

Hubungan Intensitas Penggunaan *Gadget* dengan Keterampilan Sosial Anak Usia Sekolah di SD Garuda Makassar

Evi Kusmayanti¹, Suintin², Siti Aminah³, Muhammad Abu³, Rosmini Rasimin⁴,
Deliaty Bagenda Ali⁵

^{1,2,3,4,5} Institut Ilmu Kesehatan Pelamonia Kesdam XIV/ Hasanuddin, Indonesia

*Penulis Korespondensi: evikusmayanti@gmail.com

ABSTRAK

Latar belakang: Perangkat *gadget* adalah salah satu hasil dari kemajuan teknologi yang telah merubah cara manusia berkomunikasi dengan mengatasi batasan ruang dan waktu. Penggunaan *gadget* di kalangan pelajar masa kini merupakan sebuah keharusan untuk memilikinya misalnya seperti *handphone*, tablet, dan laptop. Salah satu dampak negatif dari penggunaan *gadget* secara berlebihan dapat menimbulkan masalah perkembangan anak seperti keterlambatan motorik, bahasa, dan perilaku sosial yang semakin meningkat belakangan ini. Tujuan: untuk mengetahui hubungan intensitas penggunaan *gadget* dengan keterampilan sosial anak usia sekolah di UPT SPF SD Garuda Makassar. Metode Penelitian ini menggunakan desain deskriptif korelasi dengan *cross-sectional* dengan membagikan kuesioner untuk melakukan pengumpulan data. Hasil: Penelitian tersebut menunjukkan nilai yang tidak signifikan yaitu nilai $p = 0,241 > 0,05$. Kesimpulan: Tidak terdapat hubungan antara intensitas penggunaan *gadget* dengan keterampilan sosial anak usia sekolah di UPT SPF SD Garuda Makassar.

Kata kunci: *Gadget*, keterampilan sosial, dan anak usia sekolah

ABSTRACT

Background: Gadgets are one of the results of technological advancements that have transformed the way humans communicate by overcoming the limitations of space and time. The use of gadgets among today's students is a necessity, such as cell phones, tablets, and laptops. One negative impact of excessive gadget use can lead to developmental problems in children, such as delays in motor skills, language, and social behavior, which have been increasing recently. Objective: to determine the relationship between the intensity of gadget use and the social skills of school-age children at UPT SPF SD Garuda Makassar. This research method uses a descriptive correlation design with a cross-sectional by distributing questionnaires to collect data. Results: the study showed an insignificant value, namely $p = 0.658 > 0.05$. Conclusion: there is no relationship between the intensity of gadget use and the social skills of school-age children at UPT SPF SD Garuda Makassar.

Keywords: *Gadget*, social skills, school-age children

PENDAHULUAN

Kemajuan teknologi ini telah mengubah cara orang berkomunikasi dengan mengatasi batasan waktu dan ruang. *Gadget* adalah salah satu hasilnya (Marpaung, 2018). *Gadget* merupakan perangkat elektronik kecil yang dilengkapi dengan berbagai fungsi, seperti *smartphone*, tablet, laptop, dan lainnya sangat penting bagi siswa. Menurut Harfiyanto et al (2015) dari 371,4 juta orang yang menggunakan ponsel, 132,7 juta menggunakan internet, 106 juta menggunakan media sosial, dan 92 juta menggunakan media sosial di ponsel. Data tersebut menunjukkan 142% dari populasi Indonesia menggunakan ponsel (Mariyama et al., 2023).

Salah satu dampak negatif dari penggunaan gadget secara berlebihan pada anak yaitu keterlambatan pertumbuhan dan perkembangan. Hasil penelitian statistik menunjukkan bahwa sebanyak 17% anak di bawah usia 8 tahun di Amerika Serikat menggunakan komputer, tablet, dan *smartphone* setiap hari (Elka Fitri et al., 2022). Organisasi Kesehatan Dunia (WHO) mengatakan bahwa 5 hingga 25% anak-anak yang terpapar *smartphone* pada usia sekolah

mengalami gangguan perkembangan. Masalah perkembangan anak seperti keterlambatan motorik, bahasa, dan perilaku sosial telah meningkat belakangan ini. Masalah sosial-emosional mempengaruhi perkembangan dan kesiapan untuk sekolah sekitar 9,5% hingga 14,2% (Arista et al., 2023).

Hasil penelitian yang dilakukan pada beberapa keluarga di daerah Yogyakarta menunjukkan bahwa anak-anak yang menggunakan perangkat elektronik di rumah menjadi sulit untuk diajak berkomunikasi, tidak peduli, dan kurang responsif ketika orang tua mengajak mereka berbicara. Peneliti juga khawatir bahwa membiarkan penggunaan perangkat elektronik di rumah mengganggu perkembangan sosial dan emosional anak prasekolah. Perangkat mengganggu interaksi yang seharusnya dilakukan oleh anak-anak dengan lingkungan mereka (Imron, 2017).

Perkembangan sosial anak sangat bergantung pada individu anak, peran orang tua, dan lingkungan. Perkembangan sosial anak adalah bagaimana anak usia sekolah berinteraksi dengan teman sebaya,

orang dewasa, dan masyarakat luas agar dapat berkembang sesuai dengan standar bangsa dan negara. Hal tersebut membuat anak dapat menyesuaikan diri dengan lingkungannya (Warisyah, 2015). Berdasarkan masalah di atas maka penelitian ini dilakukan untuk mengetahui apakah ada hubungan Intensitas penggunaan *gadget* dengan keterampilan sosial anak usia sekolah di SD Garuda Makassar.

METODE

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian kuantitatif dengan pendekatan *cross-sectional* guna menguji teori dengan menganalisis secara statistik yang tujuannya adalah untuk melihat apakah ada hubungan atau korelasi antar variabel dalam penelitian ini (Pratama et al., 2023). Adapun Lokasi penelitian dilakukan di UPT SPF SDN Garuda Makassar pada bulan Oktober- Desember 2024. Teknik pengambilan sampel menggunakan non-probability sampling dengan random sampling sebanyak 55 anak usia sekolah (6-12 tahun).

Kuisisioner penggunaan *gadget* dalam penelitian ini terdapat 10 pernyataan didalamnya dengan 4

pilihan jawaban yaitu selalu,sering,kadang kadang ,tidak pernah dan ini dinamakan skala likert.untuk rentang nilai pada jawaban tersebut yaitu 4,3,2,1,dan total skor tertinggi adalah 40 dan skor terendah 10. Pada kuesioner kedua yaitu tentang keterampilan sosial anak menggunakan skala likert yang memiliki pernyataan sebanyak 14 pernyataan yang memiliki 4 pilihan jawaban ,selalu (4),sering (3), kadang kadang (2), tidak pernah (1). Total skor tertinggi yaitu 56 dan terendah adalah 14 yang berarti juga rendahnya keterampilan sosial anak.

Adapun analisis data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu analisis univariat untuk mendeskripsikan variabel independen maupun dependen. Analisis univariat dilakukan untuk melihat gambaran karakteristik responden, persentasi penggunaan *gadget* dan keterampilan sosial. Setelah itu dilakukan analisis bivariat pada kedua variabel untuk melihat adanya kolerasi atau hubungan dengan menggunakan uji statistik. Pada penelitian ini menggunakan analisis korelatif alternatif Uji Mann-Whitney dengan table 2x3, jika syarat chis quare tidak

terpenuhi. Apabila hasil p value < 0,05, maka H_a diterima karena terdapat hubungan yang signifikan pada kedua variabel. Sebaliknya, apabila p value > 0,05 maka H_0 ditolak dengan arti tidak terdapat hubungan yang signifikan.

HASIL

1. Analisis Univariat

Tabel 1. Distribusi Frekuensi Berdasarkan Karakteristik Jenis Kelamin

Jenis kelamin	n	%
Perempuan	29	52,7
Laki laki	26	47,3
Total	55	100,0

Sumber: Data primer 2024

Berdasarkan tabel 1.1 menunjukkan bahwa karakteristik responden yang jenis kelamin yang respondennya lebih banyak adalah perempuan sebanyak 29 orang (52,7%).

Tabel 2. Distribusi Frekuensi Berdasarkan Karakteristik Jenis Kelamin

Usia	n	%
10	13	23,6
11	32	58,2
12	9	16,4
13	1	1,8
Total	55	100,0

Sumber: Data primer 2024

Berdasarkan tabel 1.2 menunjukkan bahwa karakteristik umur responden terbanyak adalah umur 11 tahun yaitu 32 orang (58,2%).

Tabel 3. Distribusi frekuensi pernyataan intensitas penggunaan *gadget*

Penggunaan <i>gadget</i>	n	%
Tinggi	53	96,4
Rendah	2	3,

Total	55	100,0
-------	----	-------

Sumber: Data primer 2024

Berdasarkan tabel 1.3 tentang intensitas penggunaan *gadget* dapat dilihat bahwa dari 55 responden sebanyak 53 responden (96,4%) memiliki intensitas penggunaan *gadget* yang tinggi.

Tabel 4. Distribusi frekuensi pernyataan keterampilan sosial

Keterampilan sosial	n	%
Baik	40	72,7
Cukup	11	20,0
Rendah	4	7,3
Total	55	100,0

Sumber: Data primer 2024

Berdasarkan tabel 4 tentang keterampilan sosial dapat dilihat bahwa dari 55 responden sebanyak responden (72,7%) memiliki keterampilan sosial yang baik, dan sebanyak 11 responden (20,0%) memiliki keterampilan sosial yang cukup.

2. Analisis Bivariat

Tabel 5. Hubungan intensitas penggunaan *gadget* dengan keterampilan sosial anak usia sekolah di UPT SPF SD Garuda Makassar

Penggunaan <i>Gadget</i>	Keterampilan Sosial						p-Value	
	Baik		Cukup		Rendah			Total
	F	%	F	%	F	%	F	%
Rendah	2	3,6	0	0,0	0	0,0	2	3,6
Tinggi	38	6,9	11	20,0	4	7,3	53	96,4
Total	40	72	11	20,0	4	7,3	55	100,0

Sumber: Data primer 2024

Berdasarkan tabel 5 diatas dapat dilihat bahwa siswa yang memiliki intensitas penggunaan *gadget* yang

rendah yaitu 2 dengan responden 3,6% dan penggunaan gadget tinggi yaitu sebanyak 38 dengan responden 96,4%. Analisis uji bivariat tidak memenuhi syarat uji chisquare, maka menggunakan alternatif *man whitnay* dan di peroleh hasil p value $> \alpha$ (0,05) sehingga H_0 di terima dan H_a ditolak yang berarti bahwa tidak ada hubungan anantara penggunaan *gadget* dengan keterampilan sosial anak usia sekolah.

PEMBAHASAN

Hasil penelitian menunjukkan bahwa tidak terdapat hubungan yang signifikan antara penggunaan *gadget* dan keterampilan sosial anak usia sekolah. Hal ini sejalan dengan penelitian lain yang menunjukkan bahwa tidak ada hubungan yang signifikan di antara keduanya. Untuk remaja, nilai p adalah $0,925 > 0,05$). Hal ini karena tingkat penggunaan telepon seluler di tempat dan waktu di mana telepon seluler digunakan tidak menunjukkan interaksi yang buruk. Setelah mengasumsikan bahwa tidak ada hubungan antara intensitas penggunaan *gadget* dengan keterampilan sosial siswa muslim dikarenakan beberapa faktor yaitu pada usia 10-13 perkembangan siswa

mampu bertahan terhadap pesatnya perkembangan teknologi meskipun banyak perkembangan teknologi dan peralatan yang semakin canggih (Misnah et al., 2021).

Keterampilan sosial yang positif menumbuhkan emosi positif yang terwujud dalam interaksi komunikasi yang positif dengan orang lain. Dalam konteks ini siswa dengan keterampilan sosial tinggi mampu melakukan kegiatan interaktif untuk berkomunikasi dengan orang lain dan secara aktif mendiskusikan berbagai hal yang berkaitan dengan materi dengan teman sekelas dan guru. Keterampilan sosial yang baik memungkinkan siswa untuk berpartisipasi dengan percaya diri dalam kegiatan belajar dan mewujudkan potensi mereka untuk meraih keberhasilan. Selain itu, siswa menggunakan *gadget* hampir setiap hari bisa juga digunakan untuk keperluan belajar dan berkomunikasi dengan teman frekuensi siswa menggunakan perangkat *gadget* juga memengaruhi proses pembelajaran siswa yang sering menggunakan *gadget* untuk mencari materi pendidikan cenderung memperoleh hasil belajar yang lebih baik daripada

siswa yang lebih jarang menggunakan *gadget* (Dewanti et al., 2016).

Di era pendidikan modern saat ini banyak orang menggunakan *gadget* untuk mendukung lembaga pendidikan oleh siswa sekolah dasar dapat menimbulkan dampak positif dan negatif yang perlu diperhatikan. Dampak positif *gadget* bagi siswa sekolah dasar adalah *gadget* meningkatkan pengetahuan siswa dengan memungkinkan mereka mengakses berbagai informasi dan sumber belajar secara daring serta membantu siswa berkolaborasi dengan teman-temannya untuk menyelesaikan tugas. Namun penggunaan *gadget* yang berlebihan dapat menimbulkan dampak negatif misalnya dapat memengaruhi konsentrasi siswa dan mengganggu kemampuan mereka untuk fokus pada pembelajaran di kelas (Khalis Hasnung et al., 2023).

DAFTAR PUSTAKA

Dewanti, T., Widada, W., & Triyono, T. (2016). Hubungan Antara Keterampilan Sosial Dan Penggunaan Gadget Smartphone Terhadap Prestasi Belajar Siswa Sma Negeri 9 Malang. *Jurnal Kajian Bimbingan Dan Konseling*,

SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian, maka dapat disimpulkan Hasil dari uji man whitney diperoleh hasil p value =0,241 > α (0,05) sehingga Ho diterima dan Ha ditolak yang berarti bahwa tidak ada hubungan antara penggunaan *gadget* dengan keterampilan sosial anak usia sekolah di UPT SPF SD Garuda. Saran bagi orang tua diharapkan orang tua lebih berhati-hati dalam memberikan keleuasaan anak dalam menggunakan *gadget*. Penggunaan *gadget* anak harus diberi batasan-batasan sesuai usia diberikan batasan durasi bermain *gadget* kurang dari 2 jam perhari. Hal tersebut untuk memimalisir sisi negatif penggunaan *gadget* yang dapat mempengaruhi interaksi sosial anak dengan lingkungannya. Bagi peneliti selanjutnya diharapkan dapat melakukan penelitian lebih lanjut terkait faktor-faktor lain yang dapat mempengaruhi keterampilan sosial anak usia sekolah.

1(3), 126–131.
<https://doi.org/10.17977/um001v1i32016p126>

Elka Fitri, D., Dwi Sagita, M., & Wahyuni, F. (2022). Hubungan Intensitas Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Anak Usia Pra Sekolah. *Jurnal Pustaka*

- Keperawatan (Pusat Akses Kajian Keperawatan)*, 1(2), 67–72. <https://doi.org/10.55382/jurnalpus takakeperawatan.v1i2.337>
- Harfiyanto, D., Utomo, C. B., & Budi, T. (2015). Pola interaksi sosial Siswa pengguna Gadget di SMAN 1 Semarang. *Journal of Educational Social Studies*, 4(1), 1–5.
- Imron, R. (2017). Riyanti Imron*. *Jurnal Keperawatan*, XIII(2), 148–154.
- Arista Dwi Fikri, N., Vindayani, N., Jannah, R., & Junnatul Azizah Heru, M. (2023). LITERATUR REVIEW: Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Kesehatan Mental Pelajar Di Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Keperawatan Profesional (JKP)*, 11.
- Khalis Hasnung, N., Hafid, A., & Mujahidah. (2023). Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perilaku Belajar Peserta Didik di Kelas VI MI Babul Jannah. *Saraweta : Jurnal Pendidikan Dan Keguruan*, 1(02), 174–183.
- Mariyama, M., Lestari, I. P., & Sari, I. P. (2023). Pengaruh Intensitas dan Jenis Pemakaian dalam Penggunaan Gadget terhadap Tingkat Emosional pada Anak Usia Sekolah. *Indonesian Journal of Nursing and Health Sciences*, 4(2), 113–120.
- Marpaung, J. (2018). Pengaruh Penggunaan Gadget Dalam Kehidupan. *KOPASTA: Jurnal Program Studi Bimbingan Konseling*, 5(2), 55–64. <https://doi.org/10.33373/kop.v5i2.1521>
- Misnah, S., Abidin, M. Z., & Mubarak, M. (2021). Intensitas Penggunaan Gadget Terhadap Interaksi Sosial Mahasiswa Psikologi Islam Uin Antasari Banjarmasin. *Jurnal Al-Husna*, 1(3), 237. <https://doi.org/10.18592/jah.v1i3.4238>
- Pratama, R., Aisyah, S. A., Putra, A. M., Sirodj, R. A., & Afgan, M. W. (2023). Correlational Research. *JIIIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 6(3), 1754–1759. <https://doi.org/10.54371/jiip.v6i3.1420>
- Warisyah, Y. (2015). Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Pentingnya “Pendampingan Dialogis” Orang Tua Dalam Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Dini. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan*, 2016(November 2015), 130–138.