



**HUBUNGAN PENGGUNAAN GADGET DENGAN TINGKAT
KECERDASAN PADA GENERASI ALPHA DI MTS
MIFTAHUSSALAM DEMAK**

Skripsi

Untuk memenuhi persyaratan mencapai sarjana keperawatan

**Oleh:
Aliyatul Khusna
NIM: 30902200028**

**PROGRAM STUDI S1 ILMU KEPERAWATAN
FAKULTAS ILMU KEPERAWATAN
UNIVERSITAS ISLAM SULTAN AGUNG SEMARANG
2025**



**HUBUNGAN PENGGUNAAN GADGET DENGAN TINGKAT
KECERDASAN PADA GENERASI ALPHA DI MTS MIFTAHUSSALAM
DEMAK**



Skripsi

Oleh:

Aliyatul Khusna

NIM: 30902200028


**PROGRAM STUDI S1 ILMU KEPERAWATAN
FAKULTAS ILMU KEPERAWATAN
UNIVERSITAS ISLAM SULTAN AGUNG SEMARANG
2025**

SURAT PERNYATAAN BEBAS PLAGIARISME

Saya yang bertanda tangan dibawah ini, dengan sebenarnya meyakini bahwa skripsi dengan judul: **“HUBUNGAN PENGGUNAAN GADGET DENGAN TINGKAT KECERDASAN PADA GENERASI ALPHA DI MTS MIFTAHUSSALAM DEMAK”**. Saya susun tanpa tindakan plagiarisme sesuai dengan ketentuan yang berlaku di Fakultas Ilmu Keperawatan Universitas Islam Sultan Agung Semarang. Jika dikemudian hari ternyata saya melakukan tindakan plagiarism, saya bertanggung jawab sepenuhnya dan bersedia menerima sanksi yang dijatuhkan oleh Universitas Islam Sultan Agung Semarang kepada saya.

Semarang, Januari 2025

Mengetahui
Wakil Dekan 1


Dr. Ns. Sri Wahyuni, M.Kep. Sp.Kep.Mat
NUPTK. 9941753654230092

Peneliti


METERAI
TEMPEL

Aliyatul Khusna
NIM: 30902200028

HALAMAN PERSETUJUAN

Skripsi berjudul:

**HUBUNGAN PENGGUNAAN GADGET DENGAN TINGKAT
KECERDASAN PADA GENERASI ALPHA DI MTS MIFTAHUSSALAM
DEMAK**

Dipersiapkan dan disusun oleh:

Nama : Aliyatul Khusna

NIM : 30902200028

Telah disahkan dan disetujui oleh pembimbing pada:

Pembimbing I

Tanggal:



Dr. Ns. Nopi Nur Khasanah, M.Kep.Sp.Kep.An
NUPTK: 6462765666230213

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi berjudul:

**HUBUNGAN PENGGUNAAN GADGET DENGAN TINGKAT
KECERDASAN PADA GENERASI ALPHA DI MTS MIFTAHUSSALAM
DEMAK**

Disusun oleh:

Nama : Aliyatul Khusna

NIM : 30902200028

Telah dipertahankan di depan dewan penguji pada tanggal 11 Desember 2025 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima

Penguji I,

Ns. Kurnia Wijayanti, M.Kep
NUPTK: 9560764665231132

Penguji II,

Dr. Ns. Nopi Nur Khasanah, M.Kep.Sp.Kep.An
NUPTK. 6462765666230213

Mengetahui,



Dr. Iwan Ardian, SKM, S.Kep., M.Kep
NUPTK. 115475265313009

**PROGRAM STUDI ILMU KEPERAWATAN
FAKULTAS ILMU KEPERAWATAN
UNIVERSITAS ISLAM SULTAN AGUNG**
Skripsi ,

ABSTRAK

Khusna
Aliyatul

Hubungan penggunaan gadget dengan tingkat kecerdasan pada generasi alpha di MTs Miftahussalam Demak

Latar belakang: Kemajuan teknologi digital telah membawa perubahan signifikan terhadap pola perilaku dan cara berpikir generasi muda, termasuk generasi alpha yang tumbuh di lingkungan serba digital. Penggunaan gadget yang tidak terkontrol berpotensi memengaruhi aspek kognitif, emosional, sosial, dan spiritual anak. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis hubungan antara penggunaan gadget dengan tingkat kecerdasan pada generasi alpha di MTs Miftahussalam Demak.

Metode: Penelitian ini menggunakan desain kuantitatif korelasional dengan pendekatan cross-sectional. Populasi dalam penelitian berjumlah 66 siswa generasi alpha yang dipilih menggunakan teknik total sampling. Instrumen penelitian berupa kuesioner tertutup yang telah diuji validitas dan reliabilitasnya. Analisis data dilakukan secara univariat dan bivariat menggunakan uji Rank Spearman dengan tingkat signifikansi 0,05.

Hasil: Hasil penelitian menunjukkan bahwa sebagian besar responden menggunakan gadget dalam kategori singkat (<2 jam per hari) sebesar 47%, sedangkan tingkat kecerdasan mayoritas berada pada kategori baik (54,5%), cukup (37,9%), dan kurang (7,6%). Analisis bivariat menunjukkan adanya hubungan yang kuat dan signifikan antara penggunaan gadget dengan tingkat kecerdasan ($r = -0,662$; $p = 0,000 < 0,05$). Arah hubungan negatif mengindikasikan bahwa semakin tinggi intensitas penggunaan gadget, maka semakin rendah tingkat kecerdasan siswa. Analisis lanjutan juga menunjukkan bahwa penggunaan gadget berlebihan berdampak negatif pada aspek kecerdasan intelektual, emosional, spiritual, dan sosial.

Simpulan: Terdapat hubungan signifikan antara penggunaan gadget dengan tingkat kecerdasan anak generasi alpha. Penggunaan gadget secara berlebihan dapat menurunkan kemampuan kognitif, konsentrasi, serta interaksi sosial anak. Oleh karena itu, diperlukan peran aktif orang tua dan guru dalam mengawasi serta mengarahkan penggunaan gadget agar lebih edukatif dan proporsional untuk mendukung perkembangan kecerdasan anak secara menyeluruh.

Kata Kunci: Penggunaan Gadget, Tingkat Kecerdasan, Generasi Alpha.

**BACHELOR OF SCIENCE IN NURSING
FACULTY OF NURSING SCIENCE
SULTAN AGUNG ISLAMIC UNIVERSITY SEMARANG
Thesis, 2025**

ABSTRACT

Khusna, Aliyatul

Background: Advances in digital technology have brought significant changes to the behavior and thinking patterns of the younger generation, including Generation Alpha, who have grown up in a digital environment. Uncontrolled gadget use has the potential to impact children's cognitive, emotional, social, and spiritual aspects. This study aims to analyze the relationship between gadget use and intelligence levels among Generation Alpha students at MTs Miftahussalam Demak.

Method: This study used a quantitative correlational design with a cross-sectional approach. The study population consisted of 66 Generation Alpha students selected using a total sampling technique. The research instrument was a closed-ended questionnaire that had been tested for validity and reliability. Data analysis was performed using univariate and bivariate analyses using the Spearman Rank Test with a significance level of 0.05.

Result: The results showed that the majority of respondents used gadgets for short periods (<2 hours per day) (47%), while the majority of respondents' intelligence levels were in the good (54.5%), moderate (37.9%), and poor (7.6%) categories. Bivariate analysis showed a strong and significant relationship between gadget use and intelligence levels ($r = -0.662$; $p = 0.000 < 0.05$). The negative direction of the relationship indicates that the higher the intensity of gadget use, the lower the student's intelligence level. Further analysis also showed that excessive gadget use negatively impacts intellectual, emotional, spiritual, and social intelligence.

Conclusion: there is a significant relationship between gadget use and the intelligence levels of Generation Alpha children. Excessive gadget use can reduce children's cognitive abilities, concentration, and social interaction. Therefore, parents and teachers need to actively monitor and guide gadget use to ensure it is more educational and proportionate to support children's overall intellectual development.

Keywords: Gadget Use, Intelligence Level, Alpha Generation.

KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum Wr. Wb

Puji Syukur kehadirat Allah SWT, yang telah melimpahkan Rahmat dan hidayah-Nya yang telah memberikan kemudahan dan kelancaran dalam menyelesaikan penyusunan skripsi dengan judul **“HUBUNGAN PENGGUNAAN GADGET DENGAN TINGKAT KECERDASAN PADA GENERASI ALPHA DI MTS MIFTAHUSSALAM DEMAK”** dalam rangka memenuhi persyaratan mencapai gelar sarjana keperawatan Universitas Islam Sultan Agung Semarang.

Dalam penyusunan skripsi ini penulis menyadari sepenuhnya bahwa penulis mendapatkan bantuan dari kerja sama dari berbagai pihak, sehingga skripsi ini dapat terselesaikan. Peneliti menyampaikan terima kasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. H. Gunarto, S.H., M.H selaku Rektor Universitas Islam Sultan Agung Semarang.
2. Bapak Dr. Iwan Ardian, S.KM., M.Kep selaku Dekan Fakultas Ilmu Keperawatan Universitas Islam Sultan Agung Semarang.
3. Ibu Dr. Ns. Dwi Retno Sulistyarningsih, M.Kep., Sp.KMB selaku Kaprodi S1 Keperawatan Fakultas Ilmu Keperawatan Universitas Islam Sultan Agung Semarang
4. Ibu Dr. Ns. Nopi Nur Khasanah, M.Kep., Sp.Kep.An selaku Dosen Pembimbing yang sudah memberikan motivasi, saran, dan Solusi.
5. Ibu Ns. Kurnia Wijayanti M.Kep selaku Dosen Penguji yang sudah mengarahkan dan memberi saran kepada peneliti dalam penyusunan skripsi ini.

Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan skripsi ini jauh dari kesempurnaan, oleh karena itu kritik dan saran sangat diharapkan untuk mencapai hasil yang lebih baik.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb

Semarang, 11 Desember 2025

Penulis

Aliyatul Khusna
NIM: 30902200028



DAFTAR ISI

SURAT PERNYATAAN BEBAS PLAGIARISME	ii
HALAMAN PERSETUJUAN	iii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
ABSTRAK	v
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
BAB 1	1
PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan masalah	5
C. Tujuan penelitian.....	5
D. Manfaat penelitian	6
BAB II	7
TINJAUAN PUSTAKA	7
A. Tinjauan Teori	7
B. Kerangka Teori.....	22
C. Hipotesis	23
BAB III	24
METODE PENELITIAN	24
A. Kerangka Konsep.....	24
B. Variabel Penelitian	24
C. Jenis dan Desain Penelitian.....	25
D. Populasi dan Sampel	25
E. Tempat dan Waktu Penelitian.....	28
F. Definisi Operasional	29
G. Instrumen atau alat pengumpulan data.....	29
H. Metode Pengumpulan Data.....	35
I. Analisa Data.....	41
J. Etika Penelitian	43
BAB IV	45
HASIL PENELITIAN	45
A. Pengantar Bab	45

B. Analisa Univariat	45
C. Analisa Bivariat	48
BAB V	50
PEMBAHASAN	50
A. Pengantar Bab	50
B. Pembahasan	50
C. Keterbatasan penelitian.....	66
D. Implikasi Penelitian	66
BAB VI.....	68
PENUTUP.....	68
A. Kesimpulan	68
B. Saran	69
DAFTAR PUSTAKA	71
LAMPIRAN.....	74



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Kerangka teori	22
Gambar 3. 2 Kerangka konsep	24



DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Alokasi Proporsional	28
Tabel 3. 2 Definisi Operasional.....	29
Tabel 3. 3 Skala Tingkat Kecerdasan	
Tabel 4. 1 Distribusi frekuensi responden berdasarkan usia pada Generasi Alpha Di MTs Miftahussalam Demak Agustus 2025 (n=66)	46
Table 4. 2 Distribusi Frekuensi Responden Berdasarkan Jenis Kelamin Pada Generasi Alpha Di MTs Miftahussalam Demak Agustus 2025 (n=66).....	46
Table 4. 3 Distribusi Frekuensi Responden Berdasarkan pekerjaan orang tua Pada Generasi Alpha Di MTs Miftahussalam Demak Agustus 2025 (n=66).....	46
Table 4. 4 Distribusi Frekuensi Responden Berdasarkan Pendapatan Orang Tua Pada Generasi Alpha Di MTs Miftahussalam Demak Agustus 2025 (n=66).....	47
Table 4. 5 Distribusi Frekuensi Responden Berdasarkan Penggunaan Gadget Pada Generasi Alpha Di MTs Miftahussalam Demak Agustus 2025 (n=66).....	47
Table 4. 6 Distribusi Frekuensi Responden Berdasarkan tingkat kecerdasan Pada Generasi Alpha Di MTs Miftahussalam Demak Agustus 2025 (n=66).....	48
Table 4. 7 Analisis Tingkat Keeratan Hubungan Penggunaan Gadget dan Tingkat Kecerdasan Pada Generasi Alpha Di MTs Miftahussalam Demak Agustus 2025 (n=66).....	48



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Surat permohonan izin survey pendahuluan

Lampiran 2. Surat keterangan lolos uji etik

Lampiran 3. Surat izin penelitian

Lampiran 4. Lembar persetujuan menjadi responden

Lampiran 5. Surat permohonan menjadi responden

Lampiran 6. Lembar persetujuan menjadi asisten penelitian

Lampiran 7. Lembar kuesioner

Lampiran 8. Uji validitas dan reliabilitas

Lampiran 9. Hasil data penelitian

Lampiran 10. Hasil output SPSS

Lampiran 11. Hasil konsultasi bimbingan

Lampiran 12. Jadwal kegiatan penelitian

Lampiran 13. Dokumentasi penelitian

Lampiran 14. Biodata peneliti

Lampiran 15. Persetujuan perbaikan ujian skripsi

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Kemajuan teknologi informasi (TI) merupakan suatu hasil dari semakin berkembangnya pengetahuan manusia yang dapat memberikan perubahan pada pola kehidupan manusia. Teknologi informasi memberikan dampak terhadap perkembangan komunikasi dan interaksi sosial dimasyarakat. Pada zaman sekarang bentuk teknologi yang paling dekat dengan kita adalah gadget. Gadget adalah sebuah perangkat telepon seluler yang dilengkapi berbagai fitur sehingga penggunaanya dapat melakukan pencarian berbagai informasi, bermain *game* dan *system messenger* (Indriani et al., 2021). Jumlah pengguna gadget di Indonesia mengalami peningkatan dengan nilai 85% di tahun 2024 seperti data yang dikeluarkan oleh (Statista, 2024). Berdasarkan data dari kementerian komunikasi dan informatika Republik Indonesia menyatakan penggunaan gadget oleh anak remaja usia sekolah berada di usia 13-19 tahun berjumlah 73,7% setara dengan 25,5 juta (Kominfo, 2024)

Gadget merupakan salah satu jenis TI yang paling umum digunakan. Gadget telah berkembang sangat pesat, jika sebelumnya hanya bisa digunakan untuk komunikasi, kini gadget dapat digunakan untuk berbagai keperluan seperti media berita, jejaring sosial, hobi, bahkan hiburan. Gadget adalah alat elektronik yang mudah dibawa ke mana saja untuk keperluan komunikasi dan mengetahui informasi dengan cepat. Gadget dapat

berfungsi sebagai alat yang dapat membantu siswa mempelajari perkembangan teknologi terkini dan memastikan bahwa siswa mengikuti kemajuan atau trend pada era modern (Mardi, 2020).

Di era globalisasi ini, banyak anak yang terpengaruh oleh kemajuan teknologi, yang mengakibatkan perkembangan anak terganggu. Gadget memiliki daya tarik untuk anak-anak. Gadget digunakan untuk mengisi berbagai aplikasi seperti *video game online* hingga aplikasi pembelajaran. Penyajian aplikasi menjadi lebih menarik dimana menyajikan berbagai warna dan karakteristik, sehingga anak-anak yang sudah mencoba menggunakan gadget akan ketagihan dan senang menggunakan gadget dalam waktu yang lama, namun perlu disadari bahwa penggunaan gadget yang berlebihan sangat tidak tepat (Sofiana et al., 2023).

Gadget memberikan dampak positif pada pola pikir anak yaitu mampu membantu anak dalam mengatur kecepatan bermainnya, mengolah strategi dalam bermain, dan membantu meningkatkan kemampuan otak kanan anak selama dalam pengawasan yang baik (Chusnah, 2020). Dibalik kelebihan, gadget lebih dominan pada dampak negatif yang berpengaruh terhadap perkembangan anak yaitu radiasi dari gadget yang dapat merusak jaringan saraf dan otak, menurunkan daya aktif anak dan kemampuan anak untuk berinteraksi dengan orang lain, serta anak menjadi lebih individual sehingga kurang memiliki sikap peduli terhadap teman bahkan orang lain. Selain itu, dampak negatif lainnya yaitu perkembangan otak anak menjadi terganggu, menghambat kemampuan anak dalam mengekspresikan pikiran, banyak

fitur yang tidak sesuai dengan usia anak, kurangnya nilai norma, edukasi dan agama, serta menghilangkan ketertarikan anak pada aktifitas bermain atau melakukan kegiatan lain. Penggunaan gadget yang berlebihan akan meningkatkan *screen time*, sehingga juga akan mengubah pola interaksi sosial dengan mengurangi interaksi sosial secara langsung dan mengurangi aspek keterampilan sosial kecerdasan emosional (Paulina & Janrosl, 2023).

Penggunaan gadget dapat memengaruhi kecerdasan, sehingga menyebabkan gangguan interaksi sosial bagi penggunanya. Hidup di era digital dengan pesatnya perkembangan teknologi membuat para remaja semakin mudah dalam menggunakannya. Namun perlu diketahui bahwa penggunaan gadget pada setiap usia memiliki perbedaan terkait dengan intensitas waktu atau *screen time*. Saat ini, kita tidak hanya fokus membahas kecerdasan intelektual saja, melainkan juga membahas jenis kecerdasan lainnya, yaitu kecerdasan emosional atau *Emotional Quotient* (EQ). Bahwa seseorang yang memiliki *Intelligence Quotient* (IQ) tinggi saja tidak cukup, anak juga harus mampu mengendalikan emosinya dengan baik (Feby, 2021).

Generasi alpha merupakan kelompok yang lahir ditahun 2010 hingga 2024, berdasarkan data Badan Pusat Statistik (BPS), jumlah generasi alpha di Indonesia adalah 12,77% (Statista, 2024). Banyak generasi alpha yang tumbuh dengan menggunakan gadget sebagai bagian dari hiburan masa kecil mereka, serta sebagai alat bantu pendidikan atau pengalih perhatian. Salah satu karakteristik utama generasi alpha adalah hiperkonektivitas yaitu kehidupan generasi alpha selalu terhubung ke internet, seperti yang

ditunjukkan oleh *platform* hiburan digital, media sosial, dan aplikasi pembelajaran. Kemampuan visual generasi alpha berkembang pesat. Generasi ini disebut multitasker yang hebat karena dapat melakukan hal-hal dengan cepat (McCrindle, 2021).

Dari hasil survey pendahuluan durasi dari penggunaan gadget pada siswa rata-rata 2-3 jam perhari dan aktivitas yang sering digunakan yaitu bermain sosial media dan hiburan. Siswa yang sekolah di Madrasah Tsanawiyah Miftahussalam Demak mayoritas anak pondok yang dilarang membawa gadget. Nilai rata-rata yang mendapat nilai tertinggi 1-10 adalah mayoritas anak pondok. Ada juga siswa yang mudah marah jika tidak diizinkan menggunakan gadget dari sikap itu menunjukkan ketergantungan emosional terhadap gadget, beberapa siswa mengaku sering lupa waktu sholat karena asyik bermain gadget dan siswa lebih suka menyendiri pada saat bermain gadget daripada berinteraksi dengan orang lain.

Mengingat perkembangan teknologi yang cepat dalam kehidupan sehari-hari, penelitian tentang hubungan antara penggunaan gadget dan tingkat kecerdasan remaja sangat penting. Gadget telah menjadi bagian penting dari aktivitas remaja, tetapi bagaimana gadget memengaruhi perkembangan kognitif anak masih diperdebatkan. Sebagai hasil dari beberapa penelitian, penggunaan perangkat elektronik yang berlebihan dapat mengganggu konsentrasi dan mempengaruhi kualitas tidur dapat berdampak pada perkembangan otak dan kecerdasan. Namun, jika digunakan dengan benar, perangkat ini juga dapat menjadi alat pembelajaran

yang bermanfaat. Oleh karena itu, penelitian ini sangat penting untuk mendapatkan pemahaman yang lebih baik tentang bagaimana penggunaan perangkat mempengaruhi kecerdasan remaja.

B. Rumusan masalah

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi memberikan dampak terhadap perkembangan komunikasi dan interaksi masyarakat berbasis digital. Alat komunikasi semakin berkembang pesat salah satunya perkembangan gadget yang semakin canggih. Penggunaan gadget pada generasi muda dapat memberikan dampak positif berupa meningkatkan kemampuan otak. Namun, di sisi lain juga berdampak buruk pada perkembangan otak dan kecerdasan. Berdasarkan rumusan masalah tersebut maka dapat disusun pertanyaan penelitian sebagai berikut:

Bagaimana hubungan penggunaan gadget dengan tingkat kecerdasan pada generasi alpha?

C. Tujuan penelitian

1. Tujuan umum

Menganalisis hubungan penggunaan gadget dengan tingkat kecerdasan pada generasi alpha di Madrasah Tsanawiyah Miftahussalam

2. Tujuan khusus

Tujuan khusus dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Mengidentifikasi karakteristik responden berdasarkan usia, jenis kelamin, pekerjaan orang tua, dan pendapatan orang tua.

- b. Mengidentifikasi penggunaan gadget pada generasi alpha.
- c. Menganalisis tingkat kecerdasan pada generasi alpha
- d. Menganalisis keeratan hubungan penggunaan gadget dengan tingkat kecerdasan pada generasi alpha.

D. Manfaat penelitian

1. Bagi profesi keperawatan, dapat menjadi sumber informasi dan referensi ilmiah bagi profesi keperawatan, khususnya keperawatan anak dan keperawatan komunitas dalam memahami hubungan penggunaan gadget dengan tingkat kecerdasan pada generasi alpha sebagai dasar dalam pemberian edukasi dan promosi kesehatan.
2. Bagi institusi Pendidikan, dapat memberikan masukan bagi pihak sekolah, khususnya MTs Miftahussalam Demak sebagai bahan pertimbangan dalam menyusun kebijakan dan program pengawasan penggunaan gadget pada siswa untuk mendukung perkembangan kecerdasan secara optimal.
3. Bagi masyarakat, dapat meningkatkan pengetahuan dan kesadaran masyarakat, khususnya orang tua mengenai dampak penggunaan gadget terhadap tingkat kecerdasan anak, sehingga dapat lebih bijak dalam mengawasi dan membatasi penggunaan gadget pada anak.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Tinjauan Teori

1. Generasi Alpha

a. Definisi Generasi Alpha

Generasi alpha adalah anak-anak yang lahir dari tahun 2010 hingga 2024. Generasi ini ditunjukkan oleh usia digital *device* yang sangat mendominasi kehidupan manusia. Mereka dilahirkan dengan pertumbuhan yang sangat cepat dan progresif. Orang tua generasi alpha biasanya menggunakan ponsel dan aplikasi digital untuk menghibur anak-anak mereka. Dapat dilakukan dengan memutar video di *YouTube* yang berisi lagu untuk anak-anak dan permainan digital. Oleh karena itu, anak-anak berusia dua tahun sudah mampu menggunakan layar sentuh *smartphone*. Ada kemungkinan bahwa perkembangan digital berkontribusi pada perkembangan kehidupan generasi alpha (Nasution A, 2024).

b. Karakteristik Generasi Alpha

Menurut McCrindle (2021). Ada beberapa karakteristik pada generasi alpha:

- 1) Hiperkonektivitas, yang berarti mereka selalu terhubung dengan digital. Mereka sangat tertarik pada teknologi baru sehingga menjadi gaya hidup mereka

- 2) Kemampuan visual, kemampuan untuk mengedit video meningkatkan koordinasi mata-tangan dan kemampuan untuk berpindah tugas dengan cepat
- 3) Teknologikal, hiperkonektivitas yang dihadapi generasi Alpha untuk menjadi sangat mahir dalam penggunaan teknologi baru yang membuat pembelajaran lebih mudah dan menciptakan banyak pilihan untuk hidup mereka.
- 4) Keragaman, dalam variasi ini mencakup variasi selera, gaya hidup, dan sudut pandang selain demografi.

2. Penggunaan Gadget

a. Definisi gadget

Gadget merupakan Alat elektronik yang sangat populer digunakan untuk komunikasi dengan penggunaan praktis untuk membantu pekerjaan manusia dan juga bisa dibawa kemana-mana (Woods, 2024).

b. Jenis-jenis gadget

Beberapa jenis gadget yang sering digunakan:

- 1) Ponsel adalah jenis perangkat yang mudah dibawa bahkan untuk anak-anak. Dengan perkembangan gadget, fungsi utamanya telah berubah menjadi alat komunikasi. Namun, seiring berjalannya waktu, gadget dapat melakukan berbagai

fungsi tambahan, seperti mencari informasi, bermain game, belajar media, dan sebagainya.

- 2) Ipad adalah perangkat lunak berukuran lebih besar yang mirip dengan computer tablet dan memiliki fitur tambahan operasi sistem.
 - 3) Notebook adalah kombinasi dari laptop (Berliana, 2021)
- c. Faktor-faktor yang mempengaruhi penggunaan gadget

Berikut ini adalah beberapa elemen yang mempengaruhi penggunaan gadget.

1) Faktor internal

Terdiri dari faktor-faktor yang menunjukkan karakteristik individu, seperti:

- a) Tingkat pencarian sensasi yang tinggi. Pencarian sensasi, adalah sifat yang didefinisikan sebagai kebutuhan-kebutuhan yang beragam, baru, dan sensasi kompleks, serta keinginan untuk mengambil resiko, baik secara fisik maupun sosial.
- b) *Self-esteem* yang rendah. *Self-esteem* adalah evaluasi seseorang terhadap kualitas atau keberhargaannya sebagai manusia.
- c) Kontrol diri yang rendah, kontrol diri adalah kemampuan seseorang untuk merencanakan, mengatur, dan mengarahkan tindakannya untuk mencapai tujuan.

2) Faktor Situasional

Faktor penyebab yang mengarah pada pengguna gadget sebagai cara untuk membuat diri mereka merasa nyaman secara psikologis ketika mereka berada dalam situasi yang tidak nyaman. Dalam hal ini, membuat mereka merasa terganggu dengan aktivitas mereka dan mengalihkan perhatian mereka ke gadget.

3) Faktor Sosial

Faktor ini mencakup alasan mengapa orang menjadi kecanduan gadget sebagai alat untuk berinteraksi dan menjaga kontak dengan orang lain karena individu ini selalu menggunakan gadget untuk berinteraksi dan cenderung tidak tertarik untuk berkomunikasi secara langsung dengan orang lain. Faktor sosial lain yang mempengaruhinya seperti kelompok keluarga, dan status sosial. Peran keluarga dalam faktor sosial sangat penting karena keluarga berfungsi sebagai acuan utama dalam perilaku anak-anak. Faktor sosial mempengaruhi perilaku anak-anak secara luas dan mendalam. banyak anak-anak mengikuti tren di budaya lingkungan mereka, yang membuat mereka harus memiliki gadget.

4) Faktor eksternal

Terkait dengan banyaknya paparan media terhadap perangkat dan berbagai fasilitasnya yang datang dari luar.

a) Reklame/iklan

Iklan tersebar di pertelevisian dan media sosial.

Iklan sering memaksa anak-anak untuk mengikuti perkembangan modern dan membuat anak-anak lebih tertarik pada hal baru. Dengan fitur-fitur menarik yang ada di dalam gadget, anak-anak menjadi tertarik dan ingin mengoperasikannya.

b) Harga terjangkau

Banyak persaingan teknologi menyebabkan harga gadget terjangkau. karena itu, harga gadget dapat turun. Dulunya hanya orang menengah atas yang memiliki uang untuk membeli perangkat tersebut, tetapi sekarang orang tua dengan pendapatan rendah dapat membelikan perangkat tersebut kepada anak mereka.

5) Lingkungan

Teman sebaya dan masyarakat sangat penting. Hal ini menyebabkan banyak orang menggunakan gadget, membuat orang lain enggan meninggalkannya. Akibatnya, sekarang hampir setiap kegiatan menuntut seseorang untuk menggunakannya (Lisnadiyah et al., 2023).

d. Dampak penggunaan gadget

1) Dampak Positif

Penggunaan gadget bervariasi untuk orang dewasa dan anak-anak, tergantung pada cara mereka menggunakannya, beberapa perangkat dapat membantu anak untuk:

- a) Mengembangkan imajinasi
- b) Melatih kecerdasan, dengan membuat gambar, angka, dan tulisan yang membantu proses belajar
- c) Meningkatkan rasa percaya diri
- d) Mengembangkan kemampuan dalam membaca, matematika dan pemecahan masalah.
- e) Inovator/Pencipta, Dengan kemajuan teknologi, generasi sekarang memiliki banyak kesempatan untuk bereksplorasi mengembangkan apa yang sudah ada dan banyak menemukan peluang untuk menghasilkan temuan yang baru. Ini karena semakin banyak waktu dan kesempatan aplikasi yang tersedia di perangkat elektronik, serta kesempatan untuk saling mengajar dan belajar antar teman dalam dunia maya (Wani et al., 2025).

2) Dampak negatif

Efek negatif penggunaan perangkat berikut:

a) Dapat menyebabkan masalah mata.

Semakin sering menggunakan gadget akan menyebabkan masalah pada mata, terutama mata lelah, merah, penglihatan yang buram, kering, dan iritasi ringan karena paparan radiasi gadget.

b) Masalah tidur

Bermain gadget terlalu sering dapat membuat anak merasa nyaman, yang pada akhirnya membuat rutinitas dan jam tidur menjadi terganggu.

c) Masalah konsentrasi

Bermain gadget terlalu banyak dapat membuat anak tidak fokus dalam pelajaran dan teringat dengan gadget.

d) Perkembangan sosial

Banyak anak menjadi ketagihan pada perangkat elektronik dan kehilangan kesempatan untuk bersosialisasi. Misalnya, mereka tidak bermain di lingkungan sekitar atau bersama teman-teman mereka.

e) Perkembangan kognitif

Berpikir tentang proses psikologis anak dalam kaitannya dengan individu terhambat. Proses-proses ini

meliputi mempelajari, mengamati, membayangkan, memperkirakan, menilai, dan memikirkan lingkungan

f) Perkembangan emosional

Anak-anak yang terlalu banyak menggunakan perangkat elektronik, mereka akan kehilangan kemampuan untuk memproses perasaan mereka karena mereka tidak terbiasa dengan interaksi dengan lingkungan sekitarnya. Jika keinginan mereka tidak dipenuhi, anak-anak akan marah.

g) Mengubah perilaku anak.

Semakin mudahnya mengakses internet melalui perangkat yang menampilkan berbagai konten yang tidak seharusnya dilihat oleh anak-anak. Misalnya, adegan kekerasan dalam game dan film, dan pornografi, dianggap mempengaruhi pola perilaku yang negatif, dan anak-anak dapat mencontohkan karakter yang dapat melakukan kekerasan terhadap teman mereka (Wani et al., 2025).

e. Durasi penggunaan gadget

Durasi penggunaan gadget dibagi menjadi tiga kategori, yaitu:

- 1) Penggunaan rendah, yang berarti penggunaan gadget kurang dari 3 jam dalam sehari.

- 2) Penggunaan sedang, yang berarti penggunaan gadget sekitar 3 jam dalam sehari.
- 3) Penggunaan tinggi, gadget digunakan lebih dari 3 jam dalam sehari (Sofiana et al., 2023).

f. Tanda-tanda kecanduan

Tanda-tanda ketergantungan pada perangkat elektronik termasuk.

- 1) Penggunaan terus menerus perangkat bersamaan dengan kurangnya minat sosial.
- 2) Menghabiskan waktu lebih dari tiga jam menggunakan perangkat.
- 3) Tidak bisa bertahan satu hari tanpa gadget.
- 4) Menolak untuk melakukan aktivitas di luar rumah,
- 5) Menolak untuk melakukan rutinitas sehari-hari dan memilih untuk bermain gadget (Wani et al., 2025).

3. Kecerdasan

a. Definisi kecerdasan

Kecerdasan adalah kemampuan manusia untuk memecahkan masalah, baik yang sederhana maupun yang membutuhkan tingkat pemikiran yang tinggi, serta untuk memahami, bertindak, dan menggunakan kecenderungan rasional untuk mencapai tujuan tertentu (Paulina & Janros1, 2023). Konsep kecerdasan mencakup berbagai aspek, mulai dari pemikiran rasional dan analitis

(kecerdasan intelektual), kemampuan mengontrol emosi (kecerdasan emosional), pemahaman tentang makna kehidupan (kecerdasan spiritual), hingga keterampilan dalam menjalin hubungan sosial yang baik (kecerdasan sosial).

1) Kecerdasan Intelektual

Kecerdasan intelektual adalah kemampuan yang terdiri dari tiga aspek utama, yaitu kemampuan mengarahkan pikiran atau tindakan, kemampuan menyesuaikan atau mengubah tindakan yang telah dilakukan, serta kemampuan melakukan evaluasi terhadap diri sendiri. Sementara itu, Wechsler (2020) mendefinisikan intelegensi sebagai keseluruhan kapasitas seseorang untuk bertindak dengan tujuan tertentu, berpikir secara logis, dan beradaptasi secara efektif dengan lingkungannya. Kecerdasan intelektual sendiri merupakan hasil interpretasi dari tes intelegensi dalam bentuk angka yang menggambarkan tingkat kecerdasan seseorang (Paulina & Janrosi, 2023). Kecerdasan intelektual meliputi:

- a) Kecerdasan numerik yang berarti kemampuan seseorang untuk melakukan perhitungan dengan cepat dan akurat.
- b) Pemahaman verbal yang berarti kemampuan seseorang untuk memahami informasi yang diperoleh melalui bacaan maupun pendengaran.

- c) Kemampuan persepsi yang berarti kemampuan untuk menemukan perbedaan dan kesamaan visual dengan kecepatan dan ketepatan tinggi.
 - d) Penalaran induktif yang berarti kemampuan untuk menemukan pola logis dalam suatu masalah dan menemukan solusinya.
 - e) Penalaran deduktif yang berarti kemampuan untuk berpikir secara rasional dan menilai konsekuensi dari suatu argument.
 - f) Visualisasi spasial, kemampuan untuk membayangkan bagaimana suatu objek akan bergerak dalam ruang. Termasuk kemampuan untuk menginterpretasikan data dalam bentuk grafis dan memahami keseimbangan, warna, garis, bentuk, dan ruang.
 - g) Daya ingat yang berarti kemampuan untuk mengingat dan mempertahankan ingatan tentang peristiwa masa lalu.
- 2) Kecerdasan Emosional

Kecerdasan emosional adalah kemampuan individu dalam mengenali dan merasakan emosi, serta menggunakannya secara efektif (Paulina & Janrosi, 2023). Emosi berperan sebagai sumber informasi, energi, serta sarana untuk membangun hubungan dan memengaruhi orang lain. Kecerdasan emosional juga merupakan ketika seseorang

mampu mengenali dan mengendalikan perasaan mereka sendiri dan orang lain, serta mengelola emosi mereka saat menghadapi stresor atau tuntutan. Menurut Gardner (Goleman, 2020), kecerdasan emosional merujuk pada kemampuan seseorang dalam mengenali dan memahami suasana hati, temperamen, dorongan, serta keinginan orang lain dengan akurat. Ada lima dasar kecakapan emosi:

- a) Kesadaran diri, Seseorang memiliki kemampuan untuk memahami dan menilai emosi mereka sendiri, memiliki kepercayaan diri, dan membuat keputusan.
- b) Pengaturan diri adalah kemampuan seseorang untuk mengontrol dan mengelola emosinya sendiri.
- c) Memotivasi diri sendiri, kecenderungan emosi yang mendorong atau membantu seseorang mencapai tujuan.
- d) Empati adalah kesadaran terhadap kebutuhan, perasaan, dan kebutuhan orang lain. Orang yang empatik mampu merasakan apa yang dirasakan orang lain.
- e) Ketrampilan sosial Orang yang mahir membangun hubungan sosial mampu menangani emosi saat berinteraksi dengan orang lain. Mereka juga mampu membaca situasi dan jaringan sosial dengan cermat dan berinteraksi dengan lancar. Mereka menggunakan kemampuan ini untuk memimpin, bermusyawarah,

menyelesaikan perselisihan, dan bekerja sama dengan tim (Paulina & Janrosi, 2023).

3) Kecerdasan Spiritual

Kecerdasan spiritual adalah kecerdasan untuk menghadapi dan memecahkan masalah makna dan nilai, yaitu menempatkan perilaku dan hidup manusia dalam konteks makna yang lebih luas dan kaya, dan menilai bahwa tindakan atau jalan hidup seseorang memiliki makna yang lebih besar daripada tindakan atau jalan hidup orang lain (Utami & Sangsoko, 2021).

Tanda-tanda bahwa kecerdasan spiritual telah berkembang dengan baik meliputi:

- a) Kemampuan untuk bersikap fleksibel (adaptif secara spontan dan aktif).
- b) Tingkat kesadaran diri yang tinggi.
- c) Kemampuan untuk menghadapi dan memanfaatkan kesulitan.
- d) Kemampuan untuk menyesuaikan diri dengan dan melampaui rasa sakit.
- e) Kualitas hidup yang diilhami oleh visi dan nilai-nilai.
- f) Keengganan untuk mengalami kerugian yang tidak perlu.
- g) Kecenderungan untuk melihat hal-hal secara holistik (berpandangan holistik).

- h) Kecenderungan untuk bertanya pada pertanyaan seperti "mengapa" atau "bagaimana jika" dan berusaha untuk menemukan jawaban yang mendasar.
- i) Memiliki kemampuan untuk beradaptasi dengan normal (Paulina & Janros1, 2023).

4) Kecerdasan Sosial

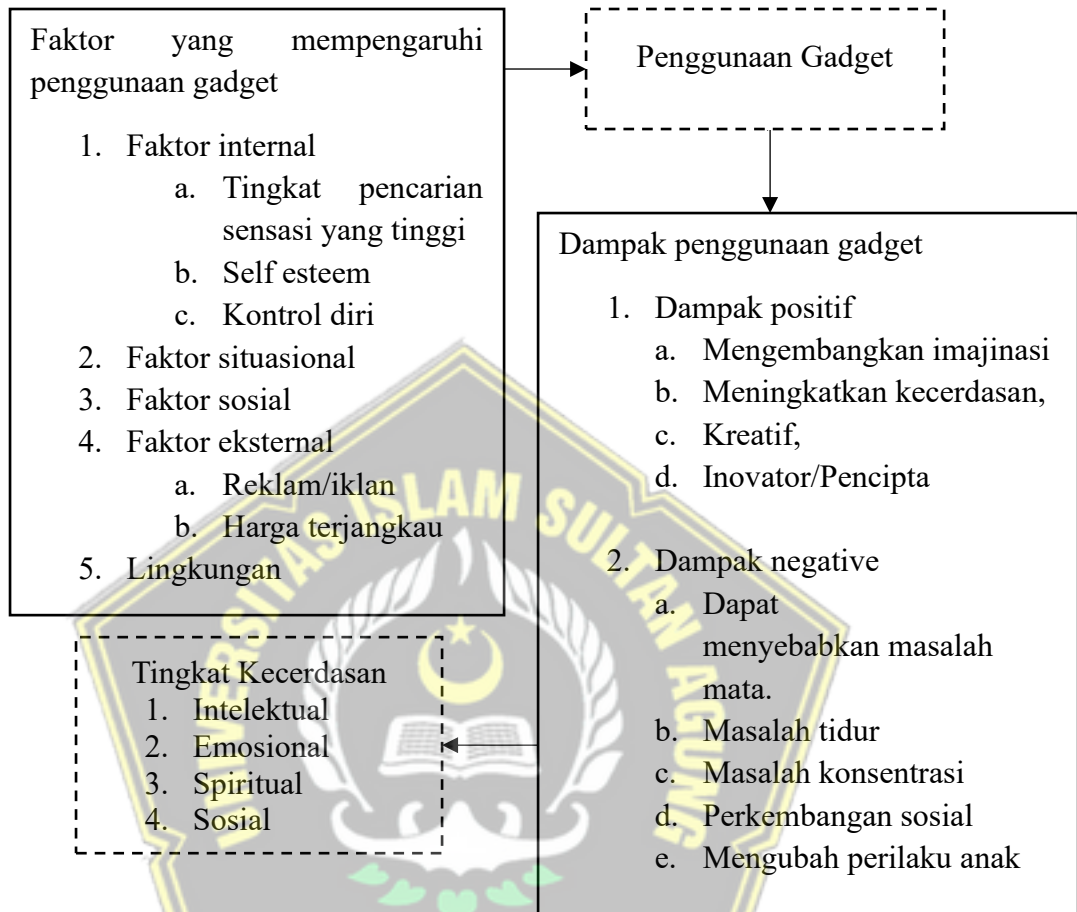
Kemampuan seseorang untuk menyelesaikan masalah atau menciptakan hasil yang bermanfaat dalam beberapa konteks budaya dan lingkungannya dikenal sebagai kecerdasan. Orang yang memiliki kecerdasan sosial baik akan mampu berkomunikasi dengan orang lain dengan menggunakan otak dan juga tubuhnya, mereka memiliki kemampuan membaca bahasa tubuh orang lain dan mendengarkan untuk dapat sukses dalam kehidupan yang luas. Kecerdasan sosial akan membuat seseorang nyaman berada dimanapun dengan orang lain yang berbeda latar belakang, umur, budaya, dan latar belakang sosial serta mampu membuat mereka merasa nyaman. Kecerdasan sosial mencakup aspek utama yaitu:

- a) Empati kemampuan memahami maksud orang lain lewat ekspresi, gestur, dan aktif mendengarkan.
- b) Kesadaran sosial kemampuan memahami dan menyesuaikan diri terhadap perbedaan sosial, budaya, dan latar belakang orang lain.

- c) Penyelesaian yaitu perhatian lebih dan bertahma untuk memperlancar hubungan baik dengan orang lain.
- d) Kognisi sosial yaitu kemampuan seseorang dalam mencari pemecahan masalah yang efektif dalam suatu interaksi sosial (Aulia, 2020).




B. Kerangka Teori




Gambar 2. 1 Kerangka teori

Sumber: Woods, 2024; Lisnadiyanti et al., 2023; Paulina & Janrosl, 2023; Utami & Sangsoko, 2021; Aulia, 2020

Keterangan:

 = Tidak diteliti

 = Diteliti

C. Hipotesis

Adapun hipotesis dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

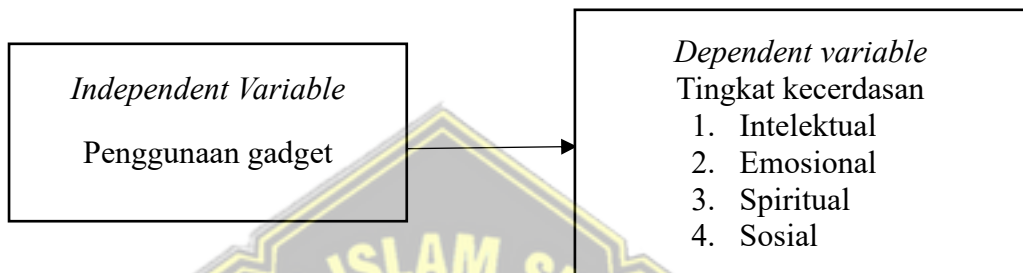
H1: Terdapat hubungan signifikan antara penggunaan gadget dengan tingkat kecerdasan pada generasi alpha.



BAB III

METODE PENELITIAN

A. Kerangka Konsep



Gambar 3. 2 Kerangka konsep

B. Variabel Penelitian

Variabel penelitian adalah variabel yang menempel pada subjek sebagai hasil dari data yang dikumpulkan dan menggambarkan kondisi atau nilai yang dimiliki oleh masing-masing subjek penelitian (Iii & Penelitian, 2022).

1. *Independent Variable*

Variabel bebas adalah variabel yang menjadi penyebab atau memiliki kemungkinan teoritis berdampak pada variabel lain (Hardani, 2020). Dalam penelitian ini sebagai variabel bebasnya adalah penggunaan gadget.

2. *Dependent Variable*

Variabel terikat adalah variabel yang dipengaruhi oleh variabel bebas (Hardani, 2020). Dalam penelitian ini sebagai variabel terikatnya adalah tingkat kecerdasan.

C. Jenis dan Desain Penelitian

Jenis penelitian ini adalah penelitian deskriptif kuantitatif. Penelitian kuantitatif adalah salah satu jenis penelitian yang membutuhkan struktur yang sistematis, terencana, dan terstruktur sejak awal. Desain yang digunakan dalam penelitian menggunakan desain penelitian kolerasional dengan pendekatan *cross sectional* yang merupakan penelitian dengan data yang dikumpulkan dalam kurun waktu satu periode yaitu data penggunaan gadget dan tingkat kecerdasan generasi Alpha.

D. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri dari objek atau subjek dengan kuantitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulan (Mulyah dkk, 2020). Populasi dalam penelitian ini adalah jumlah siswa siswi yang ada di MTs Miftahussalam kelas VII yang berjumlah 200 siswa.

2. Sampel

Sampel penelitian terdiri dari setiap item atau fitur yang diteliti dan dianggap mewakili populasi secara keseluruhan (Tippireddy & Ghatol,

2022). Pengambilan jumlah sampel dilakukan dengan menggunakan rumus Slovin

$$n = \frac{N}{1 + N (e)^2}$$

Keterangan:

n = jumlah sampel yang dicari

N = ukuran populasi

e = nilai margin error (0,1)

$$n = \frac{N}{1 + N (e)^2}$$

$$n = \frac{200}{1 + 200 (0,1)^2}$$

$$n = \frac{200}{1 + 200 (0,01)}$$

$$n = \frac{200}{1 + 2}$$

$$n = \frac{200}{3}$$

$$n = 66$$

Jadi, sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah 66 siswa

Sampel penelitian ini adalah siswa siswi kelas VII yang memenuhi kriteria inklusi dan eksklusi.

Kriteria pengambilan sampel yang ditentukan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

a. Kriteria Inklusi

- 1) Siswa kelas VII di MTs Miftahussalam yang lahir minimal tahun 2010
- 2) Berstatus sebagai siswa aktif di MTs Miftahussalam
- 3) Bersedia dan berpartisipasi menjadi responden.

b. Kriteria Eksklusi

- 1) Siswa yang tidak datang saat pengambilan data
- 2) Siswa dalam keadaan sakit dan mengharuskan untuk istirahat diUKS.

Adapun teknik sampling yang digunakan adalah *purposive sampling*, yaitu dengan pertimbangan tertentu sesuai dengan kriteria inklusi dan eksklusi. Dengan total populasi sebanyak 200 siswa kelas VII di MTs Miftahussalam yang digunakan untuk sampel penelitian ada 66 siswa dari total populasi. Dan untuk mencari jumlah sampel tiap kelas menggunakan rumus alokasi proposional yaitu:

$$n1 = \frac{N1 \times n}{N}$$

Keterangan:

$n1$: Jumlah sampel tiap unit

$N1$: Jumlah populasi tiap unit

n : Jumlah sampel seluruhnya

N : Jumlah populasi seluruhnya

Jumlah sampel tiap unit

Tabel 3. 1 Alokasi proporsional

Kelas	Populasi	Alokasi Proporsional	Sampel
VII A	31 Siswa	$n_1 = \frac{31 \times 66}{200}$	10 Orang
VII B	38 Siswa	$n_1 = \frac{38 \times 66}{200}$	13 Orang
VII C	37 Siswa	$n_1 = \frac{37 \times 66}{200}$	12 Orang
VII D	34 Siswa	$n_1 = \frac{34 \times 66}{200}$	11 Orang
VII E	30 Siswa	$n_1 = \frac{30 \times 66}{200}$	10 Orang
VII F	30 Siswa	$n_1 = \frac{30 \times 66}{200}$	10 Orang

Sumber: Data primer yang diolah, 2025

E. Tempat dan Waktu Penelitian

1. Tempat

Penelitian ini dilakukan di MTs Miftahussalam Demak

2. Waktu

Pengambilan data penelitian dilakukan dari bulan Maret sampai bulan Desember 2025.

F. Definisi Operasional

Tabel 3. 2 Definisi operasional

Variabel	Definisi operasional	Instrumen	Kategori	Skala ukur
Independent Variable: penggunaan gadget	Durasi/lamanya penggunaan gadget	Kuesioner penggunaan gadget dengan 1 pernyataan	Kuesioner terdiri dari atas satu pertanyaan tentang waktu yang dihabiskan anak dalam menggunakan gadget dalam setiap harinya dikategorikan menjadi 1. Singkat = <2 jam dalam sehari 2. Sedang = 2-3 jam dalam sehari 3. Berlebih = >3 jam dalam sehari (Beno et al., 2022)	Skala Ordinal
Dependent Variable: tingkat kecerdasan	Kecerdasan adalah kemampuan manusia untuk memecahkan masalah, baik yang sederhana maupun yang membutuhkan tingkat pemikiran yang tinggi, serta untuk memahami, bertindak, dan menggunakan kecenderungan rasional untuk mencapai tujuan tertentu	Kuesioner tingkat kecerdasan dengan 25 pernyataan	Kuesioner terdiri atas pernyataan bentuk pilihan jawaban: 1. STS = 1 2. TS = 2 3. N = 3 4. S = 4 5. SS = 5 Penilaian tingkat kecerdasan diukur dengan ketentuan ordinal. Tingkat kecerdasan dikategorikan: a. Kurang = $X < 58$ b. Cukup = $58 \leq X \leq 92$ c. Baik = $X > 92$ (Beno et al., 2022)	Skala Ordinal

G. Instrumen atau alat pengumpulan data

1. Instrumen data

Instrumen penelitian adalah alat ukur yang digunakan untuk mendapatkan informasi kuantitatif tentang variasi karakteristik variabel secara objektif (Hardani, 2020).

Tabel 3. 3 Blueprint tingkat kecerdasan

No	Tingkat kecerdasan	Nomor Pernyataan		Jumlah
		Favorable	Unfavorable	
1	Kecerdasan intelektual	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7,8	-	8 item
2	Kecerdasan emosional	9, 10, 11, 12	-	4 item
3	Kecerdasan spiritual	13, 14, 15, 16, 17, 18, 19, 20, 21	-	9 item
4	Kecerdasan Sosial	22, 23, 24, 25	-	4 item
Total		25		25 item

Sumber: data primer diolah, 2025

a. Instrumen penggunaan gadget

Instrumen pertama penelitian ini adalah kuesioer penggunaan gadget yang berisi 1 pertanyaan dengan 3 pilihan jawaban sebagai berikut:

Singkat : <2 jam dalam sehari

Sedang : 2-3 jam dalam sehari

Berlebih : >3 jam dalam sehari (Beno et al., 2022)

b. Instrumen tingkat kecerdasan

Instrumen yang kedua adalah kuesioner tingkat kecerdasan dengan menggunakan skala likert yang berisi 25 pertanyaan dengan memberikan pilihan jawaban sebagai berikut:

SS : Sangat Setuju (5)

S : Setuju (4)

N : Netral (3)

TS : Tidak Setuju (2)

STS : Sangat Tidak Setuju (1)

Untuk menentukan kategori skor yaitu menggunakan rumus dengan cara mengisi nilai semua skornya kemudian dijumlahkan dari 1-25 pernyataan tersebut menghasilkan berapa, lalu hasil tersebut dikategorikan menjadi tiga:

- a. Kurang = $X < (\mu - 1.\sigma)$
- b. Cukup = $(\mu - 1.\sigma) < X < (\mu + 1.\sigma)$
- c. Baik = $X > (\mu + 1.\sigma)$

Keterangan:

X = Jumlah skor nilai tes

μ = Mean ideal

σ = Standar deviasi

Langkah-langkah pengkategorian tiap variabel adalah sebaagai berikut:

- a. Menentukan skor tertinggi dan terendah
 - 1) Skor tertinggi = nilai tertinggi x jumlah pertanyaan
 $= 5 \times 25$
 $= 125$
 - 2) Skor terendah = nilai terendah x jumlah pertanyaan
 $= 1 \times 25$
 $= 25$
- b. Menghitung Mean Ideal (M)

$$M = \frac{1}{2} (\text{skor tertinggi} + \text{skor terendah})$$

$$= \frac{1}{2} (125 + 25)$$

$$= 75$$

c. Menghitung Standar Deviasi (SD)

$$\begin{aligned} \text{SD} &= 1/6 (\text{skor tertinggi} - \text{skor terendah}) \\ &= 1/6 (125 - 25) \\ &= 16,6 = 17 \end{aligned}$$

d. Kategori skor

$$1) \text{ Kurang} = X < (\mu - 1. \sigma)$$

$$= X < (\mu - 1.17)$$

$$= X < 75 - 17$$

$$= X < 58$$

$$2) \text{ Cukup} = (\mu - 1. \sigma) \leq X < (\mu + 1. \sigma)$$

$$= (\mu - 1. 17) \leq X < (\mu + 1. 17)$$

$$= (75 - 17) < X < (75 + 17)$$

$$= 58 \leq X < 92$$

$$3) \text{ Baik} = X > (\mu + 1. \sigma)$$

$$= X > (75 + 1. 17)$$

$$= X > (75 + 17)$$

$$= X > 92$$

Jadi, kesimpulannya mengenai kategori kuesioner tingkat kecerdasan adalah sebagai berikut:

$$a. \text{ Kurang} = < 58$$

$$b. \text{ Cukup} = 58 \leq X < 92$$

$$c. \text{ Baik} = > 92 \text{ (Beno et al., 2022)}$$

2. Uji instrumen penelitian

a. Uji validitas dan reliabilitas

1) Uji validitas

Instrumen ini digunakan untuk menentukan apakah pertanyaan dalam kuesioner harus dihapus atau diganti karena dianggap tidak relevan. Alat ukur yang digunakan untuk mengumpulkan atau mengukur data disebut instrumen yang valid. Dalam uji validitas, dasar pengambilan keputusan adalah sebagai berikut:

- a) Item angket dinyatakan valid, jika nilai r hitung $>$ nilai r tabel pada nilai signifikan 5%.
- b) Item angket tidak valid, jika nilai r hitung $<$ nilai r tabel pada nilai signifikan 5%.

Berdasarkan output correlation (dilampiran ke 8) hasil uji validitas menggunakan korelasi pearson product moment, diketahui bahwa seluruh item soal memiliki nilai r hitung lebih besar daripada nilai r tabel (0,254), sehingga dapat disimpulkan bahwa seluruh item dalam kuesioner penelitian ini dinyatakan valid dan layak digunakan sebagai alat pengumpulan data penelitian.

2) Uji Reliabilitas

Reliabilitas pada dasarnya mengukur variabel yang digunakan pada penelitian melalui pertanyaan atau pernyataan

yang digunakan (Darma, 2021). Metode Cronbach Alpha digunakan untuk menguji reliabilitas untuk mengetahui konsistensi alat ukur instrumen. Uji reliabilitas dapat dilakukan secara bersamaan untuk setiap butir soal, jika nilai Alpha lebih dari 0,60, maka item tersebut dianggap reliabel. Reliabilitas internal juga dikenal sebagai consistency internal dicari melalui metode Alpha dengan menilai ketepatan alat ukur dari satu kali pengukuran.

Rumus yang digunakan adalah seperti berikut ini:

$$r_{11} = \frac{k}{k-1} (1 - \frac{\sum S_i^2}{St})$$

Keterangan:

R_{11} = Nilai Reliabilitas

S_i = Varian skor tiap item pertanyaan

St = Varian total

K = Jumlah pertanyaan

Penelitian untuk uji validitas dilakukan di MTs Nahdhotul Ulama' Jogoloyo Demak dengan jumlah responden

60 siswa. Uji Relialibitas menggunakan Item Kuesioner

Kriteria Uji Relialibitas:

- a) Jika $\alpha > 0.90$ maka reliabilitas sempurna.
- b) Jika α antara 0.70 – 0.90 maka reliabilitas tinggi.
- c) Jika α 0.50 – 0.70 maka reliabilitas moderat.
- d) Jika $\alpha < 0.50$ maka reliabilitas rendah.

- e) Jika alpha rendah, kemungkinan satu atau beberapa item tidak reliabel.

Berdasarkan uji reliabilitas pada (lampiran ke 8) didapatkan nilai Cronbach's Alpha Based on Standardized Items $0,962 > 0,05$ sehingga secara keseluruhan item dapat disimpulkan reliabel dalam kategori sempurna. Kemudian Nilai Cronbach's Alpha if Item Deleted untuk masing-masing item rata-rata bernilai diatas $0,90 > 0,05$ sehingga dapat disimpulkan bahwa reliabilitas masing-masing item juga dalam kategori sempurna.

H. Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data merupakan komponen paling penting dari sebuah penelitian. Proses analisis data standar dapat dicapai dengan teknik pengumpulan data yang sesuai. Pengumpulan data yang tidak sesuai akan menyebabkan data yang diambil tidak sesuai dengan standar yang ditetapkan. Peneliti mencatat dan memeriksa sumber data sebagai bahan analisis data. Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuesioner.

1. Prosedur Penelitian

a. Tahap Persiapan

- 1) Mengajukan persetujuan judul kepada dosen pembimbing.
- 2) Melakukan uji validitas dan uji reliabilitas kuesioner penggunaan gadget dan kuesioner tingkat kecerdasan di

Madrasah Tsanawiyah Nahdlotul Ulama' Jogoloyo Demak dengan jumlah 60 responden.

- 3) Melakukan uji etik di fakultas ilmu keperawatan dengan Nomor: 1096/A.1-KEPK/FIK-SA/VII/2025
- 4) Meminta surat izin dari fakultas untuk penelitian di sekolah
- 5) Mengajukan surat izin penelitian ke pihak sekolah yang akan di jadikan untuk pengambilan data.
- 6) Menjelaskan maksud datang ke sekolah untuk meneliti.
- 7) Menyusun jadwal pelaksanaan penelitian
- 8) Mengajukan lembar persetujuan
- 9) Menyiapkan lembar kuesioner untuk siswa.
- 10) Menyiapkan dua asisten penelitian
- 11) Memberikan apersepsi kepada asisten penelitian dalam bentuk *briefing* singkat selama 10-15 menit meliputi
 - a) Tujuan penelitian dan latar belakang penelitian
 - b) Desain penelitian
 - c) Peran asisten penelitian meliputi:
 - (1) Membantu membagi lembar kuesioner
 - (2) Memastikan proses pengisian kuesioner berjalan dengan lancar, tidak ada yang saling mencontek
 - (3) Memastikan responden tenang, tidak ramai saat mengisi
 - (4) Membantu mengambil kuesioner

(5) Membantu checking kuesioner

(6) Dokumentasi

d) Syarat menjadi asisten

(1) Mahasiswa fakultas ilmu keperawatan

(2) Bersedia terlibat selama proses pengambilan data

(3) Menandatangani lembar pernyataan bersedia menjadi asisten peneliti dan menjaga kerahasiaan data

(4) Tidak memengaruhi cara siswa menjawab, Siswa mengisi kuesioner sesuai dengan pendapat dan pengalamannya sendiri tanpa adanya tekanan, arahan, atau petunjuk.

b. Tahap Pelaksanaan

1) Melakukan observasi di MTs Miftahussalam Demak.

2) Memilih responden sesuai kriteria inklusi dan eksklusi

3) Melakukan pengambilan sampel sebanyak 10-13 siswa setiap kelas sesuai karakteristik responden yang telah ditentukan, cara pengambilan sampel dengan memilih siswa pada absensi genap. Dan bagi siswa yang berabsensi ganjil diharapkan masuk kelas untuk mengikuti kegiatan yang ada dikelas.

4) Peneliti mengumpulkan siswa yang terpilih di aula kemudian memberikan penjelasan mengenai tujuan penelitian

5) Tanda tangan lembar persetujuan bersedia menjadi responden

- 6) Membagikan lembar kuesioner, kemudian peneliti menjelaskan bagaimana cara pengisian kuesioner.
- 7) Memastikan responden mengisi lembar kuesioner dalam waktu kurang dari 30 menit, dengan memberikan jawaban yang sesuai kenyataan atau pendapat yang sebenarnya, tidak boleh mencontek dan memastikan kondisi ruangan tidak bising, dan tidak ramai agar tidak mengganggu konsentrasi.
- 8) Memberi kesempatan bertanya kepada responden jika ada item pernyataan kuesioner yang kurang dimengerti
- 9) Jika seluruh data sudah terisi kemudian meminta responden mengecek ulang lembar kuesioner yang telah diisi dan meminta responden tetap berada di tempat.
- 10) Asisten peneliti mengambil lembar kuesioner yang telah selesai diisi dan memeriksa lagi kelengkapan data dan jawaban dari kuesioner, jika ada yang belum melengkapi isian data kuesioner, maka akan diminta untuk melengkapi isian yang belum lengkap.
- 11) Melakukan tabulasi data dari kuesioner yang terkumpul
- 12) Selanjutnya dilakukan pengolahan data dari kuesioner penggunaan gadget dan tingkat kecerdasan.
- 13) Melakukan analisis dari hasil olah data
- 14) Menyusun kesimpulan dan rekomendasi.

2. Pengolahan Data

Data dikumpulkan dengan menggunakan kuesioner yang berisi penggunaan gadget dan kuesioner yang berisi tingkat kecerdasan. Variabel data yang terkumpul dengan metode pengumpulan data secara kuesioner yang telah dikumpulkan kemudian diolah dengan tahap sebagai berikut:

a. Memeriksa data (*Editing*)

Memeriksa data, memeriksa jawaban, memperjelas serta melakukan pengolahan terhadap data yang dikumpulkan dan memeriksa kelengkapan jawaban dari kesalahan.

b. Memberi tanda kode (*Coding*)

Mengklasifikasi jawaban-jawaban dari responden dengan kategori. Dilakukan dengan cara pemberian kode/tanda berbentuk angka pada masing-masing jawaban.

1) Jenis kelamin:

Laki-laki = 1

Perempuan = 2

2) Usia

11 = 1

12 = 2

13 = 3

14 = 4

3) Pekerjaan

ASN = 1

Non ASN = 2

4) Pendapatan

>2,9 = 1

<2,9 = 2

5) Variabel penggunaan gadget

Rendah = 1

Sedang = 2

Berlebih = 3

6) Variabel tingkat kecerdasan

Kurang = 1

Cukup = 2

Baik = 3

c. Pengolahan data (*Processing*)

Processing adalah jawaban dari masing-masing responden yang memberikan kode kemudian dimasukkan dalam program SPSS for window.

d. *Cleaning*

Pada tahap ini data diperiksa kembali untuk mengoreksi kemungkinan ada suatu kesalahan dan menghasilkan hasil yang akurat dan benar.

I. Analisa Data

1. Analisa data

Analisa data adalah proses mencari data, menyusun secara sistematis data yang diperoleh melalui wawancara, catatan lapangan dan dokumentasi dengan cara mengorganisasikan data dalam kategori, menjabarkan dalam unit-unit, melakukan sintesis, menyusun dalam pola, memilih mana yang penting untuk dipelajari serta membuat simpulan yang bisa diceritakan kepada orang lain (Zakariah, 2020).

a. Analisa Univariat

Analisis univariat adalah analisis untuk melapor tiap variabel dari hasil penelitian. Setelah dilakukan pengumpulan data, kemudian data dianalisa menggunakan statistik deskriptif untuk disajikan dalam bentuk tabulasi, minimum, maksimum dan mean dengan cara memasukan seluruh data kemudian diolah secara statistik deskriptif untuk melaporkan hasil dalam bentuk distribusi dari masing-masing variabel.

Pada penelitian ini, komponen analisis univariatnya:

- 1) Deskripsi karakteristik responden meliputi: jenis kelamin, usia, pendapatan orang tua, pekerjaan orang tua.
- 2) Deskripsi variabel bebas yaitu penggunaan gadget pada anak usia remaja.
- 3) Deskripsi variabel terikat tingkat kecardasan pada anak usia remaja.

b. Analisa Bivariat

Analisis bivariat merupakan analisis yang dilakukan terhadap dua variabel yang diduga berhubungan atau berkorelasi (Notoatmodjo, 2020).

Dalam penelitian menggunakan uji analisa data:

1) **Uji Spearman**

Tingkat hubungan atau signifikansi hipotesis asosiatif diukur dengan korelasi rank spearman. Pada analisis korelasi ini, sumber data yang digunakan tidak boleh identic, variabel tidak harus memiliki distribusi normal dan harus berasal dari data ordinal. Dalam kebanyakan kasus, simbol korelasi rank spearman adalah rs atau rho.

Dalam menentukan tingkat kekuatan hubungan antar variable, dapat berpedoman pada nilai koefisien korelasi yang merupakan hasil dari output SPSS, dengan ketentuan:

- a) Nilai koefisien korelasi sebesar $0,00 - 0,25 =$ hubungan sangat lemah
- b) Nilai koefisien korelasi sebesar $0,26 - 0,50 =$ hubungan cukup
- c) Nilai koefisien korelasi sebesar $0,51 - 0,75 =$ hubungan kuat
- d) Nilai koefisien korelasi sebesar $0,76 - 0,99 =$ hubungan sangat kuat
- e) Nilai koefisien korelasi sebesar $1,00 =$ hubungan sempurna.

J. Etika Penelitian

Penelitian ini dilakukan setelah mendapatkan surat rekomendasi dari Universitas Islam Sultan Agung dan atas izin kepala sekolah MTs Miftahusalam. Masalah etika yang harus di perhatikan saat melakukan penelitian antara lain:

1. *Infomed Consent* (lembar persetujuan)

Sebelum penelitian dilakukan, peneliti menyampaikan informasi secara jelas, lengkap, dan mudah dipahami kepada responden. Peneliti menjelaskan tujuan penelitian yaitu untuk mengetahui hubungan antara penggunaan gadget dengan tingkat kecerdasan pada generasi alpha di MTs Miftahussalam Demak, manfaat penelitian bagi responden dan pihak sekolah seperti menambah wawasan tentang dampak penggunaan gadget terhadap kecerdasan anak, serta prosedur penelitian yang meliputi cara pengisian kuesioner, waktu pelaksanaan. Setelah memahami penjelasan tersebut, responden bersedia semua untuk berpartisipasi dan menandatangani lembar persetujuan.

2. *Justice* (Keadilan)

Dalam melaksanakan penelitian, peneliti memperlakukan semua responden secara adil tanpa membeda-bedakan. Siswa yang berabsensi genap bisa tetap berada diauli untuk mendapatkan penjelasan yang sama dan mengisi kuesioner yang sama sesuai dengan prosedur yang telah ditetapkan. Dan siswa yang berabsensi ganjil bisa memasuki kelas masing-masing untuk mengikuti kegiatan yang ada dikelas.

3. *Non maleficence* (bukan kejahatan)

Penelitian ini dilaksanakan tanpa menimbulkan kerugian fisik maupun psikologis bagi responden. Partisipasi bersifat sukarela, responden dapat mengundurkan diri kapan saja tanpa konsekuensi apapun. Pada penelitian tidak ada kerugian fisik maupun psikologis pada responden dan tidak ada yang mengundurkan diri pada saat pengambilan data.

4. *Anonymity* (Tanpa nama)

Identitas responden dijaga kerahasiaannya dengan tidak mencantumkan nama pada lembar kuesioner, dengan menggunakan kode inisial nama, nomer absen, serta kelas agar memudahkan peneliti untuk mengidentifikasi responden.

5. *Confidentiality* (Kerahasiaan)

Seluruh data dan informasi yang diberikan oleh responden dijaga kerahasiaannya dan hanya digunakan untuk kepentingan penelitian dan data yang dikumpulkan tidak disebarluaskan. Akses data dibatasi hanya untuk peneliti dan penyimpanannya dilakukan secara aman untuk mencegah penyalahgunaan data dan data disimpan dalam google drive. Seluruh data yang tersimpan di dalam google drive akan dikunci selama 5 tahun sehingga terjamin kerahasiaannya. Setelah 5 tahun maka data akan terhapus dari google drive.

BAB IV

HASIL PENELITIAN

A. Pengantar Bab

Pada bab ini dijelaskan tentang hasil hubungan penggunaan gadget dengan tingkat kecerdasan pada generasi alpha di Mts Miftahussalam Demak. Hasil yang dibahas yaitu usia, jenis kelamin, pendapatan, pekerjaan orang tua, penggunaan gadget dan tingkat kecerdasan. Hasil dan pembahasan uji statistik tentang signifikansi dan hubungan yang lebih bermakna digunakan uji Spearman dengan tingkat kemaknaan $p < 0.05$ artinya bila $p < 0.05$ maka hipotesis diterima yang berarti ada hubungan yang bermakna antara variabel yang diukur. Penelitian ini dilakukan pada bulan Agustus 2025 dengan jumlah sampel sebanyak 66 responden.

B. Analisa Univariat

Data demografi menjelaskan karakteristik dari 66 responden mengenai: usia, jenis kelamin, pekerjaan, pendapatan orang tua, penggunaan gadget dan tingkat kecerdasan. Rincian dari masing-masing karakteristik responden dapat dilihat pada tabel dibawah ini.

1. Gambaran karakteristik responden berdasarkan usia

Tabel 4. 1 Distribusi frekuensi responden berdasarkan usia pada Generasi Alpha Di MTs Miftahussalam Demak Agustus 2025 (n=66)

Umur	Frekuensi (n)	Presentase (%)
11	1	1,5%
12	51	77,3%
13	12	18,2%
14	2	3%
Total	66	100%

Sumber Data: Hasil Output SPSS, 2025.

Berdasarkan tabel 4.1 hasil penelitian ini menunjukkan bahwa mayoritas responden berumur 12 tahun sebanyak 51 responden (77,3%).

2. Gambaran karakteristik responden berdasarkan jenis kelamin

Table 4. 2 Distribusi Frekuensi Responden Berdasarkan Jenis Kelamin Pada Generasi Alpha Di MTs Miftahussalam Demak Agustus 2025 (n=66)

Jenis Kelamin	Frekuensi (n)	Presentase (%)
Laki-laki	36	54,5%
Perempuan	30	45,5%
Total	66	100%

Sumber Data: Hasil Output SPSS, 2025.

Berdasarkan tabel 4.2 hasil penelitian ini menunjukkan bahwa mayoritas responden berjenis kelamin laki-laki sebanyak 36 responden (54,5%).

3. Gambaran karakteristik responden berdasarkan pekerjaan orang tua

Table 4. 3 Distribusi Frekuensi Responden Berdasarkan pekerjaan orang tua Pada Generasi Alpha Di MTs Miftahussalam Demak Agustus 2025 (n=66)

Pekerjaan	Frekuensi (n)	Presentase (%)
ASN	6	9,1%
Non-ASN	60	90,9%
Total	66	100%

Sumber Data: Hasil Output SPSS, 2025.

Berdasarkan tabel 4.3 hasil penelitian ini menunjukkan bahwa mayoritas pekerjaan orang tua siswa yaitu non ASN sebanyak 60 responden (90,9%).

4. Gambaran karakteristik responden berdasarkan pendapatan orang tua

Table 4. 4 Distribusi Frekuensi Responden Berdasarkan Pendapatan Orang Tua Pada Generasi Alpha Di MTs Miftahussalam Demak Agustus 2025 (n=66)

Pendapatan	Frekuensi (n)	Presentase (%)
> 2,9 jt	37	56,1%
< 2,9 jt	29	43,9%
Total	66	100%

Sumber Data: Hasil Output SPSS, 2025.

Berdasarkan tabel 4.4 hasil penelitian ini menunjukkan bahwa mayoritas pendapatan orang tua siswa dengan pendapatan diatas >2,9 sebanyak 37 responden (56,1%).

5. Mengidentifikasi gambaran umum penggunaan gadget pada anak generasi alpha

Table 4. 5 Distribusi Frekuensi Responden Berdasarkan Penggunaan Gadget Pada Generasi Alpha Di MTs Miftahussalam Demak Agustus 2025 (n=66)

Penggunaan gadget	Frekuensi (n)	Presentase (%)
Singkat	31	47%
Sedang	26	39,4%
Berlebih	9	13,6%
Total	66	100%

Sumber Data: Hasil Output SPSS, 2025.

Berdasarkan tabel 4.5 hasil penelitian ini menunjukkan bahwa Sebagian besar responden pada penggunaan gadget berada pada kategori singkat sebanyak 31 responden (47%).

6. Mengidentifikasi tingkat kecerdasan pada anak generasi alpha

Table 4. 6 Distribusi Frekuensi Responden Berdasarkan tingkat kecerdasan Pada Generasi Alpha Di MTs Miftahussalam Demak Agustus 2025 (n=66)

Tingkat kecerdasan	Frekuensi (n)	Presentase (%)
Kurang	5	7,6%
Cukup	25	37,9%
Baik	36	54,5%
Total	66	100%

Sumber Data: Hasil Output SPSS, 2025.

Berdasarkan tabel 4.6 hasil penelitian ini menunjukkan bahwa Sebagian besar responden kategori baik sebanyak 36 responden (54,5%).

C. Analisa Bivariat

1. Analisis bivariat tingkat kecerdasan hubungan penggunaan gadget dan tingkat kecerdasan pada anak generasi alpha

Table 4. 7 Analisis Tingkat Keeratan Hubungan Penggunaan Gadget dan Tingkat Kecerdasan Pada Generasi Alpha Di MTs Miftahussalam Demak Agustus 2025 (n=66)

	Tingkat Kecerdasan				Correlation coefficient (r)	P- Value
	Kurang	Cukup	Baik	Total		
Penggunaan Gadget	Singkat	0	3	28	-0.662	0.000
	Sedang	2	18	6		
	Berlebih	3	4	2		
Total		5	25	36		

Sumber Data: Hasil Output SPSS, 2025.

Berdasarkan tabel 4.7 diperoleh bahwa responden dengan penggunaan gadget dalam kategori singkat sebanyak 31 responden dengan rincian 0 responden dalam kategori kecerdasan kurang, 3 responden dalam kategori kecerdasan cukup, dan 28 responden dalam kategori kecerdasan baik. Responden dengan penggunaan gadget dalam

kategori sedang sebanyak 26 responden dengan rincian 2 responden dalam kategori kecerdasan kurang, 18 responden dalam kategori kecerdasan cukup, dan 6 responden dalam kategori kecerdasan baik. Responden penggunaan gadget dalam kategori berlebih sebanyak 9 responden dengan rincian 3 responden dalam kategori kecerdasan kurang, 3 responden dalam kategori kecerdasan cukup dan 2 responden dalam kategori kecerdasan baik. Secara keseluruhan ($n=66$) dengan distribusi tingkat kecerdasan 5 responden (kurang), 25 responden (cukup), dan 36 responden (baik).

Dalam uji statistik dengan menggunakan uji *Rank Spearman* diperoleh nilai Sig sebesar $0,000 < 0,05$ dengan nilai $r = -0.662$ dan arah kolerasi negatif. Nilai Sig sebesar $0,000 < 0,05$ bermakna hipotesis penelitian diterima. Sedangkan nilai $r = -0.662$ yang berarti mempunyai hubungan yang kuat. Dari hasil ini dapat disimpulkan bahwa ada hubungan mengenai penggunaan gadget dengan tingkat kecerdasan pada generasi alpha di MTs Miftahussalam Demak dengan nilai koefisien -0.662 yang berarti penggunaan gadget mempunyai hubungan yang kuat dengan tingkat kecerdasan pada generasi alpha di MTs Miftahussalam Demak. Arah hubungan yang negatif yang mengindikasikan semakin tinggi nilai penggunaan gadget maka semakin rendah tingkat kecerdasan, begitu pula sebaliknya.

BAB V

PEMBAHASAN

A. Pengantar Bab

Pada bab ini menjelaskan hasil dari penelitian “Hubungan Penggunaan Gadget Dengan Tingkat Kecerdasan Pada Generasi Alpha di MTs Miftahussalam Demak”. Hasil yang dibahas yaitu umur, jenis kelamin dan variabel yang diukur. Hasil dan pembahasan uji statistik tentang signifikansi dan hubungan yang lebih bermakna digunakan uji *Rank Spearman* diperoleh nilai *p value* 0.000 (< 0.05) dan nilai koefisien korelasi (*r*) sebesar -0.662 hasil tersebut menunjukkan bahwa terdapat hubungan yang kuat dan signifikan antara penggunaan gadget dengan tingkat kecerdasan, dengan arah hubungan negatif artinya semakin tinggi penggunaan gadget maka semakin rendah tingkat kecerdasan, dan sebaliknya semakin rendah penggunaan gadget maka semakin tinggi tingkat kecerdasan. Penelitian ini dilakukan pada bulan agustus 2025 dengan jumlah sampel sebanyak 66 responden.

B. Pembahasan

1. Gambaran Umum Karakteristik Responden Penelitian

a. Jenis kelamin

Hasil analisis crosstabulation antara jenis kelamin dan tingkat kecerdasan menunjukkan adanya variasi distribusi kemampuan kognitif berdasarkan kategori gender. Pada kelompok laki-laki, mayoritas

responden berada pada kategori kecerdasan baik 21 orang (58,3%), kategori cukup 12 orang (33,3%), kategori kurang 3 orang (8,3%). Sementara itu, pada kelompok perempuan, kategori baik 15 responden (50%), kategori cukup 13 reponden (43,3%), kategori kurang 2 orang (6,7%). Secara keseluruhan, pola distribusi menunjukkan bahwa baik laki-laki maupun perempuan cenderung memiliki tingkat kecerdasan pada kategori cukup hingga baik, meskipun proporsi kecerdasan baik terlihat sedikit lebih tinggi laki-laki. Penelitian oleh Giofre et al. (2022), melalui meta-analisis terhadap lebih dari 46.000 peserta usia sekolah, yang menyimpulkan bahwa tidak terdapat perbedaan signifikan dalam kecerdasan umum antara laki-laki dan perempuan, meskipun terdapat perbedaan kecil pada kemampuan spesifik tertentu. Temuan ini ini menguatkan hasil penelitian ini yang menunjukkan bahwa baik laki-laki maupun perempuan memiliki tingkat kecerdasan yang relatif setara. Selain itu, penelitian oleh El Faisal dan Netrawati (2023), mengenai kecerdasan pada remaja menemukan bahwa tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara laki-laki dan perempuan, meskipun terdapat perbedaan rata-rata skor, perbedaan tersebut tidak bermakna secara statistik. Secara keseluruhan, temuan ini mengisyaratkan bahwa jenis kelamin bukanlah faktor utama yang memengaruhi tingkat kecerdasan pada populasi yang diteliti.

b. Usia

Berdasarkan hasil analisis crosstabulation antara usia dan tingkat kecerdasan pada siswa, terlihat adanya distribusi yang berbeda pada setiap kelompok usia. Pada usia 11 tahun terdapat 1 responden (1,5%) dengan tingkat kecerdasan pada kategori cukup. Pada kelompok usia 12 tahun mayoritas responden menunjukkan tingkat kecerdasan baik 27 responden (52,9%), pada kategori cukup 21 responden (41,2%), dan pada kategori kurang 3 responden (5,9%). Usia 13 tahun sebagian besar kategori baik 8 responden (66,7%), kategori cukup 3 responden (25,0%), dan pada kategori kurang 1 responden (8,3%). Pada usia 14 tahun kategori baik 1 responden (50,0%), kategori cukup 0 responden (0,0%), pada kategori kurang 1 responden (50,0%).

Secara keseluruhan, kategori baik sebanyak 36 responden (54,5%), kategori cukup 25 responden (37,9%) sedangkan kategori kurang 5 responden (7,6%). Jika ditinjau berdasarkan perkembangan usia, tampak bahwa usia 12–13 tahun merupakan kelompok yang paling dominan dalam jumlah responden dan menunjukkan variasi tingkat kecerdasan yang lebih representatif. Mayoritas peserta didik pada rentang usia tersebut berada dalam kategori kecerdasan cukup hingga baik, yang sejalan dengan teori perkembangan kognitif yang menyebutkan bahwa pada usia pra-remaja, kemampuan berpikir logis, memori, serta pemecahan masalah mulai berkembang lebih optimal. Menurut teori perkembangan kognitif Jean Piaget, remaja memasuki

tahap *formal operational stage* yaitu usia 12 tahun ke atas. Tahap operasional formal mulai berkembang ketika anak memasuki usia sekitar 12 tahun. Pada fase ini, anak mulai menunjukkan kemampuan berpikir abstrak, menerapkan penalaran logis dalam memecahkan masalah, serta mampu menyusun perencanaan secara sistematis. Selain itu, pada tahap operasional formal anak juga telah memiliki kemampuan untuk menelaah, menilai, dan mengevaluasi proses berpikir maupun tindakan yang dilakukannya sendiri (Mauzifa, 2024). Penelitian oleh Maulana (2024), menunjukkan bahwa tahap operasional formal dalam perkembangan kognitif mulai muncul Ketika anak memasuki usia sekitar 12 tahun, ditandai oleh kemampuan untuk berpikir abstrak, menggunakan logika dalam pemecahan masalah serta mengevaluasi proses berpikirnya sendiri. Selain itu, studi oleh Asdah (2025), menemukan bahwa anak usia 12 tahun telah menunjukkan kemampuan berpikir abstrak dan hipotesis deduktif sesuai ciri tahap operasional formal menurut teori Piaget (Asdah et al., 2025).

Pola ini juga dapat mencerminkan pengaruh faktor-faktor lain seperti lingkungan belajar, intensitas penggunaan gadget, stimulus pendidikan, serta dukungan keluarga untuk anak pada usia 12–13 tahun yang sering kali mulai meningkat. Selain itu, proporsi responden yang lebih banyak pada usia 12 tahun membuat kategori ini tampak mendominasi hasil analisis.

c. Pekerjaan orang tua

Hasil penelitian menunjukkan bahwa sebagian besar orang tua siswa bekerja sebagai non ASN (90,9%), kondisi ini menggambarkan bahwa mayoritas responden berasal dari keluarga dengan latar belakang pekerjaan disektor swasta, wiraswasta, buruh, atau pekerjaan informal lainnya. Pekerjaan orang tua memiliki peran penting dalam mendukung perkembangan anak, khususnya dalam aspek kognitif dan kecerdasan. Jenis pekerjaan orang tua berkaitan erat dengan kestabilan pendapatan, waktu pendampingan, serta kemampuan menyediakan fasilitas belajar bagi anak. Orang tua dengan pekerjaan non ASN umumnya memiliki variasi jam kerja dan tingkat pendapatan yang berbeda-beda, sehingga kualitas dukungan terhadap proses belajar anak dapat bervariasi antar keluarga.

Penelitian oleh Hardiyanti dan Alwi (2022), menunjukkan bahwa pekerjaan orang tua tidak berpengaruh langsung terhadap tingkat kecerdasan anak, melainkan melalui penyediaan fasilitas belajar dan dukungan pendidikan dirumah. Hasil serupa ditemukan oleh Rahmawati dan Hidayat (2024), yang menyatakan bahwa jenis pekerjaan orang tua hanya berpengaruh secara tidak langsung melalui pola asuh dan keterlibatan orang tua dalam proses belajar anak. Namun demikian, penelitian ini menunjukkan bahwa tingkat kecerdasan siswa tetap berada pada kategori cukup hingga baik, meskipun sebagian besar orang tua bekerja sebagai non-ASN. Hal ini mengindikasikan bahwa pekerjaan

orang tua bukanlah satu-satunya faktor yang menentukan kecerdasan anak. Faktor lain seperti lingkungan sekolah, motivasi belajar anak, pola asuh, serta stimulasi kognitif di rumah juga memiliki peran penting dalam membentuk kemampuan kognitif anak.

d. Pendapatan orang tua

Hasil penelitian menunjukkan bahwa sebagian besar tingkat pendapatan orang tua >2,9 jt (56,1%). Kondisi ini mencerminkan latar belakang sosial ekonomi menengah ke bawah yang cenderung memiliki keterbatasan waktu dan sumber daya untuk memberikan pengawasan intensif terhadap anak (Lee et al., 2022). Lingkungan keluarga merupakan sistem mikro yang paling berpengaruh terhadap pembentukan perilaku anak, termasuk dalam hal pengendalian penggunaan teknologi. Keterbatasan ekonomi dan waktu akibat pekerjaan orang tua sering kali mengurangi intensitas interaksi langsung dengan anak, sehingga anak lebih bebas menggunakan gadget tanpa pengawasan (Manfaatin, 2024).

Latar belakang sosial ekonomi keluarga juga memengaruhi bagaimana anak menggunakan gadget. Anak dari keluarga dengan pendapatan rendah cenderung menggunakan gadget sebagai sarana hiburan, sementara anak dari keluarga dengan dukungan ekonomi dan pendidikan yang lebih baik sering kali memanfaatkannya untuk kegiatan belajar dan eksplorasi informasi (Lee et al., 2022). Tingkat kemampuan anak dalam menggunakan teknologi atau literasi digital sangat

dipengaruhi oleh cara orang tua mendidik dan mengasuh mereka. Oleh karena itu, latar belakang keluarga, termasuk kondisi sosial dan ekonomi, berperan besar dalam membentuk cara anak menggunakan gadget (Manfaatin, 2024).

Pola penggunaan gadget pada anak generasi Alpha di MTs Miftahussalam Demak dipengaruhi oleh dua hal utama, yaitu faktor pribadi seperti perkembangan cara berpikir dan bersosialisasi anak, serta faktor lingkungan seperti kondisi keluarga dan ekonomi. Kedua faktor ini saling berkaitan dalam membentuk kebiasaan anak dalam menggunakan gadget. Pengawasan orang tua yang rutin, komunikasi yang baik di rumah, dan penggunaan teknologi untuk hal-hal bermanfaat menjadi kunci agar anak dapat menyeimbangkan antara hiburan dan belajar di era digital.

2. Penggunaan Gadget pada Anak Generasi Alpha

Hasil penelitian menunjukkan bahwa sebagian besar siswa menggunakan gadget dalam kategori singkat <2 jam per hari sebanyak 31 responden (47%), pada kategori sedang 2-3 per hari sebanyak 26 responden (39,4%), pada kategori berlebih 3 jam per hari sebanyak 9 responden (13,6%). Hasil ini menunjukkan bahwa mayoritas responden memiliki pola penggunaan gadget yang relatif terkendali, sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Mulyanti et al., (2024), bahwa penggunaan layar dalam durasi kurang dari dua jam per hari tidak berdampak negatif pada perkembangan kognitif anak, sementara

penggunaan gadget berlebihan cenderung menurunkan kemampuan bahasa dan memori kerja. Penggunaan gadget dalam batas wajar dapat memberikan manfaat, seperti memperluas wawasan, meningkatkan kemampuan literasi digital, dan mendukung proses pembelajaran interaktif. Namun, penggunaan yang berlebihan dapat mengakibatkan gangguan pada fungsi atensi, pola tidur, konsentrasi belajar, serta mengurangi intensitas interaksi sosial dan aktivitas fisik anak (Wani et al., 2025).

Penggunaan gadget di kalangan siswa generasi alpha tidak dapat dilepaskan dari karakteristik generasi ini yang lahir dan tumbuh di tengah perkembangan pesat teknologi digital. Generasi alpha tergolong *digital natives*, yaitu kelompok individu yang sejak usia dini telah akrab dengan perangkat digital dan memiliki ketergantungan tinggi terhadap teknologi dalam aktivitas sehari-hari. Gadget bagi mereka bukan sekadar alat komunikasi atau hiburan, tetapi juga menjadi media belajar, sumber informasi, bahkan sarana pembentukan identitas sosial. Dalam konteks ini, penggunaan gadget memiliki dua sisi di satu sisi dapat meningkatkan literasi teknologi dan kemampuan berpikir visual-spasial, namun di sisi lain berpotensi menimbulkan *digital dependency*, *attention deficit*, serta perilaku adiktif apabila tidak diimbangi dengan pengawasan yang memadai (N et al., 2021).

Namun demikian, masih terdapat 9 responden (13,9%) yang menggunakan gadget lebih dari tiga jam per hari, yang menunjukkan

adanya potensi risiko terhadap perkembangan kognitif dan psikososial. Penggunaan gadget dalam waktu yang berlebihan dapat menyebabkan penurunan konsentrasi belajar, gangguan tidur, serta kecenderungan isolasi sosial akibat berkurangnya interaksi tatap muka (Wani et al., 2025). Pada teori *Cognitive Load*, otak anak yang terus-menerus terpapar dengan stimulus digital dalam waktu lama akan mengalami kelebihan beban kognitif (*cognitive overload*), yang pada akhirnya menurunkan kemampuan memori jangka panjang dan efisiensi belajar (Sofiana et al., 2023). Penelitian ini sejalan dengan studi oleh Sofiana dkk. (2022). Menemukan bahwa siswa yang menggunakan gadget secara berlebihan mengalami penurunan dalam aspek kognitif dan emosional. Hasil serupa penelitian yang dilakukan oleh Eva Manfaatin & Mita Aulia (2022). menemukan bahwa penggunaan gadget yang berlebihan pada anak dapat berdampak negatif pada aspek perkembangan kognitif, bahasa, fisik motorik, dan sosial emosional.

Dari hasil penelitian ini memberikan indikasi bahwa pengawasan dan bimbingan dari guru serta orang tua berperan penting dalam membentuk perilaku digital anak. Anak-anak yang mampu membatasi penggunaan gadget cenderung memiliki pola belajar yang lebih teratur dan mampu menyeimbangkan waktu antara aktivitas akademik dan rekreasi digital. Sebaliknya, anak yang menggunakan gadget secara berlebihan cenderung mengalami kesulitan dalam mengatur waktu, menunda pekerjaan sekolah, dan menunjukkan penurunan belajar.

3. Tingkat Kecerdasan Anak Generasi Alpha

Hasil penelitian menunjukkan bahwa sebagian besar siswa memiliki tingkat kecerdasan dalam kategori baik 36 responden (54,5%), kategori cukup 25 responden (37,9%), kategori kurang 5 responden (7,6%). Hasil ini menunjukkan bahwa secara umum anak-anak generasi alpha di MTs Miftahussalam Demak memiliki potensi intelektual yang cukup baik dan menunjukkan perkembangan kognitif yang positif. Berdasarkan hasil analisis deskriptif lebih lanjut, rata-rata nilai tertinggi terdapat pada aspek kecerdasan spiritual (32,91%) yang menunjukkan bahwa sebagian besar siswa memiliki kesadaran moral dan nilai-nilai spiritual yang cukup tinggi dalam kehidupan sehari-hari. Sebaliknya, aspek dengan nilai rata-rata terendah adalah kecerdasan sosial (13,77%) bisa diartikan kemampuan berinteraksi, bekerja sama, serta berkomunikasi dengan lingkungan sekitar masih perlu ditingkatkan. Temuan ini sejalan dengan hasil penelitian Kurniawan (2021), yang menemukan bahwa kecerdasan spiritual siswa berada pada tingkat yang relatif tinggi karena lingkungan sekolah yang menanamkan nilai-nilai religius melalui pembiasaan kegiatan spiritual dan pendidikan karakter terstruktur. Namun demikian, nilai kecerdasan sosial yang lebih rendah pada siswa dalam penelitian ini menunjukkan keterbatasan dalam kemampuan berinteraksi, serta bekerja sama dengan lingkungan sekitar. Temuan ini juga konsisten dengan penelitian Farida dan Badrus (2019), yang menunjukkan bahwa kecerdasan spiritual dan sosial memiliki

hubungan positif terhadap *self efficacy* siswa, kecerdasan sosial sering kali masih berada pada level yang lebih rendah dibandingkan kecerdasan spiritual. Rendahnya kemampuan sosial dapat menjadi dampak dari kurangnya kesempatan siswa untuk berinteraksi langsung dalam lingkungan sosial, khususnya dalam era digital saat ini dimana penggunaan gadget yang berlebihan mengalihkan fokus dari interaksi tatap muka nyata. Hasil ini menunjukkan bahwa lingkungan pendidikan di MTs Miftahussalam Demak telah memberikan pengaruh positif terhadap perkembangan kecerdasan siswa, terutama dalam aspek spiritual dan emosional. Rendahnya rata-rata kecerdasan sosial siswa menunjukkan perlunya pembelajaran yang mendorong kerja sama dan keaktifan agar kemampuan sosial mereka meningkat.

Hal ini sejalan dengan pandangan dalam teori *Multiple Intelligences* yang menekankan bahwa kecerdasan tidak hanya diukur dari aspek intelektual semata, melainkan juga mencakup dimensi emosional, spiritual, dan sosial. Penelitian ini sejalan dengan penelitian Permata dkk (2024), dalam teori *Multiple Intelligences*, kecerdasan bukanlah kemampuan tunggal yang hanya diukur melalui aspek logika dan akademik, melainkan mencakup berbagai dimensi seperti kecerdasan linguistik, logis-matematis, kinestetik, musikal, interpersonal, intrapersonal, naturalis, dan eksistensial. Dengan demikian, siswa yang memiliki tingkat kecerdasan baik bukan hanya ditunjukkan oleh nilai akademik yang tinggi, tetapi juga oleh

kemampuan beradaptasi sosial, berpikir kreatif, serta kemampuan mengelola emosi dan komunikasi (Permata et al., 2023).

Faktor lingkungan memiliki kontribusi besar terhadap perkembangan kecerdasan anak. Teori *Social constructivist* dari Vygotsky menekankan bahwa proses kognitif anak berkembang melalui interaksi sosial dengan orang dewasa dan teman sebaya yang lebih berpengalaman (Garcia et al., 2022). Sejalan dengan penelitian Filipe Fernandez dkk. (2022). Bahwa dukungan keluarga, pola pengasuhan, dan lingkungan belajar di sekolah menjadi faktor yang sangat penting. Anak-anak yang tumbuh dalam lingkungan yang mendukung kegiatan belajar aktif, membaca, berdiskusi, dan berinteraksi secara positif cenderung memiliki perkembangan intelektual yang lebih baik. Selain itu, peran guru sebagai fasilitator pembelajaran juga berpengaruh terhadap pembentukan kemampuan berpikir kritis dan kreatif siswa.

Meskipun mayoritas siswa menunjukkan tingkat kecerdasan yang baik, masih terdapat sebagian kecil siswa (7,6%) yang tergolong memiliki tingkat kecerdasan rendah. Kondisi ini dapat dihubungkan dengan faktor eksternal seperti durasi penggunaan gadget yang berlebihan, kurangnya stimulasi belajar di rumah, dan minimnya interaksi sosial langsung. Paparan layar dalam waktu lama dapat menyebabkan gangguan fokus, menurunkan memori kerja, serta memperlambat proses pemahaman informasi (Eva & Aulia, 2024). Penggunaan teknologi digital tidak selalu berdampak negatif terhadap

perkembangan kecerdasan anak. Jika diarahkan secara tepat, gadget dapat menjadi media pembelajaran yang efektif dan menstimulasi berbagai jenis kecerdasan. Penggunaan media digital yang edukatif dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis, literasi digital, serta pemecahan masalah (Wani et al., 2025).

Penggunaan gadget secara terkontrol dengan pengawasan orang tua dan bimbingan guru dapat menjadi sarana positif untuk mengembangkan potensi intelektual anak generasi alpha. Sebaliknya, penggunaan gadget tanpa batas dan tanpa arah edukatif dapat menurunkan kemampuan kognitif, sosial, dan emosional mereka. Upaya untuk meningkatkan kecerdasan anak di era digital, perlu dibiasakan belajar aktif, meningkatkan kemampuan literasi digital, dan memperkuat peran keluarga serta sekolah sebagai tempat belajar yang mendukung.

4. Hubungan Penggunaan Gadget dengan Tingkat Kecerdasan Anak Generasi Alpha

Hasil uji statistik menggunakan uji *Rank Spearman* menunjukkan adanya hubungan yang kuat dan signifikan antara penggunaan gadget dengan tingkat kecerdasan anak generasi alpha di MTs Miftahussalam Demak, dengan nilai koefisien korelasi (r) = -0,662 dan nilai signifikansi (p) = 0,000 < 0,05. Artinya H1 diterima ada hubungan antara penggunaan gadget dengan tingkat kecerdasan pada generasi alpha di MTs Miftahussalam Demak, dengan Arah hubungan yang negatif menandakan bahwa semakin tinggi intensitas penggunaan gadget, maka

semakin rendah tingkat kecerdasan anak, dan sebaliknya. Hal ini selaras dengan teori Paulina & Janrosl, (2023). menunjukkan bahwa durasi penggunaan gadget yang berlebihan dapat berdampak pada penurunan fungsi kognitif, kemampuan konsentrasi, daya ingat, serta kemampuan berpikir logis dan reflektif. Hasil ini membuktikan bahwa penggunaan gadget secara tidak terkontrol dapat menghambat optimalisasi perkembangan intelektual dan sosial anak, terutama pada usia sekolah yang masih membutuhkan stimulasi langsung dan interaksi sosial nyata. Hasil ini selaras dengan Sari & Herlina, (2023) Hasil yang diperoleh nilai $p = 0.000 < 0.05$ dan korelasi (r) -0.620 yang artinya terdapat hubungan kuat antara dua variabel dengan arah negatif. Hasil penelitian serupa dengan Mulyanti et al., (2024) bahwa terdapat hubungan antara penggunaan gadget dengan tingkat kecerdasan. Hasil yang diperoleh yaitu nilai $p = 0.000 < 0.05$ maka dapat disimpulkan adanya hubungan antara dua variabel.

Hasil analisis hubungan secara spesifik menunjukkan bahwa penggunaan gadget memiliki hubungan negatif yang signifikan terhadap seluruh aspek kecerdasan. Hubungan dengan kecerdasan intelektual memiliki nilai $r = -0,407$ ($p = 0,001$) dengan kekuatan korelasi sedang, yang berarti semakin tinggi penggunaan gadget, semakin rendah kemampuan berpikir rasional dan pemecahan masalah siswa. Pada kecerdasan emosional, nilai $r = -0,448$ ($p = 0,000$) juga menunjukkan korelasi sedang dan negatif, mengindikasikan bahwa penggunaan

gadget yang berlebihan dapat menurunkan kemampuan pengendalian emosi dan empati anak terhadap orang lain. Sementara itu, hubungan paling kuat ditemukan pada kecerdasan spiritual dengan nilai $r = -0,602$ ($p = 0,000$), yang menunjukkan bahwa intensitas penggunaan gadget yang tinggi dapat mengurangi refleksi spiritual, kedekatan dengan nilai-nilai moral, serta ketenangan batin siswa. Adapun pada kecerdasan sosial, nilai $r = -0,378$ ($p = 0,002$) menunjukkan korelasi negatif dengan kekuatan lemah, yang berarti penggunaan gadget cenderung menurunkan kemampuan anak dalam berinteraksi, bekerja sama, dan berkomunikasi secara langsung. Hasil penelitian ini menegaskan bahwa penggunaan gadget berlebihan memiliki dampak multidimensional terhadap kecerdasan anak, baik dari aspek intelektual, emosional, spiritual, maupun sosial.

Secara teoritis, hasil ini sejalan dengan teori *Cognitive Load* yang menjelaskan bahwa otak manusia memiliki kapasitas terbatas dalam memproses informasi. Ketika anak terus-menerus terpapar rangsangan visual dan auditori dari layar digital, terutama melalui aktivitas multitasking seperti bermain game, menonton video, dan menggunakan media sosial secara bersamaan, kapasitas otak untuk fokus dan menyimpan informasi jangka panjang menjadi terganggu. Dampaknya tidak hanya menurunkan konsentrasi belajar, tetapi juga mengurangi kemampuan berpikir mendalam yang merupakan komponen penting dari kecerdasan kognitif (Hannah Tan Yit Yung et al., 2024). Sejalan

dengan hasil penelitian Tan et al., (2024) yang menunjukkan bahwa multitasking dapat menurunkan kinerja memori kerja, serta penelitian Alawiyah & Ernawati, (2021) Menemukan adanya pengaruh negatif penggunaan gadget berlebih terhadap perkembangan kognitif.

Selain itu, dari perspektif *neurosains perkembangan*, paparan layar dalam waktu lama terbukti dapat memengaruhi struktur dan fungsi otak anak. Aktivitas digital yang berlebihan menurunkan aktivitas korteks prefrontal, bagian otak yang berperan dalam pengendalian diri, perencanaan, dan pengambilan keputusan (Alawiyah & Ernawati, 2021). Penelitian Hannah Tan Yit Yung et al., (2024). Multitasking media berpengaruh terhadap fungsi eksekutif, khususnya kemampuan mengendalikan rangsangan yang tidak relevan. Anak yang sering menggunakan gadget cenderung mengalami penurunan fungsi eksekutif dan peningkatan impulsivitas, sehingga kemampuan mereka dalam mempertahankan fokus dan menyelesaikan tugas menjadi menurun. Hal ini menjelaskan mengapa penggunaan gadget yang berlebihan berkorelasi dengan rendahnya tingkat kecerdasan akademik pada sebagian siswa dalam penelitian ini.

Hasil ini bukan berarti bahwa penggunaan gadget selalu membawa dampak buruk bagi kecerdasan anak. Jika digunakan dengan cara yang tepat, bisa membantu anak untuk belajar dan berpikir lebih baik. Gadget dapat dimanfaatkan untuk membaca buku digital, mengikuti pembelajaran interaktif, bermain permainan edukatif, atau belajar hal-

hal baru. Dampak penggunaan gadget pada anak sangat bergantung pada waktu, tujuan, dan cara penggunaannya. Karena itu, peran keluarga dan sekolah sangat penting. Orang tua perlu mengawasi serta mengarahkan agar anak menggunakan gadget dalam waktu yang wajar dan untuk hal yang bermanfaat. Guru juga berperan dalam memanfaatkan teknologi sebagai alat bantu belajar yang menarik dan terarah.

C. Keterbatasan penelitian

Penelitian ini hanya dilakukan di MTs Miftahussalam Demak, sehingga hasilnya belum tentu sama jika diterapkan di sekolah lain dengan kondisi sekolah yang berbeda.

D. Implikasi Penelitian

- a. Bagi guru dan pihak sekolah, Hasil penelitian ini bisa menjadi masukan bagi pihak sekolah dan guru untuk lebih bijak dalam mengarahkan siswa dalam penggunaan gadget. Guru dapat memanfaatkan gadget sebagai alat bantu belajar, misalnya untuk mencari informasi pelajaran atau menggunakan aplikasi pembelajaran yang menarik.
- b. Bagi orang tua, Penelitian ini menunjukkan pentingnya peran orang tua dalam mengawasi anak saat menggunakan gadget. Orang tua diharapkan bisa membatasi waktu penggunaan gadget dan mengarahkan anak agar lebih banyak menggunakan gadget untuk hal-hal yang bermanfaat, seperti belajar atau menonton video edukatif.
- c. Bagi siswa, siswa diharapkan dapat menggunakan gadget dengan bijak. Gadget sebaiknya tidak hanya digunakan untuk bermain, tetapi juga

dimanfaatkan untuk menambah pengetahuan dan mendukung kegiatan belajar.

- d. Bagi perawat, hasil penelitian ini bisa menjadi dasar bagi perawat, terutama perawat anak dan perawat komunitas, untuk memberi penyuluhan kepada orang tua, guru, dan siswa tentang cara menggunakan gadget dengan baik dan seimbang. Perawat juga dapat menjelaskan dampak baik dan buruk penggunaan gadget terhadap perkembangan anak.



BAB VI

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis penelitian dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Sebagian besar responden berusia 12 tahun dengan jenis kelamin mayoritas laki-laki dan orang tua responden bekerja sebagai non asn dengan pendapatan >2,9 juta per bulan.
2. Hasil penelitian penggunaan gadget menunjukkan bahwa sebagian besar siswa menggunakan gadget dalam kategori singkat, yaitu kurang dari dua jam per hari (47%). Temuan ini mengindikasikan bahwa sebagian besar responden masih memiliki kontrol penggunaan gadget yang relatif baik, meskipun terdapat sebagian kecil siswa (13,6%) yang menggunakan gadget secara berlebihan lebih dari tiga jam per hari.
3. Hasil penelitian terhadap tingkat kecerdasan menunjukkan bahwa sebagian besar responden berada pada kategori baik (54,5%), sedangkan 37,9% tergolong cukup, dan hanya 7,6% tergolong kurang. Temuan ini menunjukkan bahwa mayoritas anak generasi alpha di MTs Miftahussalam Demak memiliki tingkat kecerdasan yang tergolong baik. Berdasarkan analisis deskriptif, aspek kecerdasan spiritual memiliki nilai rata-rata tertinggi sebesar 32,91, yang mencerminkan bahwa siswa memiliki kesadaran moral, religiusitas, dan nilai-nilai spiritual yang kuat dalam kehidupan sehari-hari. Sementara itu, aspek

kecerdasan sosial memiliki nilai rata-rata terendah sebesar 13,77, yang menunjukkan bahwa kemampuan interaksi sosial, kerja sama, dan komunikasi antarsiswa masih perlu ditingkatkan.

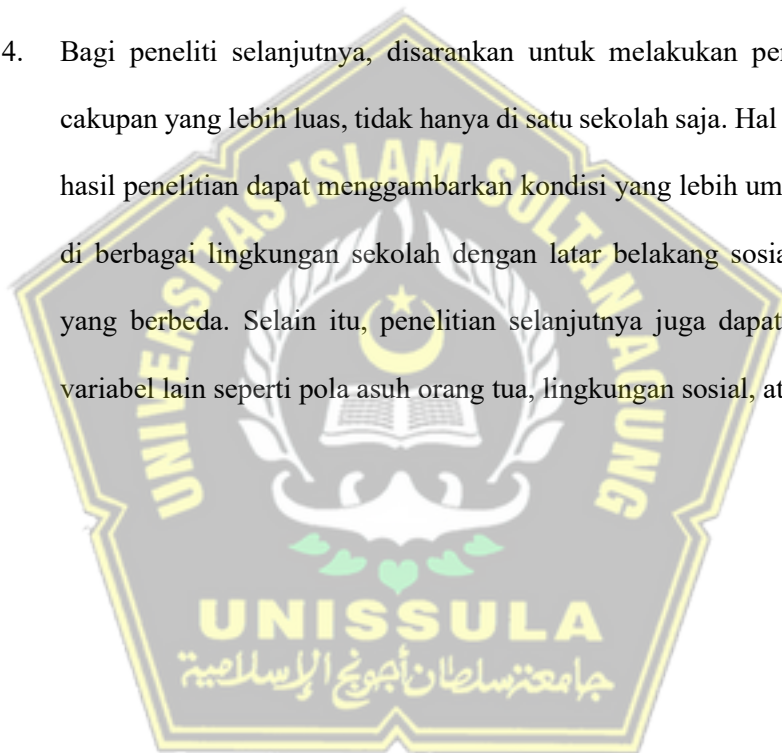
4. Hasil uji statistik menggunakan *Rank Spearman* menunjukkan adanya hubungan yang kuat dan signifikan antara penggunaan gadget dengan tingkat kecerdasan pada anak generasi alpha di MTs Miftahussalam Demak, dengan nilai koefisien korelasi (r) = -0,662 dan nilai signifikansi (p) = 0,000 < 0,05. Nilai korelasi negatif tersebut menunjukkan bahwa semakin tinggi intensitas penggunaan gadget, maka semakin rendah tingkat kecerdasan anak, dan sebaliknya. Hal ini berarti bahwa penggunaan gadget yang berlebihan dapat menurunkan kemampuan kognitif, daya konsentrasi, dan daya ingat anak.

B. Saran

Adapun saran yang dapat diberikan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagi orang tua, disarankan untuk lebih aktif mengawasi dan mengarahkan penggunaan gadget pada anak-anak generasi alpha. Penggunaan gadget hendaknya dibatasi dalam durasi yang wajar, yaitu tidak lebih dari dua jam per hari, serta diarahkan pada kegiatan yang bersifat edukatif seperti pembelajaran digital, eksplorasi pengetahuan, atau kreativitas berbasis teknologi.
2. Bagi pihak sekolah dan guru di sarankan dapat mengarahkan siswa untuk menggunakan gadget secara positif, misalnya dengan memanfaatkan aplikasi pembelajaran atau sumber belajar digital yang bermanfaat. Guru juga dapat memberikan bimbingan tentang cara menggunakan gadget dengan bijak agar tidak mengganggu proses belajar.

3. Bagi siswa generasi alpha, disarankan untuk lebih bijak dan selektif dalam menggunakan gadget. Siswa perlu meningkatkan kesadaran diri mengenai dampak negatif penggunaan gadget yang berlebihan terhadap konsentrasi, daya ingat, dan kemampuan berpikir kritis. Siswa juga diharapkan dapat memanfaatkan gadget untuk kegiatan yang mendukung pembelajaran, mengasah kemampuan logika, serta memperluas wawasan melalui konten-konten positif dan edukatif.
4. Bagi peneliti selanjutnya, disarankan untuk melakukan penelitian dengan cakupan yang lebih luas, tidak hanya di satu sekolah saja. Hal ini penting agar hasil penelitian dapat menggambarkan kondisi yang lebih umum dan berlaku di berbagai lingkungan sekolah dengan latar belakang sosial dan ekonomi yang berbeda. Selain itu, penelitian selanjutnya juga dapat menambahkan variabel lain seperti pola asuh orang tua, lingkungan sosial, atau gaya belajar



DAFTAR PUSTAKA

- Alawiyah, N. H., & Ernawati, R. (2021). Hubungan Penggunaan Gadget dengan Interaksi Sosial Anak Usia Sekolah Dasar di SD Muhammadiyah 5 Samarinda. *Jurnal Borneo Student Research*, 3(1), 300–309.
- Asdah, A. N., Piaget, T., Konkret, O., & Formal, O. (2025). *ANALISIS PERKEMBANGAN KOGNITIF ANAK PADA TIGA RENTANG Abstrak : 5*, 53–60.
- Aulia, M. A. (2020). *Pengaruh Kecerdasan Sosial Terhadap Kesakinahan Keluraga*. 18–40.
- Beno, J., Silen, A. ., & Yanti, M. (2022). Hubungan Penggunaan Gadget Dengan Interaksi Sosial Anak Usia (3-5 tahun) Di Paud Wilayah Desa Patalan Kecamatan Kendal Kabupaten Ngawi. *Braz Dent J.*, 33(1), 1–12.
- Berliana, N. (2021). Landasan Teori اديج. *Dasar-Dasar Ilmu Politik*, 1(1), 18.
- Eva, M., & Aulia, M. (2024). Pengaruh Screen Time terhadap Perkembangan Anak Usia Dini. ... : *Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 01(01), 18–31.
- Eva Manfaatin, M. A. (2024). JSPA : JURNAL Terdiri APLIKASINYA. *Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 01(01), 18.
- Farida, U. N., & Badrus. (2019). Hubungan Tingkat Kecerdasan Spiritual Dan Kecerdasan Sosial Terhadap Self Efficacy Pada Siswa Kelas XI di MAN 4 Madiun. *Jurnal Intelektual: Jurnal Pendidikan Dan Studi Keislaman*, 9(01), 25–34.
- Garcia, A. R., Filipe, S. B., Fernandes, C., Estevão, C., & Ramos, G. (n.d.). *TEORI-TEORI PERKEMBANGAN KOGNITIF ANAK*.
- Hannah Tan Yit Yung, Mohamad Azhari Abu Bakar, Kartini Abd Ghani, & Ida Juliana Hutasuhut. (2024). Digital Juggling: How Media Multitasking Affects Working Memory Performance Among University Students. *Journal of Cognitive Sciences and Human Development*, 10(2), 73–86.
- Hardani. (2020). metode penelitian Hardani 2020. *Jurnal*, 40–57.
- Iii, B. A. B., & Penelitian, M. (2022). *Cindy Apriliani, 2022 Pengaruh Metode Scramble Terhadap Kemampuan Membaca Permulaan Huruf Braille Pada Siswa Tunanetra Di SD LB SLB Negeria Pajajaran Kota Bandung Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu*. 28–50.
- Indriani, D., Rahayuningsih, S. I., & Sufriani. (2021). Durasi dan aktivitas penggunaan Smartphone berkelanjutan pada Remaja. *Jim Fkep*, 5(1), 124–

130.

- Kominfo. (2024). *Pengguna Gadget Generasi Alpha*. Kementerian Komunikasi Dan Informatika Republik Indonesia.
- Lee, S., Kim, S., Suh, S., Han, H., Jung, J., Yang, S., & Shin, Y. (2022). Relationship between screen time among children and lower economic status during elementary school closures due to the coronavirus disease 2019 pandemic. *BMC Public Health*, 22(1), 1–10.
- Lisnadiyah, L., Dewi, N. A., & Handajany, S. (2023). Faktor-faktor yang Mempengaruhi Penggunaan Gadget terhadap Perkembangan Kemampuan Berbicara pada Anak Usia Pra Sekolah. *JPKM: Jurnal Profesi Kesehatan Masyarakat*, 4(1), 33–38.
- Mauzifa. (2024). History of the Mts Al-Inthisor Educational Institution Bendega Tanjung Karang Sekarbela Mataram City, West Nusa Tenggara. *Al-Ahnaq: Journal of Islamic Education, Learning and Religious Studies*, 1(1), 1–11.
- Mentari Nataya Nasution A. (2024). The Development Period of Generation Alpha: Viewed from the Perspective of Developmental Psychology Atika Mentari Nataya Nasution. *Jurnal Penelitian Pendidikan, Psikologi Dan Kesehatan (J-P3K)*, 5(1), 158–164.
- Mulyanti, A., Dolifah, D., & Rahmat, D. Y. (2024). Hubungan Kecanduan Gadget dengan Kecerdasan Emosional pada Remaja. *Jurnal Keperawatan Florence Nightingale*, 7(1), 149–156.
- N, Z., Novianti, R., & Garzia, M. (2021). The Role of Preschool in Using Gadgets for Digital Natives Generation. *JPUD - Jurnal Pendidikan Usia Dini*, 15(2), 221–238.
- Paulina, P., & Janros, V. S. E. (2023). Pengaruh Kecerdasan Emosional, Kecerdasan Spiritual Dan Kecerdasan Intelektual Terhadap Pemahaman Akuntansi Pada Mahasiswa Prodi Akuntansi Di Kota Batam. *SCIENTIA JOURNAL : Jurnal Ilmiah Mahasiswa*, 5(3), 440–448.
- Permata, K. I., Salsabilla, R., & Ali, M. S. (2023). Multiple Intelligence-based Instruction to Increase Students' Intrinsic Motivation in Learning English. *Applied Research on English Education (AREE)*, 1(1), 48.
- Pipit Mulyah, Dyah Aminatun, Sukma Septian Nasution, Tommy Hastomo, Setiana Sri Wahyuni Sitepu, T. (2020). BAB III Metode Penelitian. *Journal GEEJ*, 7(2), 41–47.
- Sofiana, S. N. A., Fakhriyah, F. F., & Oktavianti, I. (2023). Dampak Penggunaan Gadget Pada Perkembangan Emosional dan Kognitif Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Indonesian Gender and Society Journal*, 3(2), 53–59.

Statista. (2024). *Pengguna gadget*. Badan Pusat Statistik.

Tippireddy, S., & Ghatol, D. (2022). Anesthetic Management For Enhanced Recovery After Major Surgery (ERAS). *StatPearls*, 41–55.

Wani, T., Nainggolan, C., Addini, K. N., Sahalina, D., Rahayu, W. F., Psikologi, D., Padang, U. N., Sosial, I., Gadget, K., Remaja, K., & Kepribadian, P. (2025). *Dampak Kecanduan Gadget Terhadap Emosi dan Kepribadian Remaja*. 3(1), 1–8.

Woods, P. (2024). Gadget. *Nature Astronomy*, 8(2), 263.

Zakariah. (2020). Nilai Religiusitas Tokoh Utama Dalam Novel Rissa Sebuah Pilihan Hidup Karya Larissa Chou (Kajian Ekspresif). *Angewandte Chemie International Edition*, 6(11), 951–952., 1, 5–24.

