampir seluruh sebanyak 48 responden (92%) tidak menggunakan kaca mata. Pada data jenis gadget hampir seluruh sebanyak 47 responden (90%) menggunakan jenis gadget android, sebagian kecil sebanyak 5 responden (10%) menggunakan jenis gadget tablet. Pada data jam tidur sebagian besar sebanyak 35 responden (67%) tidur kurang dari 9 jam, sebagian kecil sebanyak 17 responden (33%) tidur 9-12 jam. Pada data aktivitas di luar hampir setengahnya sebanyak 25 responden (48%) bermain gadget, hampir setengahnya sebanyak 23 responden (44%) bermain bersama teman, sebagian kecil 4 responden (8%) membaca buku.

#### 4.1.3 Data Khusus

Pada data khusus penelitian ini yaitu Gambaran Tingkat Ketergantungan Gadget Pada Mada Pandemi Covid 19 Di SD Negeri Merjosari 5 Malang

**Tabel 4.2 Data Khusus**

No	Kategori	Frekuensi ( Orang )	% Persentase
1	Rendah	8	15%
2	Sedang	37	71%
3	Tinggi	7	14%
	Total	52	100%

(Sumber: Data Primer, Juli 2022)

Berdasarkan table 4.2 di atas menunjukkan bahwa tingkat ketergantungan gadget dari 52 siswa di peroleh hasil sebagian kecil sebanyak 8 Siswa (15%) masuk dalam kategori tingkat ketergantungan gadget rendah, sebagian besar sebanyak 37 siswa (71%) masuk dalam kategori tingkat ketergantungan gadget sedang, sedangkan sebagian kecil

sebanyak 7 siswa (14%) masuk dalam kategori tingkat ketergantungan gadget tinggi.

#### 4.1.4 Data Tabulasi Silang

Berdasarkan table 4.3 tabulasi silang pada data jenis kelamin sebagian kecil laki-laki sebanyak 2 responden (7%) masuk dalam kategori tingkat ketergantungan gadget rendah, hampir seluruh sebanyak 23 responden (76%) masuk dalam kategori tingkat ketergantungan gadget sedang, sebagian kecil sebanyak 5 responden (17%) masuk dalam kategori tingkat ketergantungan gadget tinggi dan jenis kelamin perempuan hampir setengahnya sebanyak 6 responden (27%) masuk dalam kategori tingkat ketergantungan gadget rendah, sebagian besar sebanyak 14 responden (64%) masuk dalam kategori tingkat ketergantungan gadget sedang, sebagian kecil sebanyak 2 responden (9%) masuk dalam kategori tingkat ketergantungan gadget tinggi.

Pada data usia hampir setengahnya usia 9 tahun sebanyak 4 responden (36%) masuk dalam kategori tingkat ketergantungan gadget rendah, hampir seluruh sebanyak 7 responden (64%) masuk dalam kategori tingkat ketergantungan gadget sedang dan tidak ada yang masuk dalam kategori tingkat ketergantungan gadget tinggi, sebagian kecil usia 10 tahun sebanyak 3 responden (10%) masuk dalam kategori tingkat ketergantungan gadget rendah, hampir seluruh sebanyak 23 responden (77%) masuk dalam kategori tingkat ketergantungan gadget sedang, sebagian kecil 4 responden (13%) masuk dalam kategori tingkat ketergantungan gadget tinggi, sebagian kecil usia 11 tahun sebanyak 1 responden (11%) masuk

dalam kategori tingkat ketergantungan gadget rendah, sebagian besar sebanyak 6 responden (67%) masuk dalam kategori tingkat ketergantungan gadget sedang, sebagian kecil sebanyak 2 responden (22%) masuk dalam kategori tingkat ketergantungan gadget tinggi, tidak ada usia 12 tahun masuk dalam kategori tingkat ketergantungan gadget rendah, setengahnya sebanyak 1 responden (50%) masuk dalam kategori tingkat ketergantungan gadget sedang dan setengahnya sebanyak 1 responden (50%) masuk dalam kategori tingkat ketergantungan gadget rendah.

Pada data pembatasan penggunaan gadget dengan intensitas rendah (1-2 Jam) hampir setengahnya sebanyak 5 responden (42%) masuk dalam kategori tingkat ketergantungan gadget rendah, sebagian besar sebanyak 7 responden (58%) masuk dalam kategori tingkat ketergantungan sedang gadget dan tidak ada yang masuk dalam kategori tingkat ketergantungan gadget tinggi, sebagian kecil sebanyak 1 responden (25%) menggunakan gadget dengan intensitas sedang (3-6Jam) masuk dalam tingkat ketergantungan gadget rendah, sebagian besar sebanyak 3 responden (75%) masuk dalam kategori tingkat ketergantungan gadget sedang dan tidak ada yang masuk dalam kategori tingkat ketergantungan tinggi gadget, sebagian kecil sebanyak 2 responden (6%) menggunakan gadget dengan intensitas tinggi (> 6 jam) masuk dalam kategori tingkat ketergantungan gadget rendah, sebagian besar sebanyak 27 responden (75%) masuk dalam kategori tingkat ketergantungan gadget sedang sebagian kecil sebanyak 7 responden (19%) masuk dalam kategori tingkat ketergantungan gadget tinggi.

Pada data tujuan penggunaan gadget untuk belajar hampir setengahnya sebanyak 4 responden (33%) masuk dalam kategori tingkat ketergantungan gadget rendah, sebagian besar sebanyak 8 responden (67%) masuk dalam kategori tingkat ketergantungan gadget sedang dan tidak ada yang masuk dalam kategori tingkat ketergantungan gadget tinggi, penggunaan gadget untuk bermain game sebagian kecil sebanyak 2 responden (7%) masuk dalam kategori tingkat ketergantungan gadget rendah, hampir seluruh sebanyak 21 responden (78%) masuk dalam kategori tingkat ketergantungan gadget sedang, sebagian kecil sebanyak 4 responden (15%) masuk dalam kategori tingkat ketergantungan tinggi gadget, penggunaan gadget untuk menonton youtube sebagian kecil sebanyak 2 responden (18%) masuk dalam kategori tingkat ketergantungan rendah gadget, sebagian besar sebanyak 7 responden (64%) masuk dalam kategori tingkat ketergantungan sedang gadget, sebagian kecil sebanyak 2 responden (18%) masuk dalam kategori tingkat ketergantungan tinggi gadget, penggunaan gadget untuk membuat konten setengahnya 1 responden (50%) masuk dalam kategori tingkat ketergantungan gadget sedang dan sisanya masuk dalam kategori tingkat ketergantungan gadget tinggi.

Pada data penggunaan kacamata yang menggunakan kacamata setengahnya sebanyak 2 responden (50%) menggunakan kacamata masuk dalam kategori tingkat ketergantungan gadget rendah, setengahnya sebanyak 2 responden (50%) masuk dalam kategori tingkat ketergantungan

gadget tinggi dan tidak ada yang masuk dalam kategori tingkat ketergantungan sedang gadget, yang tidak menggunakan kacamata sebagian kecil sebanyak 6 responden (13%) masuk dalam kategori tingkat ketergantungan gadget rendah, hampir seluruh sebanyak 37 responden (77%) masuk dalam kategori tingkat ketergantungan gadget sedang, sebagian kecil sebanyak 5 responden (10%) masuk dalam kategori tingkat ketergantungan gadget tinggi.

Pada data jenis gadget yang di gunakan android sebagian kecil sebanyak 8 responden (17%) masuk dalam kategori tingkat ketergantungan gadget rendah, sebagian besar sebanyak 33 responden (70%) masuk dalam kategori tingkat ketergantungan gadget sedang, sebagian kecil sebanyak 6 responden (13%) masuk dalam kategori tingkat ketergantungan gadget tinggi

Pada data jam tidur kurang dari 9 jam sebagian kecil sebanyak 4 responden (11%) masuk dalam kategori tingkat ketergantungan gadget rendah, hampir seluruh sebanyak 27 responden (78%) masuk dalam kategori tingkat ketergantungan gadget sedang, sebagian kecil sebanyak 4 responden (11%) masuk dalam kategori tingkat ketergantungan gadget tinggi, jam tidur 9-12 jam sebagian kecil sebanyak 4 responden (23%) masuk dalam kategori tingkat ketergantungan gadget rendah, sebagian besar sebanyak 10 responden (59%) masuk dalam kategori tingkat ketergantungan gadget sedang, sebagian kecil sebanyak 3 responden (18%) masuk dalam kategori tingkat ketergantungan gadget tinggi.

Pada data aktivitas di luar bermain gadget sebagian kecil sebanyak 3 responden (12%) masuk dalam kategori tingkat ketergantungan gadget rendah, sebagian besar sebanyak 19 responden (73%) masuk dalam kategori tingkat ketergantungan gadget sedang, sebagian kecil sebanyak 4 responden (15%) masuk dalam kategori tingkat ketergantungan gadget tinggi, aktivitas di luar bermain bersama teman sebagian kecil sebanyak 2 responden (9%) masuk dalam kategori tingkat ketergantungan gadget rendah, hampir seluruh sebanyak 17 responden (77%) masuk dalam kategori tingkat ketergantungan gadget sedang, sebagian kecil sebanyak 3 responden (14%) masuk dalam kategori tingkat ketergantungan gadget tinggi, aktivitas di luar membaca buku sebagian besar sebanyak 3 responden (75%) masuk dalam kategori tingkat ketergantungan gadget rendah, sebagian kecil sebanyak 1 responden (25%) masuk dalam kategori tingkat ketergantungan gadget sedang dan tidak ada yang masuk dalam kategori tingkat ketergantungan gadget tinggi.

**Tabel 4.3 Tabulasi Silang Data Umum dan Data Khusus Gambaran Tingkat Ketergantungan Gadget Pada Masa Pandemi Covid 19 Di SD Negeri Merjosari 5 Malang**

Data Umum	Tinggi		Sedang		Rendah		Jumlah	
	F	%	F	%	F	%	F	%
<b>Jenis Kelamin</b>								
Laki-laki	5	17%	23	76%	2	7%	30	100%
Perempuan	2	9%	14	64%	6	27%	22	100%
<b>Usia</b>								
9 Tahun	0	0%	7	64%	4	36%	11	100%
10 Tahun	4	13%	23	77%	3	10%	30	100%
11 Tahun	2	22%	6	67%	1	11%	9	100%
12 Tahun	1	50%	1	50%	0	0%	2	100%
<b>Pembatasan Penggunaan Gadget</b>								
Rendah ( 1-2 Jam )	0	0%	7	58%	5	42%	12	100%
Sedang (3-6 Jam )	0	0%	3	75%	1	25%	4	100%
Tinggi ( > 6 Jam)	7	19%	27	75%	2	6%	36	100%
<b>Tujuan Penggunaan Gadget</b>								
Belajar	0	0%	8	67%	4	33%	12	100%
Bermain Game	4	15%	21	78%	2	7%	27	100%
Youtube	2	18%	7	64%	2	18%	11	100%
Membuat Konten	1	50%	1	50%	0	0%	2	100%
<b>Penggunaan Kaca Mata</b>								
Iya	2	50%	0	0%	2	50%	4	100%
Tidak	5	10%	37	77%	6	13%	48	100%
<b>Jenis Gadget</b>								
Android	6	13%	33	70%	8	17%	47	100%
Tablet	1	20%	4	80%	0	0%	5	100%
<b>Jam Tidur</b>								
< 9 Jam	4	11%	27	78%	4	11%	35	100%
9 – 12 Jam	3	18%	10	59%	4	23%	17	100%
<b>Aktivitas Di Luar</b>								
Bermain Gadget	4	15%	19	73%	3	12%	26	100%
Bermain Bersama Teman	3	14%	17	77%	2	9%	22	100%
Membaca Buku	0	0%	1	25%	3	75%	4	100%

(Sumber: Data Primer, Juli 2022)

## 4.2 Pembahasan

Hasil temuan penelitian Gambaran Tingkat Ketergantungan Gadget Pada Masa Pandemi Covid 19 Di SD Negeri Merjosari 5 Malang menunjukkan bahwa ketergantungan gadget dari 52 Siswa di peroleh hasil sebagian kecil sebanyak 8 Siswa (15%) masuk dalam kategori tingkat ketergantungan gadget rendah, sebagian besar sebanyak 37 siswa (71%) masuk dalam kategori tingkat ketergantungan gadget sedang, sedangkan sebagian kecil sebanyak 7 siswa (14%) masuk dalam kategori tingkat ketergantungan gadget tinggi.

Menurut (Febriana, 2020) semakin cepat remaja melihat gadget setelah bangun tidur maka semakin tinggi tingkat ketergantungan gadget. Individu yang memiliki ketergantungan gadget yang tinggi dapat mengganggu kehidupan sehari-hari (*daily life disturbance*) berupa tidak mengerjakan pekerjaan-pekerjaan yang telah direncanakan, sulit berkonsentrasi, menderita sakit kepala ringan, menderita sakit di pergelangan tangan atau dibelakang leher dan mengalami gangguan tidur hingga mengganggu kualitas tidur dari individu yang bersangkutan (Tarlemba, 2018).

Berdasarkan pada fakta dan teori di atas peneliti berasumsi bahwa pandemi covid 19 memberikan dampak ketergantungan gadget kepada anak usia sekolah di karena kan adanya pembelajaran daring yang membuat siswa lebih banyak berinteraksi dengan gadget.

Berdasarkan tabel 4.3 tabulasi silang pada data jenis kelamin sebagian kecil laki-laki sebanyak 2 responden (7%) masuk dalam kategori tingkat ketergantungan gadget rendah, hampir seluruh sebanyak 23 responden (76%) masuk dalam kategori tingkat ketergantungan gadget sedang, sebagian kecil sebanyak 5 responden (17%) masuk dalam kategori tingkat ketergantungan gadget tinggi dan jenis kelamin perempuan hampir setengahnya sebanyak 6 responden (27%) masuk dalam kategori tingkat ketergantungan gadget rendah, sebagian besar sebanyak 14 responden (64%) masuk dalam kategori tingkat ketergantungan gadget sedang, sebagian kecil sebanyak 2 responden (9%) masuk dalam kategori tingkat ketergantungan gadget tinggi.

Menurut Weiser (2017) menyatakan bahwa gender menentukan jenis aplikasi yang digunakan dan penyebab seseorang memiliki kecanduan internet.

Hasil penelitian Frangos, (Frangos, 2018) menunjukkan bahwa laki-laki memiliki kecenderungan adiksi internet daripada perempuan. Siswa yang memiliki kecenderungan kecanduan internet berkorelasi dengan performa akademik yang rendah yang membuat berkurangnya konsentrasi karena penggunaan internet pada gadget

Berdasarkan pada fakta dan teori di atas peneliti berasumsi bahwa jenis kelamin mempengaruhi terjadinya adanya tingkat ketergantungan gadget yang di pengaruhi oleh perbedaan kelamin.

Berdasarkan tabel 4.3 tabulasi silang Pada data usia hampir setengahnya usia 9 tahun sebanyak 4 responden (36%) masuk dalam kategori tingkat ketergantungan gadget rendah, hampir seluruh sebanyak 7 responden (64%) masuk dalam kategori tingkat ketergantungan gadget sedang dan tidak ada yang masuk dalam kategori tingkat ketergantungan gadget tinggi, sebagian kecil usia 10 tahun sebanyak 3 responden (10%) masuk dalam kategori tingkat ketergantungan gadget rendah, hampir seluruh sebanyak 23 responden (77%) masuk dalam kategori tingkat ketergantungan gadget sedang, sebagian kecil 4 responden (13%) masuk dalam kategori tingkat ketergantungan gadget tinggi, sebagian kecil usia 11 tahun sebanyak 1 responden (11%) masuk dalam kategori tingkat ketergantungan gadget rendah, sebagian besar sebanyak 6 responden (67%) masuk dalam kategori tingkat ketergantungan gadget sedang, sebagian kecil sebanyak 2 responden (22%) masuk dalam kategori tingkat ketergantungan gadget tinggi, tidak ada usia 12 tahun masuk dalam kategori tingkat ketergantungan gadget rendah, setengahnya sebanyak 1 responden (50%) masuk dalam kategori tingkat ketergantungan gadget sedang dan setengahnya sebanyak 1 responden (50%) masuk dalam kategori tingkat ketergantungan gadget rendah.

Menurut (Desiningrum, 2017) Penggunaan gadget dikalangan anak usia sekolah berdampak pada perkembangan psikososialnya, perkembangan psikososial merupakan perubahan dan stabilitas dalam emosi, kepribadian dan hubungan sosial yang dapat mempengaruhi fungsi kognitif dan fisik. Gangguan psikososial mempunyai dampak yang

menyebabkan anak sulit untuk menyesuaikan diri pada aktivitas sehari-hari seperti bersosialisasi, belajar atau bersekolah, masalah tidur dan masalah tingkah laku. Menurut (Putri R. A., 2018) anak sekolah dasar yang berusia 6-12 tahun sejatinya belum memiliki jiwa yang stabil. Itu artinya anak belum bisa memilah-milih mana yang baik dan mana yang buruk bagi dirinya.

Berdasarkan pada data dan fakta teori di atas peneliti berasumsi bahwa anak umur usia 9-12 tahun lebih banyak yang mengalami tingkat ketergantungan gadget sedang maupun tinggi di banding dengan yang mengalami tingkat ketergantungan gadget rendah yang membuktikan umur mempengaruhi terjadinya tingkat ketergantungan gadget karena anak masih tahap perkembangan psikososial yang beresiko terkena gangguan psikososial dan masih belum bisa memilah mana yang baik dan buruk dan dampak akibat penggunaan gadget.

Berdasarkan tabel 4.3 tabulasi silang pada data pembatasan penggunaan gadget dengan intensitas rendah (1-2 Jam) hampir setengahnya sebanyak 5 responden (42%) masuk dalam kategori tingkat ketergantungan gadget rendah, sebagian besar sebanyak 7 responden (58%) masuk dalam kategori tingkat ketergantungan sedang gadget dan tidak ada yang masuk dalam kategori tingkat ketergantungan gadget tinggi, sebagian kecil sebanyak 1 responden (25%) menggunakan gadget dengan intensitas sedang (3-6Jam) masuk dalam tingkat ketergantungan gadget rendah, sebagian besar sebanyak 3 responden (75%) masuk dalam kategori tingkat ketergantungan gadget sedang dan tidak ada yang masuk dalam kategori tingkat ketergantungan tinggi gadget, sebagian kecil

sebanyak 2 responden (6%) menggunakan gadget dengan intensitas tinggi (> 6 jam) masuk dalam kategori tingkat ketergantungan gadget rendah, sebagian besar sebanyak 27 responden (75%) masuk dalam kategori tingkat ketergantungan gadget sedang sebagian kecil sebanyak 7 responden (19%) masuk dalam kategori tingkat ketergantungan gadget tinggi.

Menurut (Pediatric., American Academy of Pediatrics (AAP) , 2018) merekomendasi durasi penggunaan media berbasis layar bagi anak tidak boleh lebih dari 1 sampai 2 jam per hari di karenakan dapat menyebabkan ketergantungan terhadap gadget.

Berdasarkan pada data dan teori di atas peneliti berasumsi bahwa semakin tinggi intensitas penggunaan gadget yang di lakukan maka semakin tinggi persentase seseorang menjadi ketergantungan terhadap gadget terbukti dengan lebih banyak yang yang mengalami tingkat ketergantungan sedang dan tinggi di banding tingkat ketergantungan rendah

Berdasarkan tabel 4.3 tabulasi silang pada data tujuan penggunaan gadget untuk belajar hampir setengahnya sebanyak 4 responden (33%) masuk dalam kategori tingkat ketergantungan gadget rendah, sebagian besar sebanyak 8 responden (67%) masuk dalam kategori tingkat ketergantungan gadget sedang dan tidak ada yang masuk dalam kategori tingkat ketergantungan gadget tinggi, penggunaan gadget untuk bermain game sebagian kecil sebanyak 2 responden (7%) masuk dalam kategori tingkat ketergantungan gadget rendah, hampir seluruh sebanyak 21

responden (78%) masuk dalam kategori tingkat ketergantungan gadget sedang, sebagian kecil sebanyak 4 responden (15%) masuk dalam kategori tingkat ketergantungan tinggi gadget, penggunaan gadget untuk menonton youtube sebagian kecil sebanyak 2 responden (18%) masuk dalam kategori tingkat ketergantungan rendah gadget, sebagian besar sebanyak 7 responden (64%) masuk dalam kategori tingkat ketergantungan sedang gadget, sebagian kecil sebanyak 2 responden (18%) masuk dalam kategori tingkat ketergantungan tinggi gadget, penggunaan gadget untuk membuat konten setengahnya 1 responden (50%) masuk dalam kategori tingkat ketergantungan gadget sedang dan sisanya masuk dalam kategori tingkat ketergantungan gadget tinggi.

Gadget menjadi hal yang menarik bagi anak-anak karena gadget menyediakan dimensi-dimensi gerak, warna, suara dan lagu sekaligus dalam perangkat untuk berbagai tujuan seperti bermain game, menonton video, mendengarkan music, mengobrol, menjelajahi situs web, membuat konten dan tanpa sadar telah menyebabkan ketergantungan gadget pada dirinya (Munir, 2017).

Berdasarkan pada data dan teori di atas peneliti berasumsi bahwa tujuan dari penggunaan gadget juga memiliki pengaruh terhadap pengguna dan menyebabkan ketergantungan gadget terbukti bahwa anak menggunakan gadget hanya untuk kesenangannya saja, seperti bermain game, menonton video di youtube dan sosial media memiliki persentase tingkat ketergantungan lebih besar di banding untuk belajar.

Berdasarkan tabel 4.3 tabulasi silang pada data penggunaan kacamata yang menggunakan kacamata setengahnya sebanyak 2 responden (50%) menggunakan kacamata masuk dalam kategori tingkat ketergantungan gadget rendah, setengahnya sebanyak 2 responden (50%) masuk dalam kategori tingkat ketergantungan gadget tinggi dan tidak ada yang masuk dalam kategori tingkat ketergantungan sedang gadget, yang tidak menggunakan kacamata sebagian kecil sebanyak 6 responden (13%) masuk dalam kategori tingkat ketergantungan gadget rendah, hampir seluruh sebanyak 37 responden (77%) masuk dalam kategori tingkat ketergantungan gadget sedang, sebagian kecil sebanyak 5 responden (10%) masuk dalam kategori tingkat ketergantungan gadget tinggi.

Penggunaan gadget yang salah serta frekuensi penggunaan gadget yang berlebihan, posisi yang tidak benar dan intensitas pencahayaan yang tidak baik, akan berdampak terhadap penurunan tajam penglihatan pada anak-anak (Handrianto, 2017.)

Menurut (Ernawati, 2018) penurunan tajam penglihatan pada anak yang frekuensi lamanya menggunakan gadget dalam kategori berlebihan disebabkan oleh stres yang terjadi pada fungsi penglihatan. Stres pada otot penglihatan dapat terjadi pada saat seseorang berupaya untuk melihat pada objek berukuran kecil dan pada jarak yang dekat dalam waktu yang lama, pada kondisi demikian, otot-otot mata akan bekerja secara terus menerus dan lebih dipaksakan. Sebagai akibatnya terjadi kelelahan mata, stress pada retina dapat terjadi bila terdapat kontras yang berlebihan dalam lapangan penglihatan dan waktu pengamatan yang cukup lama.

Berdasarkan pada data dan teori di atas peneliti berasumsi bahwa dengan penggunaan gadget dengan intensitas cahaya yang kurang baik, posisi bermain gadget yang tidak tepat memiliki dampak menyebabkan penurunan ketajaman penglihatan sehingga berdampak menggunakan kacamata di karena efek samping dari gadget.

Berdasarkan tabel 4.3 tabulasi silang pada data jam tidur jam tidur kurang dari 9 jam sebagian kecil sebanyak 4 responden (11%) masuk dalam kategori tingkat ketergantungan gadget rendah, hampir seluruh sebanyak 27 responden (78%) masuk dalam kategori tingkat ketergantungan gadget sedang, sebagian kecil sebanyak 4 responden (11%) masuk dalam kategori tingkat ketergantungan gadget tinggi, jam tidur 9-12 jam sebagian kecil sebanyak 4 responden (23%) masuk dalam kategori tingkat ketergantungan gadget rendah, sebagian besar sebanyak 10 responden (59%) masuk dalam kategori tingkat ketergantungan gadget sedang, sebagian kecil sebanyak 3 responden (18%) masuk dalam kategori tingkat ketergantungan gadget tinggi.

Kualitas tidur merupakan kepuasan seseorang terhadap tidur. Interaksi sosial dan karakteristik temperamen individu memegang peran penting dalam kualitas tidur, pada anak yang mana anak sekolah membutuhkan tidur selama 9 jam/hari (Mubarak, 2015). Dampak yang terlalu lama bertatap dengan layar komputer dalam waktu lama akan membuat siklus tidur alami menjadi buruk dan membuat seseorang sulit untuk tertidur. Seseorang akan mudah tertidur dalam keadaan cahaya redup karena tubuh akan mempengaruhi hormon melatonin membuat

sesorang mudah mengantuk. Dalam bermain gadget seseorang harus tetap terjaga dan waspada ketika hendak tidur, hal ini menjadikan hormon adrenalin meningkat sehingga mata menjadi susah untuk tertidur (Hidayat., 2017).

Berdasarkan pada data dan teori di atas peneliti berasumsi bahwa Tingkat ketergantungan gadget memiliki dampak terhadap kualitas tidur pada anak yang terbukti anak yang masuk dalam kategori tingkat ketergantungan tinggi dan sedang lebih banyak memiliki kualitas tidur yang sangat kurang dari yang di butuhkan.

Berdasarkan tabel 4.3 tabulasi silang pada data aktivitas di luar bermain gadget sebagian kecil sebanyak 3 responden (12%) masuk dalam kategori tingkat ketergantungan gadget rendah, sebagian besar sebanyak 19 responden (73%) masuk dalam kategori tingkat ketergantungan gadget sedang, sebagian kecil sebanyak 4 responden (15%) masuk dalam kategori tingkat ketergantungan gadget tinggi, aktivitas di luar bermain bersama teman sebagian kecil sebanyak 2 responden (9%) masuk dalam kategori tingkat ketergantungan gadget rendah, hampir seluruh sebanyak 17 responden (77%) masuk dalam kategori tingkat ketergantungan gadget sedang, sebagian kecil sebanyak 3 responden (14%) masuk dalam kategori tingkat ketergantungan gadget tinggi, aktivitas di luar membaca buku sebagian besar sebanyak 3 responden (75%) masuk dalam kategori tingkat ketergantungan gadget rendah, sebagian kecil sebanyak 1 responden (25%) masuk dalam kategori

tingkat ketergantungan gadget sedang dan tidak ada yang masuk dalam kategori tingkat ketergantungan gadget tinggi.

Menurut Anisa (2020) adanya pandemic covid-19, aktivitas anak banyak sekali perbedaan. Diantaranya anak yang melakukan kegiatan belajar dengan tatap muka dengan guru, sekarang berubah menjadi belajar dari rumah menggunakan gadget. Pola bermain umumnya anak keluar rumah bersama teman sebayanya selama covid ini menjadi lebih cenderung dilakukan di dalam rumah dan lebih banyak menghabiskan waktu untuk bermain gadget yang memiliki lebih banyak dampak negatif di banding dampak positif gadget itu sendiri.

Menurut Muhamad Iqbal Ulil Amri (2020) pada aktivitas di luar anak saat pandemi anak lebih sering memainkan gadget daripada bermain, belajar dan berinteraksi dengan teman sekitar hal ini bisa menyebabkan anak menjadi seorang individualis dan egosentris serta tidak memiliki kepekaan terhadap lingkungan sekitar.

Berdasarkan pada data dan teori tersebut peneliti berasumsi bahwa aktivitas di luar anak mempengaruhi terjadinya ketergantungan gadget karena pada anak yang memilih untuk bermain gadget di banding dengan bermain bersama teman dan belajar memiliki tingkat ketergantungan gadget yang sangat tinggi di banding dengan anak yang memilih untuk bermain bersama teman dan belajar.