

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Menurut Hurlock (1978), pertumbuhan mencakup semua aspek yang berkaitan dengan perubahan kuantitatif, seperti peningkatan ukuran dan struktur. Anak tidak hanya tumbuh secara fisik, tetapi juga mengalami peningkatan dalam struktur dan ukuran organ tubuh serta otak. Hal ini menyebabkan pertumbuhan otak yang memberikan anak kemampuan lebih besar untuk berpikir, mengingat dan belajar. Sementara itu, perkembangan melibatkan perubahan kuantitatif dan kualitatif, yang mencakup perubahan psikofisik sebagai hasil dari pematangan fungsi psikis dan fisik anak secara berkelanjutan. Proses ini dipengaruhi oleh faktor genetik dan lingkungan melalui proses pematangan (*maturation*) dan pembelajaran (*learning*). *Maturation* adalah proses alami yang menyempurnakan dan mematangkan unsur-unsur tubuh, sedangkan *learning* adalah proses belajar yang terjadi melalui pengalaman dalam jangka waktu tertentu untuk mencapai kedewasaan.

Perkembangan sosio-emosional merupakan kemampuan individu dalam mengatur, memproses, dan mengekspresikan emosi baik yang bersifat positif maupun negatif serta kemampuan membangun hubungan sosial dan memperoleh pembelajaran melalui keterlibatan aktif dengan lingkungan (*"American Academy of Pediatrics: Children, Adolescents, and Television."*, 2001). Proses pembelajaran

sosial dilakukan melalui pengamatan, pendengaran, dan peniruan. Pada masa kanak-kanak, perkembangan sosial emosional lebih fokus pada proses sosialisasi, di mana anak belajar mengenali norma dan perilaku yang berlaku di masyarakat. Tujuan utama dari perkembangan sosial emosional adalah kemampuan untuk memahami diri (*sense of self*), bertanggung jawab terhadap diri sendiri dan orang lain, serta menunjukkan moral sosial.

Faktor internal yang mempengaruhi perkembangan sosio-emosional anak Goleman (2006) adalah emosi. Emosi dipahami sebagai kondisi perasaan yang mencakup respons biologis dan psikologis, serta kecenderungan tertentu untuk melakukan tindakan. Tingkat kematangan emosi memegang peranan penting dalam kemampuan anak mengenali, memahami, dan mengatur emosi yang mereka alami. Anak yang mampu mengelola emosinya dengan baik cenderung lebih mudah menjalin interaksi sosial, membangun relasi, dan menyesuaikan diri dengan beragam tuntutan situasional. Kematangan emosional juga berkaitan dengan perkembangan empati, yakni kapasitas untuk memahami kondisi afektif orang lain dan memberikan respons yang dianggap tepat. Dengan demikian, perkembangan emosional yang sehat pada anak tidak hanya mendukung kesejahteraan individu anak, tetapi juga berkontribusi pada kemampuan mereka untuk berfungsi secara efektif dalam masyarakat.

Beberapa faktor eksternal berperan dalam membentuk perkembangan sosio-emosional anak, di antaranya lingkungan keluarga, penggunaan *gadget*, dan

hubungan dengan teman sebaya (Aurora et al., 2024). Faktor keluarga memiliki dampak yang besar terhadap perkembangan sosial emosional anak, karena keluarga merupakan orang-orang terdekat yang selalu bersama anak. Lingkungan keluarga memiliki pengaruh yang kuat karena merupakan sistem terdekat yang berinteraksi secara langsung dengan anak. Tingkat keterlibatan orang tua menjadi aspek yang signifikan dalam membentuk perilaku sosio-emosional, sehingga besarnya keterlibatan tersebut dapat mencerminkan kualitas perilaku sosial anak. Pola perilaku dalam keluarga juga menjadi dasar pembentukan karakter sosial anak, mengingat pada tahap perkembangan tersebut anak cenderung meniru apa yang mereka lihat di sekitarnya. Menurut Aurora et al. (2024) faktor keluarga mencakup pola asuh yang diterapkan oleh orang tua, pendidikan orang tua, serta jumlah saudara yang dimiliki. Penggunaan *gadget* juga dapat memberikan akses kepada anak untuk berinteraksi dengan berbagai konten dan aplikasi yang dapat merangsang minat dan kreativitas mereka. Namun, pemakaian yang berlebihan dapat mengurangi intensitas interaksi langsung dengan keluarga maupun teman sebaya, yang merupakan aspek penting dalam pembentukan kemampuan sosial. Selain itu, paparan konten yang tidak sesuai dapat berdampak pada kondisi emosional maupun perilaku anak. Selain *gadget*, teman sebaya juga memegang peranan penting dalam perkembangan sosio-emosional. Melalui interaksi dengan kelompok sebaya, anak belajar bekerja sama, berbagi, berkomunikasi, serta mengembangkan empati dan pemahaman terhadap norma sosial. Relasi positif dengan teman sebaya turut meningkatkan rasa percaya

diri dan harga diri, sehingga anak lebih mampu mengelola tekanan emosional dan menunjukkan respons sosial yang adaptif.

Sedangkan permasalahan yang dihadapi anak meliputi kesulitan dalam mempertahankan fokus saat belajar, beradaptasi dengan teman sebaya, serta menjalin hubungan yang baik dengan mereka (Nur'zahra & Wulandari, 2023). Anak mengalami beberapa tantangan yang cukup signifikan, termasuk kesulitan dalam menjaga konsentrasi saat belajar, yang mengakibatkan proses pembelajaran menjadi kurang efektif dan hasil yang diperoleh tidak maksimal. Selain itu, anak juga menghadapi kesulitan dalam beradaptasi dengan teman sebaya, yang membuatnya merasa tidak nyaman dan sulit menyesuaikan diri dalam lingkungan sosial. Hal ini berdampak pada kemampuan anak untuk membangun hubungan yang baik dan harmonis dengan teman-temannya, yang pada akhirnya dapat memengaruhi perkembangan sosial dan emosionalnya secara keseluruhan. Oleh karena itu, sangat penting untuk memberikan perhatian dan dukungan khusus agar anak dapat mengatasi permasalahan tersebut, tumbuh dengan percaya diri, dan mampu berinteraksi secara positif dengan lingkungan sekitarnya.

Gadget merupakan perangkat elektronik yang dirancang untuk berbagai tujuan, seperti komunikasi, dokumentasi, jejaring sosial, dan sarana hiburan (Hidayat & Maesyaroh, 2022). Istilah *gadget* dalam bahasa Inggris merujuk pada perangkat elektronik kecil yang memiliki fungsi dan tujuan tertentu untuk mengumpulkan informasi terkini, termasuk tablet, komputer atau laptop, ponsel, *smartphone*, dan

video game. *Gadget* adalah alat elektronik terus mengalami pembaruan teknologi sehingga penggunaannya semakin mempermudah berbagai aspek kehidupan manusia. Beberapa tahun yang lalu, *gadget* lebih banyak dimanfaatkan oleh kalangan profesional atau pebisnis kelas menengah ke atas sebagai alat yang mendukung aktivitas kerja. Namun, perkembangan teknologi yang pesat membuat *gadget* kini digunakan oleh hampir seluruh kelompok usia mulai dari anak-anak, remaja, orang dewasa, hingga lansia meskipun sebagian di antaranya sebenarnya belum berada pada tahap usia yang ideal untuk menggunakan perangkat tersebut. Fenomena ini tidak terlepas dari beragam fitur dan aplikasi yang ditawarkan, yang bersifat menarik, variatif, interaktif, serta fleksibel, sehingga meningkatkan daya tarik *gadget* di berbagai kalangan.

Anak-anak pada masa kini telah berperan sebagai konsumen aktif, sehingga berbagai produk elektronik dan perangkat digital menjadikan mereka sebagai sasaran pemasaran. Periode kanak-kanak merupakan fase penting bagi anak untuk mulai memperhatikan kesehatan, serta mengalami perkembangan bahasa dan interaksi dengan lingkungan sosial. Mereka juga mengeksplorasi berbagai emosi, bergantian antara menghadapi kesulitan dan merasakan kegembiraan, serta antara eksplorasi dan ketergantungan. Anak-anak menyadari bahwa mereka memiliki kemampuan untuk melakukan banyak hal, tetapi mereka juga sangat menyadari batasan yang ada, baik dari orang dewasa maupun dari kemampuan mereka sendiri yang masih terbatas.

Salah satu faktor yang memengaruhi perkembangan anak prasekolah adalah kebiasaan yang ada di lingkungan sekitar mereka, termasuk penggunaan *gadget*.

Penggunaan *gadget* pada anak dapat memengaruhi perkembangan sosio-emosional mereka. Penggunaan *gadget* yang berlebihan dapat menyebabkan anak mengalami kesulitan dalam bersosialisasi, menjadi lebih tertutup, dan lebih emosional, yang berdampak negatif pada interaksi sosial mereka. Anak yang menghabiskan terlalu banyak waktu dengan *gadget* cenderung mengalami kesulitan dalam berinteraksi dengan teman sebaya dan orang dewasa. Selain itu, penggunaan *gadget* yang berlebihan dapat membuat anak menjadi lebih emosional dan mudah marah, yang dapat mengganggu kemampuan mereka dalam mengelola emosi dan beradaptasi dengan berbagai situasi sosial. Anak-anak yang sering menggunakan *gadget* mungkin lebih memilih untuk menghabiskan waktu sendirian daripada berinteraksi dengan orang lain, yang dapat menghambat perkembangan sosial mereka.

Dalam penelitian yang dilakukan oleh Noormiyanto (2018), intensitas penggunaan *gadget* terbukti memiliki pengaruh yang signifikan terhadap kualitas interaksi sosial siswa kelas tinggi, di mana semakin tinggi frekuensi dan durasi penggunaan, semakin besar pula dampaknya terhadap kemampuan siswa dalam berinteraksi secara langsung. Selain itu, kontrol orang tua juga berperan penting dan berpengaruh signifikan terhadap interaksi sosial siswa, karena pengawasan, pembatasan *gadget*, serta pendampingan yang tepat dapat membantu anak

menggunakan *gadget* secara lebih bijak. Secara simultan, intensitas mengakses *gadget* dan kontrol orang tua menunjukkan pengaruh yang signifikan terhadap interaksi sosial siswa, yang menegaskan bahwa kedua faktor tersebut saling berkaitan dan tidak dapat dipisahkan. Hasil penelitian ini memberikan implikasi penting bagi orang tua dan guru dengan meningkatkan kesadaran mengenai risiko penggunaan *gadget* secara berlebihan pada anak, karena penggunaan yang tidak terkontrol dapat menghambat perkembangan interaksi sosial. Temuan ini juga didukung oleh bukti empiris yang menunjukkan adanya hubungan kuat antara intensitas penggunaan *gadget* dan tingkat kontrol orang tua terhadap kualitas interaksi sosial anak di lingkungan sekolah maupun keluarga.

Pada dasarnya, anak-anak belum berada pada tahap perkembangan yang ideal untuk diperkenalkan dengan *gadget*, karena mereka masih membutuhkan pengalaman bermain langsung melalui aktivitas seperti menggambar dengan krayon, menggunakan buku gambar, berinteraksi dengan teman sebaya, serta kegiatan eksploratif lainnya. Perkembangan sosio-emosional memiliki peran penting dalam pembentukan karakter sejak dini, pembentukan hubungan sosial, serta peningkatan kesejahteraan individu. Penguatan aspek sosio-emosional memungkinkan anak untuk mengatur dan mengekspresikan emosinya baik yang bersifat positif maupun negatif serta belajar beradaptasi dan berinteraksi dalam lingkungan sosial sesuai norma yang berlaku dalam kehidupan sehari-hari (Tirtayani, et al., 2013). Penggunaan *gadget* pada anak tanpa adanya pendampingan atau pengawasan dari orang tua berpotensi

menimbulkan berbagai dampak negatif. Hal ini dapat memunculkan gangguan dalam kemampuan berkonsentrasi, masalah pada kesehatan mata, ketidakstabilan emosi, perilaku yang menyimpang, serta bentuk gangguan lainnya (Setianingsih, 2018). Dengan demikian, kontrol orang tua menjadi aspek krusial dalam mencegah dampak yang merugikan dan memastikan penggunaan *gadget* tetap berada dalam batas yang sesuai dengan tahap perkembangan anak.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan pada tanggal 2 Agustus 2025 dengan metode observasi non-partisipan diketahui bahwa anak menggunakan *gadget* secara pribadi. Pasalnya dalam penggunaan *gadget* anak sering kali tanpa ada pengawasan dari orang tua. Sementara seperti yang kita ketahui bahwa kecanggihan *gadget* saat ini membuat pengguna dengan mudah mengakses dan melihat apa saja yang diinginkan tanpa ada filterisasi pada saat aktivitas anak berlangsung beberapa anak tidak terlepas dari *gadget*. Terkadang pada saat makan pun anak tidak terlepas dari *gadget*. Kedua orang tuanya yang sibuk bekerja atau ibunya sebagai ibu rumah tangga yang sibuk mengerjakan pekerjaan rumah tanpa mengawasi dan tidak membatasi apa yang ditonton oleh anaknya juga mempengaruhi anak kecanduan *gadget*. Dari hasil observasi juga ditemukan bahwa mereka menghabiskan waktu berjam-jam dalam menggunakan *gadget*, bahkan mereka bisa menghabiskan waktu seharian saat menggunakan *gadget* apabila orang tuanya tidak memberikan batasan waktu. Dan ketika mereka asik bermain *gadget* biasanya hingga larut malam. Mereka mengakses *gadget* sebagai media hiburan daripada belajar.

Dari hasil wawancara yang dilakukan dengan orang tua pada tanggal 3 Agustus 2025 menyatakan bahwa anak sering membantah semenjak mengenal *gadget*. Anak akan marah apabila diganggu ketika bermain *gadget*. Anak marah-marah ketika tidak diberikan *gadget* dan tidak mau meminjamkan *gadget* dengan orang lain. Dari hasil wawancara orang tua juga menjelaskan bahwa anak pernah berselisih dengan teman sebaya atau keluarga karena berebut *gadget*. Ketika bermain *gadget* mereka akan lebih asik sendiri bermain *gadget* daripada bermain dengan temannya. Terkadang mereka juga berbicara tidak sopan kepada orang lain karena terlalu sering menggunakan *gadget*.

Terdapat berbagai penelitian yang mengkaji pengaruh intensitas penggunaan *gadget* terhadap perkembangan sosio-emosional anak. Penelitian ini berbeda dari yang sebelumnya, seperti yang dilakukan oleh Rahmawati & Latifah (2020) yang menganalisis karakteristik anak, keluarga, penggunaan *gadget*, dan interaksi ibu-anak. Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa perkembangan sosio-emosional anak prasekolah berada pada kategori sedang, dengan interaksi ibu-anak juga dalam kategori yang sama. Rata-rata durasi penggunaan *gadget* anak melebihi batas yang direkomendasikan, dan satu per empat anak menunjukkan ketergantungan rendah, sementara lebih dari separuh anak kurang mendapatkan kontrol orang tua. Faktor-faktor yang berpengaruh positif terhadap perkembangan sosio-emosional anak meliputi usia, besar keluarga, dan interaksi ibu-anak. Sebaliknya, pendidikan ibu dan ketergantungan anak pada *gadget* berpengaruh negatif, di mana pendidikan ibu tidak

selalu mencerminkan pengetahuan dan keterampilan dalam pengasuhan. Penelitian ini berfokus pada pengaruh intensitas penggunaan *gadget* terhadap perkembangan sosio-emosional siswa, menggunakan pendekatan kuantitatif untuk mengeksplorasi hubungan antara variabel bebas (X) intensitas *gadget* dan variabel terikat (Y) sosio-emosional. Harapannya siswa SD mampu berempati dan bekerja sama dalam aspek sosio-emosional namun kenyataannya mereka justru egois dan membantah akibat *gadget*.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah apakah terdapat pengaruh intensitas penggunaan *gadget* terhadap perkembangan sosio-emosional pada siswa Sekolah Dasar?

C. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan peneliti ini adalah untuk mengetahui pengaruh intensitas penggunaan *gadget* terhadap perkembangan sosio-emosional pada siswa Sekolah Dasar.

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis, hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi dasar dan referensi dalam pengembangan di bidang psikologi pendidikan. Selain itu, hasil ini juga dapat digunakan untuk melakukan kajian lebih lanjut mengenai penelitian

yang berhubungan antara intensitas penggunaan *gadget* dan perkembangan sosio-emosional.

2. Manfaat Praktis

a) Bagi Peneliti

Penelitian ini diharapkan dapat memperluas wawasan, pengetahuan, dan pemahaman mengenai pengaruh intensitas penggunaan *gadget* terhadap perkembangan sosio-emosional siswa.

b) Bagi Pembaca

Bagi orang tua, guru dan sekolah diharapkan dapat menjadi bahan pertimbangan orang tua dan guru akan adanya pengaruh penggunaan *gadget* bagi perkembangan sosio-emosional siswa. Serta perlunya tahu bagaimana menangani siswa yang menunjukkan masalah emosional akibat penggunaan *gadget*.

E. Keaslian Penelitian

1. Penelitian yang dilakukan Rahmawati & Latifah (2020) yang berjudul "Penggunaan Gawai, Interaksi Ibu-Anak, dan Perkembangan Sosial-Emosional Anak Prasekolah" bertujuan untuk menganalisis pengaruh karakteristik anak, karakteristik keluarga, penggunaan *gadget*, dan interaksi ibu-anak terhadap perkembangan sosio-emosional anak. Penelitian ini melibatkan 122 keluarga dengan anak usia prasekolah yang dipilih secara acak, dan lokasi penelitian ditentukan secara *purposive* di Kelurahan Kedung

Badak, Kecamatan Tanah Sareal, Kota Bogor. Data dikumpulkan melalui wawancara menggunakan kuesioner dan dianalisis dengan analisis deskriptif serta uji regresi linear berganda. Aspek penggunaan *gadget* anak mencakup durasi penggunaan, tingkat ketergantungan, dan kontrol orang tua. Hasil analisis regresi linear berganda menunjukkan bahwa peningkatan ketergantungan anak pada *gadget* dapat menurunkan perkembangan sosio-emosional anak, sedangkan peningkatan interaksi ibu-anak dapat meningkatkan perkembangan tersebut. Selain itu, usia anak dan ukuran keluarga berpengaruh positif terhadap perkembangan sosio-emosional, sementara pendidikan ibu berpengaruh negatif. Oleh karena itu, orang tua disarankan untuk membatasi penggunaan *gadget* oleh anak dan memberikan lebih banyak kesempatan untuk bermain dan bersosialisasi. Pemerintah juga diharapkan memanfaatkan program Posyandu dan Bina Keluarga Balita (BKB) untuk mengedukasi orang tua mengenai pengasuhan di era digital, khususnya untuk anak usia prasekolah.

2. Penelitian yang dilakukan Chikmah & Fitriyaningsih (2018) yang berjudul "Pengaruh Durasi Penggunaan *Gadget* Terhadap Masalah Mental Emosional Anak Prasekolah di TK Pembina Kota Tegal" bertujuan untuk mengetahui pengaruh durasi penggunaan *gadget* terhadap masalah mental emosional pada anak prasekolah di TK Pembina Kota Tegal pada tahun 2016. Jenis penelitian ini adalah survei analitik dengan rancangan observasional dan pendekatan prospektif. Responden yang diteliti adalah anak-anak berusia 3-6 tahun,

dengan total 71 responden. Analisis data dilakukan menggunakan uji Man Whitney. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh antara durasi penggunaan *gadget* dan masalah mental emosional pada anak prasekolah di TK Negeri Pembina Kota Tegal.

3. Penelitian yang dilakukan oleh Rindiani Dini & Tresna (2024) yang berjudul "Pengaruh Penggunaan *Gadget* Terhadap Interaksi Sosial Emosional Anak Usia Dini" bertujuan untuk mengetahui intensitas penggunaan *gadget*, interaksi sosial emosional anak, dan pengaruh penggunaan *gadget* terhadap kemampuan interaksi sosial emosional anak usia dini di RA Al-Fauzan. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuantitatif dengan desain Ex Post Facto. Populasi dan sampel penelitian mencakup seluruh siswa/i RA Al-Fauzan dengan teknik sampel jenuh. Data dikumpulkan melalui observasi dan kuesioner menggunakan instrumen angket. Teknik analisis yang diterapkan meliputi uji normalitas, uji linearitas, dan uji regresi linier sederhana. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pengaruh penggunaan *gadget* terhadap interaksi sosial emosional anak usia dini adalah 0.435 dengan nilai signifikansi 0.002, yang berarti tidak memiliki pengaruh signifikan terhadap interaksi sosial. Koefisien determinasi sebesar 0.232 atau 23.2% menunjukkan bahwa penggunaan *gadget* mempengaruhi sekitar 23.2% interaksi sosial emosional, sementara 76.8% variasi dalam interaksi sosial emosional anak dipengaruhi oleh faktor lain di luar penggunaan *gadget*.

4. Penelitian yang dilakukan oleh S Anugera et al. (2020) yang berjudul "Pengaruh Penggunaan Gawai Terhadap Sosio-emosional Anak Usia Prasekolah di Paud As-Salam Kabupaten Sumbawa Besar" bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan *gadget* terhadap sosio-emosional anak usia prasekolah. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan pendekatan cross-sectional. Instrumen penelitian berupa kuesioner yang telah diuji validitas dan reliabilitasnya. Jumlah sampel dalam penelitian ini adalah 30 orang, yaitu orang tua dari anak usia prasekolah, dengan teknik pengambilan sampel menggunakan Simple Random Sampling. Analisis data dilakukan dengan regresi linear sederhana menggunakan *jamovi* versi 2.6. Hasil penelitian menunjukkan bahwa 50% responden berada dalam rentang usia 30-35 tahun, dan 40% responden bekerja sebagai Ibu Rumah Tangga (IRT). Sebanyak 80% anak responden menggunakan *gadget* lebih dari 1 jam per hari, sementara sisanya kurang dari 1 jam per hari. Pengaruh penggunaan *gadget* terhadap sosio-emosional anak tercatat sebesar 64.3%, sedangkan 39.2% dipengaruhi oleh faktor lain yang tidak diteliti. Analisis data menunjukkan adanya pengaruh signifikan penggunaan *gadget* terhadap sosio-emosional anak usia prasekolah ($p\text{ value}=0,01$) dengan nilai $R = 0.64$.
5. Penelitian yang dilakukan oleh Pardede & Watini (2021) yang berjudul "Dampak Penggunaan *Gadget* pada Perkembangan Emosional Anak Usia Dini di TK Adifa Karang Mulya Kota Tangerang" bertujuan untuk mengetahui dampak yang ditimbulkan oleh penggunaan *gadget*, baik dampak

positif maupun negatif, terhadap perkembangan emosional anak usia dini di TK Adifa Karang Mulya Kota Tangerang. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah deskriptif kualitatif. Teknik pengumpulan data meliputi wawancara, observasi, dan dokumentasi. Wawancara dilakukan sebagai dialog antara pewawancara (*interviewer*) dan terwawancara untuk memperoleh informasi. Teknik analisis data dilakukan dengan memberikan pengkodean pada data yang telah terkumpul untuk memudahkan pengelompokan dan identifikasi. Pengkodean yang digunakan adalah: 1) Catatan Wawancara (CW), Catatan Dokumentasi (CD), dan Catatan Lapangan (CL). Subjek penelitian ini adalah anak-anak berusia 4-5 tahun di TK Adifa Karang Mulya Kota Tangerang, dan penelitian dilaksanakan pada bulan Februari-Maret 2021. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat 10 anak yang menggunakan *gadget* dengan durasi lebih dari 2 jam per hari, yang mengalami dampak positif, yaitu membantu merangsang kemampuan motorik. Namun, dampak negatif yang ditimbulkan oleh penggunaan *gadget* berpengaruh pada perkembangan emosional anak, terutama dalam aspek pertumbuhan emosi dan perkembangan moral. Dalam hal emosi, anak menjadi lebih mudah marah, sulit diatur, dan cenderung berbicara pada diri sendiri saat menggunakan *gadget*. Sedangkan pengaruh terhadap moral berdampak pada kedisiplinan, berkurangnya waktu belajar, serta meningkatnya frekuensi bermain game dan menonton *YouTube*.