

GAMBARAN KECANDUAN GADGET PADA ANAK USIA SEKOLAH DI SD NEGERI KESUGIHAN 01 CILACAP

*Overview Of Gadget Addiction Among School Age Children At Primary School
Negeri Kesugihan 01 Cilacap*

Laras Subekti, Trimeilia Suprihatiningsih, Ahmad Subandi

Al Irsyad Cilacap

Jl. Cerme No. 24 Sidanegara, Cilacap

ABSTRAK

Gadget adalah perangkat kecil yang memiliki fungsi khusus yang berkaitan dengan perkembangan teknologi masa kini. Anak usia sekolah banyak menghabiskan waktu game. Tujuan penelitian mengetahui gambaran kecanduan gadget pada anak usia sekolah di SD Negeri 01 Kesugihan. Jenis penelitian adalah deskriptif, sedangkan pengumpulan data menggunakan kuesioner. Sampel diambil dengan teknik cluster sampling sehingga didapatkan responden sebanyak 112 siswa. Hasil penelitian anak usia sekolah rata-rata berusia 10,61 tahun, sebagian besar jenis kelaminnya perempuan 56,3%. Aplikasi yang sering digunakan siswa di SD Negeri Kesugihan 01 Cilacap adalah game (48,3%), mayoritas siswa memiliki durasi penggunaan gadget dalam kategori tinggi (64,3%). Kesimpulan siswa kelas 4 sampai 6 di SD Negeri Kesugihan 01 Cilacap mengalami kecanduan gadget dengan kategori tinggi. Saran kepada orang tua agar bersikap tegas kepada anak yang meminta gadget untuk game. Diharapkan kepada pihak sekolah menambah ekstrakurikuler dan bimbingan konseling penggunaan *smartphone*.

Kata kunci: Anak usia Sekolah, *Game*, kecanduan *gadget*.

ABSTRACT

Gadgets are small devices that have special functions related to current technological developments. School-aged children spend a lot of time playing games. The aim of the research is to find out the picture of gadget addiction in school-age children at SD Negeri 01 Kesugihan. This type of research is descriptive, while data collection uses a questionnaire. The sample was taken using a cluster sampling technique so that there were 112 students as respondents. The research results mean that school age children are 10.61 years old, most of whom are female, 56.3%. The applications that students often use at SD Negeri Kesugihan 01 Cilacap are games (48.3%), the majority of students have a duration of gadget use in the high category (64.3%). Conclusion: Students in grades 4 to 6 at SD Negeri Kesugihan 01 Cilacap experience gadget addiction in the high category. Advice to parents to be firm with children who ask for gadgets for games. It is hoped that the school will add extracurricular activities and counseling on the use of smartphones.

Keywords: School age children, games, gadget addiction