

PENGARUH PENGGUNAAN GADGET TERHADAP PSIKOLOGI PERKEMBANGAN PADA PELAJAR DI SMA NEGERI 11 MAKASSAR

Jelianti Sampe^{1*}, Sitti Nurbaya², Yusnaeni³

^{1,2,3*}. Institut Nani Hasanuddin, Perintis kemerdekaan VIII No 24, Makassar, Indonesia, 90245

*e-mail:Penulis-korespondensi ; (sampejelianti@gmail.com /082293955275)

(Received: 11.07.2026; Reviewed: 17.07.2026; Accepted: 20.08.2026)

ABSTRACT

Gadgets and other electronic devices have changed the lives of teenagers very significantly. Access to information continues to bring many benefits but also poses a variety of new risks. Excessive use of gadgets will have a negative impact on social and emotional development. The adverse impact of gadget use on adolescents is that adolescents become introverted individuals, sleep disturbances, loneliness, violent behavior, fading creativity, and the threat of cyberbullying. This research was conducted at SMA Negeri 11 Makassar. This study aims to determine the Effect of Gadget Use on Developmental Psychology in Students at SMA Negeri 11 Makassar. The design of this study uses a type of quantitative research with a cross sectional research method. The population in this study is students at SMA Negeri 11 Makassar who use gadgets. The sample size in this study is 35 people. The sampling technique used is total sampling. Based on the results of the statistical test of the influence of gadget use $p=0.002(\alpha 0.05)$ shows that there is a significant influence, between the use of gadgets on developmental psychology in students at SMA Negeri 11 Makassar and it can be concluded that there is a relationship between the use of gadgets on developmental psychology in students at SMA Negeri 11 Makassar. So it is expected that parents and schools to be selective in granting permission to play gadgets also pay attention to the changes that occur in the psychology of child development in students.

Keywords: *Gadgets, Students, Developmental Psychology*

ABSTRAK

Gadget dan alat elektronik lainnya telah mengubah kehidupan remaja sangat signifikan. Akses informasi yang terus membawa manfaat banyak tetapi juga menimbulkan berbagai risiko yang baru. Penggunaan *gadget* yang berlebihan akan membawa dampak yang kurang baik bagi perkembangan sosial dan emosional. Dampak buruk penggunaan gadget pada remaja yaitu remaja menjadi pribadi tertutup, gangguan tidur, suka menyendiri, perilaku kekerasan, pudarnya kreativitas, dan ancaman cyberbullying. Penelitian ini dilakukan di SMA Negeri 11 Makassar. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Psikologi Perkembangan Pada Pelajar di SMA Negeri 11 Makassar. Desain penelitian ini menggunakan jenis penelitian kuantitatif dengan metode penelitian cross sectional. Populasi dalam penelitian ini adalah Pelajar di SMA Negeri 11 Makassar yang menggunakan gadget yang berjumlah 35 Orang. Besar sampel dalam penelitian ini sebanyak 35 orang. Teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah total sampling. Berdasarkan hasil uji statistik dari pengaruh penggunaan gadget $p=0,002(\alpha 0,05)$ menunjukkan adanya pengaruh signifikan, antara penggunaan gadget terhadap psikologi perkembangan pada pelajar di SMA Negeri 11 Makassar. Kesimpulan dari penelitian ini yaitu terdapat hubungan antara penggunaan gadget terhadap psikologi perkembangan pada pelajar di SMA Negeri 11 Makassar. Sehingga diharapkan kepada orang tua maupun pihak sekolah untuk selektif dalam pemberian izin bermain gadget juga memperhatikan perubahan yang terjadi pada psikologi perkembangan anak pada pelajar.

Kata Kunci: *Gadget, Pelajar, Psikologi Perkembang*

Pendahuluan

Teknologi selalu berkembang karena perkembangan zaman dan kemajuan ilmu pengetahuan. Selain itu, inovasi-inovasi teknologi diciptakan oleh manusia dengan tujuan untuk mempermudah aktivitas manusia dan diterapkan dalam kehidupan sehari-hari manusia. Dengan bantuan teknologi, semua aktivitas manusia yang rumit menjadi lebih mudah. Banyak orang sekarang tidak bisa mengontrol diri mereka untuk menggunakan gadget dan bisa mengakibatkan dampak negatif pada kehidupan mereka (Dalillah, 2019).

Gadget dan alat elektronik lainnya telah mengubah kehidupan remaja sangat signifikan. Akses informasi yang terus membawa manfaat banyak tetapi juga menimbulkan berbagai risiko yang baru. (Syam et al., 2024) Gadget merupakan salah satu alat komunikasi yang mempunyai banyak fungsi dengan menggunakan fitur yang berbeda. Gadget dianggap lebih lengkap dari pada alat komunikasi elektronik lainnya karena fungsi dan sifatnya yang berbeda. Saat ini banyak gadget yang sudah tersebar luas di seluruh wilayah dunia. Perkembangannya sangat luas karena bisa mengakses berbagai informasi yang dibutuhkan. Dengan adanya gadget masyarakat sangat dimudahkan dalam melakukan berbagai macam aktivitas yang dahulu sulit dilakukan. Namun pada posisi lain gadget mempunyai pengaruh besar terhadap orang disekitarnya, karena ketika seseorang sedang sibuk dengan gadget maka seseorang akan lupa terhadap waktu yang telah menjadi konsep dalam hidupnya. Sekarang ini hampir semua kalangan terutama remaja menggunakan gadget dalam kegiatan yang mereka lakukan setiap harinya. Hampir setiap remaja yang menggunakan gadget menghabiskan waktu mereka dalam sehari untuk menggunakan gadget sehingga hal ini mempengaruhi perilaku mereka di dalam keluarga. Kegiatan yang biasanya dilakukan dengan berbincang dengan keluarga sekarang diisi dengan memainkan gadget (Fitriana, et al., 2021)

Kecanduan gadget di kalangan remaja tidak hanya terbatas pada dunia maya; kecanduan ini juga menjangkau ke dunia nyata, yang mempengaruhi kinerja akademik dan interaksi sosial mereka. Ketidakmampuan untuk mengatur waktu bermain gadget sering kali menyebabkan penurunan fokus, hasil akademik yang buruk, dan juga hubungan yang tegang dalam berinteraksi dengan orang disekitarnya (Dwiastuti et al., 2022).

Kementerian Komunikasi dan Informatika (kemenkominfo) mengungkapkan pengguna internet di Indonesia saat ini mencapai 191,4 juta orang. Dari angka tersebut, 95 persennya menggunakan internet untuk mengakses jejaring sosial. Situs jejaring sosial yang paling banyak diakses adalah Facebook dan Twitter. Indonesia menempati peringkat 4 pengguna Facebook terbesar setelah USA, Brazil, dan India. Selain itu layanan internet paling populer 2022 jatuh kepada Google, menduduki posisi pertama (Randribo, 2023)

Berdasarkan survey yang dilakukan oleh Asosiasi Penyelenggaraan Jasa Internet Di Indonesia (APJII) tahun 2018, jumlah pengguna internet di Indonesia sebanyak 171.17 juta jiwa dari jumlah populasi penduduk Indonesia 264.16 juta jiwa dan jumlah populasi pengguna internet Sulawesi Selatan sebanyak 70%, dan pengguna internet tertinggi dari usia 15-19 tahun sebanyak 91%. Perangkat yang digunakan untuk mengakses internet adalah 93.9% terhubung ke internet melalui smartphone atau tablet dan 54.13% pengguna internet di Indonesia memanfaatkan internet sebagai hiburan yaitu untuk bermain game online (Khatimah, 2023)

Penggunaan gadget yang berlebihan akan membawa dampak yang kurang baik bagi perkembangan sosial dan emosional. Dampak buruk penggunaan gadget pada remaja yaitu remaja menjadi pribadi tertutup, gangguan tidur, suka menyendiri, perilaku kekerasan, pudarnya kreativitas, dan ancaman cyberbullying. Jenis gadget sangat beraneka ragam tergantung dari fungsinya, contohnya seperti handphone, laptop, kamera digital, music player, jam digital canggih dan lain-lain (Randribo, 2023)

Seorang remaja dapat menghabiskan sedikitnya 8 jam sehari untuk menggunakan fasilitas internet, baik itu untuk proses belajar ataupun bermain game online (APJII, 2020). Dalam kata lain minimal 8 jam sehari seorang remaja kurang melakukan aktivitas fisik. Masalah yang paling menonjol akibat penggunaan gadget pada anak dan remaja adalah menumbuhkan sifat individual, dimana anak dan remaja lebih senang hanya melihat gadget dibandingkan bersosialisasi dengan orang sekitarnya. Apabila fenomena seperti ini terjadi dalam waktu yang lama akan menimbulkan krisis sosial dan kurangnya rasa percaya diri dari remaja (Pitrianti & Ahmat, 2021).

Beberapa penelitian sudah pernah dilakukan, Syifa, Eka & Sulianto (2019) menggunakan metode kualitatif. Dalam penelitian ini 10 anak di kelas V (lima) yang menggunakan gadget dengan durasi lebih dari 2 jam per hari mengalami perubahan perilaku. Hasil dari penelitian tersebut yaitu dampak penggunaan gadget pada anak memiliki sisi positif dan negatif. Secara positif, gadget memudahkan akses informasi pembelajaran dan komunikasi dengan teman. Namun dampak negatifnya meliputi aspek psikologi anak, terutama pertumbuhan emosi dan moral. Anak yang sering menggunakan gadget cenderung mudah marah, meniru perilaku dari gadget, dan berbicara sendiri. Selain itu, penggunaan gadget juga dapat memengaruhi kedisiplinan, membuat anak malas, mengurangi waktu belajar, dan mengabaikan kewajiban beribadah (Purwaningtyas et al., 2023)

Selain itu, penelitian yang dilakukan oleh Purwaningtyas, Septiana, Aprilia, Candra (2023) juga menggunakan metode kualitatif. Dalam penelitian ini terdapat dua subjek penelitian yang masing-masing merupakan orang tua yang memiliki anak yang bersekolah di sekolah dasar. Hasil penelitian tersebut yaitu penggunaan gadget jangka panjang yang berlebihan dapat memengaruhi fokus dan kesejahteraan anak.

Berdasarkan hasil pengambilan data awal dimana jumlah siswa 358 yang dilakukan oleh peneliti di SMA Negeri 11 Makassar didapatkan informasi bahwa peserta didik diperbolehkan membawa barang elektronik ke sekolah dengan alasan untuk mengakses tugas & membantu mengembangkan keterampilan digital yang penting

di era modern. Namun, akibatnya proses belajar mengajar tidak kondusif dikarenakan peserta didik sering bermain gadget saat guru sedang menjelaskan materi pelajaran. Berkaitan dengan hal tersebut membuat peneliti tertarik melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh penggunaan gadget terhadap psikologi perkembangan pelajar di SMA Negeri 11 Makassar”.

Metode

Desain penelitian ini menggunakan jenis penelitian kuantitatif dengan metode penelitian cross sectional. Populasi dalam penelitian ini adalah pelajar SMA Negeri 11 Makassar yang menggunakan gadget yang berjumlah 35 orang. Besar sampel dalam penelitian ini juga sebanyak 35 orang. Teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah Total Sampling. Alat atau instrument pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan kuesioner berupa penggunaan gadget dan psikologi perkembangan yang berisi beberapa pernyataan, keandalan serta validasi instrument ini telah diuji. Teknik pengolahan data dalam penelitian ini menggunakan aplikasi SPSS untuk tabulasi data. Adapun perhitungan dilakukan dengan menggunakan Microsoft excel dan SPSS sehingga diperoleh hasil tersebut. Penelitian ini telah lulus mutu etik dengan nomor 179/STIKES-NH/KEPK/VII/2024 yang dikeluarkan pada tanggal 01 juli 2024 di Sekolah Tinggi Ilmu Kesehatan Nani Hasanuddin Makassar.

Hasil

1. Analisa Univariat

Tabel 1 Karakteristik Responden Sesuai Dengan Jenis Kelamin & umur

Karakteristik	Frekuensi (<i>f</i>)	Presentase (%)
Jenis Kelamin		
Laki-Laki	16	45,7%
Perempuan	19	54,3%
Umur		
16 Tahun	12	34,3%
17 Tahun	23	65,7%
Total	35	100,0%

Dari tabel 3.1 berdasarkan jenis kelamin, laki-laki sebanyak 16 jiwa (45,7%) dan Perempuan sebanyak 19 jiwa (54,3%) dan berdasarkan usia sebanyak 35 jiwa (100%), dimana usia 16 tahun sebanyak 12 siswa(i) (34,3%) dan 17 tahun sebanyak 23 siswa(i) (65,7%).

Tabel 2 Karakteristik responden Sesuai Dengan Durasi penggunaan Gadget

Penggunaan Gadget	Frekuensi (<i>f</i>)	Presentase (%)
Rendah	8	22,9
Tinggi	27	77,1
Total	35	100,0

Dari tabel 3.2 dapat dilihat bahwa dari total keseluruhan responden yang berjumlah 35 pelajar dengan karakteristik penggunaan *gadget* kategori rendah sebanyak 8 pelajar (22,9%) kategori tinggi sebanyak 27 pelajar(77,1%). Dapat disimpulkan dari hasil yang diperoleh tersebut bahwa karakteristik penggunaan *gadget* kelas XII 4 di SMA Negeri 11 Makassar mayoritas berada pada kategori tinggi.

Tabel 3 Karakteristik Responden Sesuai Dengan Kategori Psikologi Perkembangan

Psikologi perkembangan	Frekuensi (<i>f</i>)	Presentase (%)
Tinggi	18	51,4
Rendah	17	48,6
Total	35	100,0

Dari tabel 3.3 diketahui bahwa dari total keseluruhan responden yang berjumlah 35 pelajar, sebanyak 18 siswa (51,4%) memiliki psikologi perkembangan yang tinggi dan sebanyak 17 pelajar (48,6%) memiliki psikologi perkembangan yang rendah. Dapatlah disimpulkan dari hasil yang diperoleh tersebut bahwa psikologi perkembangan pada pelajar di kelas XII4 di SMA Negeri 11 Makassar berada pada kategori tinggi.

2. Analisa Bivariat

Tabel 4 Pengaruh Penggunaan *Gadget* Terhadap Psikologi Perkembangan Pada Pelajar Kelas XII 4 di SMA Negeri Makassar

Penggunaan <i>Gadget</i>		Psikologi Perkembangan						
		Rendah		Tinggi		Total		<i>p</i>
		<i>N</i>	%	<i>n</i>	%	<i>n</i>	%	
Rendah	8	22.9%	0	0.0%	8	22.9%	0,002	
Tinggi	10	28.5%	17	48.6%	27	77.1%		
Total	18	51.4%	17	48.6%	35	100.0%		

Berdasarkan hasil uji statistik pada tabel 3.4 dapat diketahui dari 35 responden di SMA Negeri 11 Makassar, menunjukan hasil penggunaan *gadget* dengan Psikologi perkembangan rendah sebanyak 8 responden (22.9%) dan psikologi perkembangan tinggi dengan penggunaan *gadget* rendah sebanyak 10 responden (28.5%) sedangkan psikologi perkembangan cukup dengan penggunaan *gadget* rendah 17 responden (48,6%).

Data ini menunjukan H_a dalam penelitian ini diterima dengan nilai $p = 0,002$, yang dimana lebih kecil dari 0.05 (menunjukkan adanya pengaruh yang signifikan), antara penggunaan *gadget* terhadap psikologi perkembangan pada pelajar di SMA Negeri 11 Makassar.

Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan dan hasil uji statistik yang memperoleh nilai p (0,002). Artinya, terdapat pengaruh antara penggunaan *gadget* dan psikologi perkembangan. Penelitian ini menunjukkan bahwa sebagian besar dari 27 responden (77,1%) pelajar kelas XII 4 di SMA Negeri 11 Makassar memiliki penggunaan *gadget* dalam kategori sedang.

Hasil ini sejalan dengan penelitian sebelumnya (Agasi et al., 20 22) yang meneliti tentang penggunaan *gadget* dan psikologi perkembangan, di mana ditemukan penggunaan *gadget* sangat berpengaruh terhadap perkembangan psikologi anak. Dalam penelitian ini terdapat 13 anak yang menggunakan *gadget* dalam waktu lebih dari 2 jam mengalami perubahan perilaku. Secara keseluruhan, temuan dari kedua penelitian ini saling memperkuat dan menunjukkan bahwa penggunaan *gadget* yang lama sangat berpengaruh terhadap psikologi perkembangan pada pelajar.

Selain itu, penelitian (Purwaningtyas et al., 2023) juga mengemukakan bahwa dampak positif yang ditimbulkan dari *gadget* adalah anak mudah mencari informasi tentang pembelajaran, dan juga memudahkan untuk berkomunikasi dengan teman maupun guru. Adapun dampak negatif yang dikemukakan oleh (Kamaruddin et al., 2023) adalah dapat mempengaruhi kesehatan mental siswa, seperti menurunnya tingkat konsentrasi, meningkatnya kecemasan juga siswa cenderung lebih tertarik pada *gadget* daripada kegiatan belajar.

Dari beberapa penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan *gadget* sangat mempengaruhi proses psikologi perkembangan pada anak baik dalam hal yang positif maupun negatif, dan semuanya itu kembali dan tergantung pada pemakainya masing-masing. Penggunaan *gadget* dapat berdampak negatif bagi psikologi perkembangan, seperti anak akan kurang aktif dalam bersosialisasi juga lupa akan lingkungan sekitarnya dan interaksi dengan orang disekitarnya juga akan berkurang. Sedangkan dampak positif penggunaan *gadget* pada pelajar dapat mempermudah komunikasi, media hiburan, meningkatkan kenyamanan dalam belajar juga meningkatkan pengetahuan (Yandi, 2021).

Menurut asumsi peneliti didapatkan bahwa penggunaan *gadget* pada pelajar sangat berpengaruh terhadap psikologi perkembangan pelajar. Dampak yang dialami pelajar dalam menggunakan *gadget* terhadap psikologi perkembangan dapat dilihat dari kurangnya rasa empati pada siswa, kurangnya sikap ramah dan adanya sikap mementingkan diri sendiri. Dalam hal ini peran orang tua dan guru sangat penting dalam pengawasan penggunaan *gadget* terhadap pelajar karena dikhawatirkan para pelajar bisa menyalahgunakan *gadget*. Terlepas dari hal tersebut semua hal tergantung dengan pengguna *gadget* itu sendiri.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan hasil pembahasan tentang pengaruh penggunaan *gadget* terhadap psikologi perkembangan pada pelajar di sma negeri 11 makassar, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa terdapat pengaruh signifikan antara dua variabel tersebut.

Ucapan Terima Kasih

Mengucapkan terimakasih kepada pihak-pihak yang telah mendukung dan memberikan sumbangsi atas terlaksananya proses penelitian ini diantaranya: Sekolah Tinggi Ilmu Kesehatan Nani Hasanuddin Makassar, dan pihak sekolah SMA Negeri 11 Makassar yang telah mengizinkan dan bersedia menjadi responden dalam penelitian ini.

Referensi

- Agasi, D., Oktarina, R., Desyandri, D., & Murni, I. (2022). Pengaruh Pemakaian Gadget pada Peserta Didik Sekolah Dasar Berkaitan dengan Perkembangan Psikologinya. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 6, 10763–10768. <https://www.jptam.org/index.php/jptam/article/view/4133%0Ahttps://www.jptam.org/index.php/jptam/article/download/4133/3467>
- Alingga Randriwibowo. (2023). “Dampak Penggunaan *Gadget* Terhadap Perkembangan Sosial Pada Siswa Kelas VII SMP Negeri 1 Sritejo Kencono Kecamatan Kotagajah.” Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, Institut Agama Islam Negeri Metro
- APJII. (2020). Apjii Buletin APJII. In Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (Vol. 74, p. 1). <https://apjii.or.id/content/realid/104/503/BULETIN-APJIIEDISI-74---November-2020>
- Dallilah. (2019). “Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Perilaku Sosial Siswa di SMA Darussalam Ciputat.” Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, UIN Syarif Hidayatullah (https://www.academia.edu/43766607/PENGARUH_PENGUNAAN_GADGET_TERHADAP_PERILAKU_SOSIAL_SISWA_di_SMA_DARUSSALAM_CIPUTAT)
- Dwi Purwaningtyas, F., Septiana, Y., Aprilia, H., & Candra, G. (2023). “Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Psikologi Pada Anak Sekolah Dasar.” *Jurnal Psikologi Wijaya Putra*, 4(1)
- Dwiastuti, I., Hendriani, W., & Andriani, F. (2022). The Impact of Academic Resilience on Academic Performance in College Students During the Covid-19 Pandemic. *KnE Social Sciences*. <https://doi.org/10.18502/kss.v7i1.10198>
- Fitriana, A., & Fitria. (2020). “Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Perilaku Remaja dalam Keluarga.” *Psikoislamedia Jurnal Psikologi*, 5(2) (<https://jurnal.arraniry.ac.id/index.php/Psikoislam/article/download/7898/5390>)
- Kamaruddin, I., Leuwol, F. S., Putra, R. P., Aina, M., Suwarma, D. M., & Zulfikhar, R. (2023). Dampak Penggunaan Gadget pada Kesehatan Mental dan Motivasi Belajar Siswa di Sekolah. *Journal on Education*, 6(1), 307–316. <https://www.jonedu.org/index.php/joe/article/view/2944>
- Khatimah, K., Azniah, A., & Yusnaeni, Y. (2023). Hubungan Kecanduan Bermain Game Online Terhadap Identitas Diri Remaja Pada Pelajar Sman 21 Makassar. *JIMPK : Jurnal Ilmiah Mahasiswa & Penelitian Keperawatan*, 3(3), 121-127. <https://doi.org/10.35892/jimpk.v3i3.1081>
- Pitrianti, & Ahmat, H. (2021). Tinjauan Bahaya Kecanduan Gadget. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Udhuluddin Adab Dan Dakwah*, 1(2), 139–147.
- Purwaningtyas, F. D., Septiana, Y., Aprilia, H., & Candra, G. (2023). Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Psikologi Pada Anak Sekolah Dasar. *Jurnal Psikologi Wijaya Putra (Psikowipa)*, 4(1), 1–9.
- Sianturi, S. A. (2018). Tindakan Kepolisian Daerah Istimewa Yogyakarta Terhadap Pelajar Pelaku Penganiayaan Berat Yang Mengakibatkan Matinya Seseorang (Doctoral dissertation, UAJY).
- Syifa, L., Setianingsih, E. S., & Sulianto, J. (2019). Dampak Penggunaan Gadget terhadap Perkembangan Psikologi pada Anak Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 3(4), 527–533.
- Syam, A., Zainal, S., Dewi, I., Sari Wijayaningsih, K., Musni, M., Tinggi Ilmu Kesehatan Nani Hasanuddin, S., Kebidanan Batari Toja, A., & Korespondensi Penulis, B. (2024). *Managing Gadget Addiction Among Students*. 2(1), 2962–8717. <https://doi.org/10.59024/faedah.v2i1.716>
- Yandi, H. (2021). Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Kemampuan Interaksi Sosial Anak Usia Dini. *BUHUTS AL-ATHFAL: Jurnal Pendidikan Dan Anak Usia Dini*, 1(2), 269–281. <https://doi.org/10.24952/alathfal.v1i2.4455>