

Hubungan Penggunaan *Gadget* dengan Interaksi Sosial Anak Usia Sekolah Dasar di SD Muhammadiyah 5 Samarinda

Nur Herlindra Alawiyah^{1*}, Rini Ernawati²

^{1,2}Universitas Muhammadiyah Kalimantan Timur, Samarinda, Indonesia.

*Kontak Email: winalawiyah7@gmail.com

Diterima: 18/07/21

Revisi:18/08/21

Diterbitkan:29/12/21

Abstrak

Tujuan studi: Untuk mengidentifikasi karakteristik, penggunaan *gadget*, perkembangan interaksi sosial dan menganalisis adanya hubungan penggunaan *gadget* dengan interaksi sosial pada anak usia sekolah dasar di SD Muhammadiyah 5 Samarinda.

Metodologi: Kuantitatif berbentuk *Descriptive Corelation* dengan pendekatan *Cross Sectional*. Besar sampel 97 responden. Metode pengumpulan data menggunakan kuesioner dan diolah menggunakan uji *chi-square*.

Hasil: Nilai *p-value* 0,231 ($p > 0,05$) yaitu kesimpulannya H_0 diterima. Hal ini menjelaskan bahwa tidak ada hubungan yang signifikan antara penggunaan *gadget* dan interaksi sosial anak usia sekolah dasar di SD Muhammadiyah 5 Samarinda. Hasil *odds ratio* 0,610 artinya penggunaan *gadget* yang rendah berpeluang 0,610 kali lipat lebih besar dapat membentuk interaksi sosial yang baik dibanding penggunaan *gadget* yang tinggi.

Manfaat: Hasil penelitian ini diharapkan agar dapat lebih memperhatikan interaksi sosial anak yang menggunakan *gadget* usia sekolah dasar.

Abstract

Purpose of study: Was to identify characteristics, use of gadgets, development of social interaction and analyze the relationship between gadget use and social interaction in elementary school-aged children at SD Muhammadiyah 5 Samarinda.

Methodology: Quantitative form of Descriptive Correlation with Cross Sectional approach. The sample size is 97 respondents. Methods of collecting data using a questionnaire and processed using the chi-square test.

Results: P-value 0.231 ($p > 0.05$), which means that H_0 is accepted. This explains that there is no significant relationship between the use of gadgets and social interaction of elementary school age children at SD Muhammadiyah 5 Samarinda. The result of an odds ratio of 0.610 means that low gadget use has a 0.610 times greater chance of forming good social interactions than high gadget use.

Applications: The results of this study are expected to pay more attention to the social interactions of children who use gadgets of elementary school age.

Kata kunci: Penggunaan gadget, Interaksi Sosial, Anak usiasekolah dasar

1. PENDAHULUAN

Di era digital saat ini yang berkembang pesat, cepat serta semakin maju, masyarakat di seluruh dunia tidak luput dari perkembangan gadget, sehingga masyarakat di seluruh dunia memiliki alat digital tersebut (Sari, 2019). Dari segala gender dan segala usia memiliki alat yang canggih ini, walaupun pada dasarnya anak-anak padahal belum seharusnya diperbolehkan memiliki gadget. Tetapi dengan adanya gadget ini memudahkan pekerjaan yang susah bagi manusia, sehingga tidak bisa dipungkiri gadget juga sangat bermanfaat di kehidupan manusia.

Saat ini, semua orang bisa melakukan interaksi sosial dengan sangat mudah dan praktis, dengan memanfaatkan gadget seseorang bisa tetap berkomunikasi, walaupun jarak antara seseorang dengan yang lainnya berjauhan. Gadget merupakan suatu istilah yang dalam bahasa inggrisnya mengartikan suatu alat elektronik dengan ukuran kecil yang mempunyai berbagai macam fungsi menurut Osland (Effendi, 2013). Gadget dapat berbentuk computer atau laptop, tablet PC, dan telepon seluler atau smartphone.

Gadget saat ini sangat mudah ditemukan, karena hampir semua orang bisa memilikinya. Gadget tidak hanya menyebar di tingkat remaja (usia 12-21 tahun) dan orang dewasa atau orang lanjut usia (usia 22 tahun keatas), tetapi juga menyebar pada anak-anak (dengan usia 7-12 tahun), hingga anak (usia 3-6 tahun) bisa menggunakan gadget yang seharusnya belum pantas untuk menggunakan gadget. Hal ini dikarenakan berlakunya pasar bebas dunia pada tahun 2008, sehingga mengakibatkan Indonesia juga menjadi sasaran utama dalam penjualan produk-produk elektronik khususnya gadget.

Gadget saat ini merupakan teknologi yang sangat canggih karena mempunyai koneksi internet yang bisa diakses dimanapun dan kapanpun. Gadget juga sangat mudah dibawa-bawa karena mempunyai ukuran yang relatif pas digenggaman dan dapat dimasukkan kedalam kantong atau tas. Hal ini yang menyebabkan masyarakat sangat menyukai alat elektronik ini.

Berdasarkan riset terbaru dari We Are Sosial pada tahun 2020, menyebutkan bahwa ada 175,4 juta penduduk di Indonesia sebagai pengguna internet, hal ini berarti ada peningkatan sebanyak 17% atau 25 juta yang menggunakan internet di Indonesia. Dari total penduduk di Indonesia yang berjumlah 272,1 juta jiwa yang artinya sebanyak 64% atau hampir setengah penduduk di Indonesia sudah merasakan mengakses media sosial atau bisa disebut dunia maya.

Presentase untuk pengguna internet ini dari segala usia yang memiliki jenis gadget diantaranya mobile phone sebesar 96%, smartphone sebesar 94%, non-smartphone mobile phone sebesar 21%, laptop atau computer sebesar 66%, tablet sebesar 23%, konsol game sebesar 16%, dan virtual reality device sebesar 5,1%. Sehingga dapat disimpulkan bahwa saat ini masyarakat Indonesia yang memiliki ponsel yaitu sebanyak 338,2 juta penduduk, dan 160 juta pengguna gadget di Indonesia aktif di media sosial (sosmed). Maka dibanding dengan tahun 2019, ada ditemukan kenaikan 10 juta orang Indonesia yang aktif di media sosial.

Anak merupakan seseorang yang belum menginjak masa remaja atau dewasa, dalam sisi hukum anak dimaknai sebagai seseorang yang masih dibawah umur atau berusia lebih muda. Anak merupakan seseorang yang belum menginjak umur 18 tahun. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), secara etimologis anak adalah manusia yang masih kecil atau manusia yang belum dewasa. Pada masa inilah anak-anak mengalami proses perkembangan, mulai dari perkembangan fisik, kognitif, sosial, bahasa, emosional, moral, dan penghayatan agama.

Perkembangan merupakan sebuah proses perubahan dalam diri seseorang dalam rentang hidupnya mulai dari fisik (jasmani) dan psikis (rohani) menuju tingkat kematangan atau kedewasaan yang berlangsung secara sistematis, progresif, dan berkesinambungan (Syamsu, 2012).

Interaksi sosial merupakan salah satu proses dalam aspek perkembangan anak usia sekolah. Anak memerlukan interaksi sosial dengan orang lain disekitarnya untuk mengembangkan diri dan dapat menimbulkan rasa percaya diri anak. Interaksi sosial adalah suatu hubungan antara individu dengan individu, atau individu dengan kelompok yang terjadi dengan melalui kontak sosial dan komunikasi (Novitasari, 2016). Hal ini dapat dilakukan melalui media komunikasi salah satunya yaitu dengan menggunakan gadget.

Dari hasil wawancara pendahuluan peneliti ke 10 wali murid, didapatkan hasil lama penggunaan gadget anak bermain gadget 4 anak selama > 7 jam, 4 anak > 2 jam, dan 2 anak hanya selama sekolah melalui daring. Jenis gadget yang digunakan 6 anak menggunakan Android dan 4 anak menggunakan iOS. Interaksi sosial anak dengan orang tua 7 anak baik, dan 3 anak kurang baik. Interaksi sosial anak dengan teman sebaya 7 anak baik dan 3 anak kurang baik. Interaksi sosial anak dengan lingkungannya 5 anak baik dan 5 anak kurang baik.

2. METODOLOGI

Jenis penelitian ini adalah penelitian kuantitatif berbentuk Descriptive Corelation yaitu penelitian yang tujuannya untuk mengungkapkan hubungan korelatif antara variabel independen dan variabel dependen (Nursalam, 2013), dengan pendekatan Cross Sectional yaitu penelitian ini untuk mempelajari dinamika korelasi dengan melalui pendekatan antara faktor dan resiko dengan efek, observasi atau pengumpulan data sekaligus pada satu saat (point approach) (Notoatmojo, 2012).

Populasi dalam penelitian ini adalah semua responden yaitu para siswa-siswi yang menggunakan gadget di SD Muhammadiyah 5 Samarinda, kelas V dengan masing-masing kelas berjumlah 32 siswa dan jumlah kelas 4 maka populasi berjumlah 128 siswa. Besarnya sampel penelitian ini sebanyak 96,96 responden atau dibulatkan menjadi 97 responden. Maka dari 4 kelas, 3 masing-masing diambil 24 responden dan 1 kelas diambil 25 responden. Teknik pengambilan sampel menggunakan simple random sampling.

Lokasi penelitian dilaksanakan di SD Muhammadiyah 5 Samarinda, karena sekolah tersebut memenuhi kriteria penelitian. Selanjutnya penelitian ini telah dilaksanakan pada bulan Mei hingga Juni tahun 2021.

3. HASIL DAN DISKUSI

3.1. Hasil

Tabel 1: Distribusi Frekuensi Berdasarkan Usia Responden Kelas V SD Muhammadiyah 5 Samarinda.

Usia	Frekuensi	Persentase
10 tahun	39	40,2%

11 tahun	56	57,7%
12 tahun	2	2,1%
Total	97	100%

Sumber : Data Primer (2021)

Dari data pada [tabel 1](#) dalam penelitian ini usia responden terbanyak yaitu usia 11 tahun sebesar 56 responden (57,7%) dan yang paling sedikit berusia 12 tahun yaitu sebesar 2 responden (2,1%).

Tabel 2: Distribusi Frekuensi Berdasarkan Jenis Kelamin Responden Kelas V SD Muhammadiyah 5 Samarinda.

Jenis Kelamin	Frekuensi	Persentase
Laki-Laki	56	57,7%
Perempuan	41	42,3%
Total	97	100%

Sumber : Data Primer (2021)

Dari data pada [tabel 2](#) terdapat 56 responden laki-laki dengan persentase 57,7% dan 41 responden perempuan dengan persentase 42,3%. Maka responden terbanyak adalah laki-laki dengan selisih sebesar 15 responden dengan responden perempuan.

Tabel 3: Distribusi Frekuensi Berdasarkan Lokal Kelas Responden Kelas V SD Muhammadiyah 5 Samarinda

Kelas	Frekuensi	Persentase
A	25	25,8%
B	24	24,7%
C	24	24,7%
D	24	24,7%
Total	97	100%

Sumber : Data Primer (2021)

Dari data pada [tabel 3](#) terdapat 4 kelas dengan masing-masing jumlah responden, kelas A sebanyak 25 responden dengan persentase 25,8%, kelas B, C, dan D masing-masing sebanyak 24 responden dengan persentase 24,7%. Maka dari 4 kelas tersebut kelas A lebih besar jumlah respondennya daripada 3 kelas yang lain yang rata-rata jumlahnya sama.

Hasil penelitian penggunaan *gadget* yang meliputi jenis *gadget* yang digunakan, durasi penggunaan *gadget*, waktu penggunaan *gadget*, hal yang dilakukan menggunakan *gadget*, dan aplikasi yang digunakan.

Tabel 4: Distribusi Frekuensi Berdasarkan Jenis *Gadget* yang digunakan Responden Kelas V SD Muhammadiyah 5 Samarinda

Jenis <i>Gadget</i>	Frekuensi	Persentase
Android (Samsung, Vivo, Oppo, Xiaomi dan lainnya)	91	93,8%
iOs (iPhone, iPad)	6	6,2%
Total	97	100%

Sumber : Data Primer (2021)

Dari data pada [tabel 4](#) terdapat 2 jenis *gadget* yang digunakan yaitu 91 responden menggunakan *gadget* jenis Android dengan persentase 93,8% dan 6 responden menggunakan *gadget* jenis iOs dengan persentase 6,2%. Maka responden terbanyak menggunakan *gadget* jenis Android dengan persentase 93,8%.

Tabel 5: Distribusi Frekuensi Berdasarkan Durasi Penggunaan *Gadget* Dalam Sehari Responden Kelas V SD Muhammadiyah 5 Samarinda

Durasi	Frekuensi	Persentase
> 4 jam	46	47,4%
< 4 jam	51	52,6%
Total	97	100%

Sumber : Data Primer (2021)

Dari data pada tabel 5 terdapat 46 responden dengan durasi penggunaan *gadget* selama lebih dari 4 jam dengan persentase 47,4% dan 51 responden dengan durasi penggunaan *gadget* kurang dari 4 jam dengan persentase 52,6%. Maka responden terbanyak menggunakan *gadget* dengan durasi kurang dari 4 jam dengan persentase 52,6%.

Tabel 6: Distribusi Frekuensi Berdasarkan Durasi Penggunaan *Gadget* di luar Jam Sekolah Responden Kelas V SD Muhammadiyah 5 Samarinda

Durasi	Frekuensi	Persentase
> 3 jam	51	52,6%
< 3 jam	46	47,4%
Total	97	100%

Sumber : Data Primer (2021)

Dari data pada tabel 6 terdapat 51 responden dengan durasi penggunaan *gadget* selama lebih dari 3 jam dengan persentase 52,6% dan 46 responden dengan durasi penggunaan *gadget* kurang dari 3 jam dengan persentase 47,4%. Maka responden terbanyak menggunakan *gadget* dengan durasi lebih dari 3 jam dengan persentase 52,6%.

Tabel 7: Distribusi Frekuensi Berdasarkan Berapa Kali Penggunaan *Gadget* dalam sehari Responden Kelas V SD Muhammadiyah 5 Samarinda

Berapa Kali	Frekuensi	Persentase
> 3 kali	70	72,2%
< 3 kali	27	27,8%
Total	97	100%

Sumber : Data Primer (2021)

Dari data pada tabel 7 terdapat 70 responden dengan lebih dari 3 kali penggunaan *gadget* (72,2%) dan 27 responden dengan kurang dari 3 kali penggunaan *gadget* (27,8%).

Tabel 8 : Distribusi Frekuensi Berdasarkan Durasi Satu Kali Penggunaan *Gadget* Responden Kelas V SD Muhammadiyah 5 Samarinda

Durasi	Frekuensi	Persentase
> 30 menit	77	79,4%
< 30 menit	20	20,6%
Total	97	100%

Sumber : Data Primer (2021)

Dari data pada tabel 8 terdapat 77 responden dengan durasi satu kali penggunaan *gadget* lebih dari 30 menit (79,4%) dan 20 responden dengan durasi satu kali penggunaan *gadget* kurang dari 30 menit (20,6%).

Tabel 9: Distribusi Frekuensi Berdasarkan Penggunaan *Gadget* pada Malam Hari Responden Kelas V SD Muhammadiyah 5 Samarinda

Menggunakan	Frekuensi	Persentase
Ya	44	45,4%
Kadang	25	25,8%
Tidak	28	28,9%
Total	97	100%

Sumber : Data Primer (2021)

Dari data pada tabel 9 dapat diketahui responden terbanyak menggunakan *gadget* pada malam hari sebanyak 44 responden (45,4%) dan yang paling sedikit sebanyak 25 responden (25,8%) menjawab kadang menggunakan *gadget* pada malam hari.

Tabel 10: Distribusi Persentase Berdasarkan Pemanfaatan *Gadget* Responden Kelas V SD Muhammadiyah 5 Samarinda

Pemanfaatan <i>Gadget</i>	Persentase
Bermain <i>Game</i>	41,22%
Sosial Media	30,41%
Belajar	27,03%
Mendengarkan Musik	1,35%
Total	100%

Sumber : Data Primer (2021)

Pada data pada tabel 10 pemanfaatan *gadget* didapatkan terbanyak yaitu 41,22% responden memanfaatkan *gadget* untuk bermain *game*, dan 1,35% memanfaatkan *gadget* untuk mendengarkan musik.

a. Penggunaan *Gadget* Pada Anak Usia Sekolah Dasar di SD Muhammadiyah 5 Samarinda

Tabel 11: Distribusi Frekuensi Berdasarkan Penggunaan *Gadget* di luar Jam Sekolah Responden Kelas V SD Muhammadiyah 5 Samarinda

Penggunaan <i>Gadget</i>	Frekuensi	Persentase
Tinggi ≥ 3 jam	51	52,6%
Rendah < 3 jam	46	47,4%
Total	97	100%

Sumber : Data Primer (2021)

Berdasarkan data pada tabel 11 Dapat diketahui bahwa penggunaan *gadget* pada anak usia sekolah dasar di SD Muhammadiyah 5 Samarinda Kelas V terdapat 51 responden (52,6%) dengan penggunaan *gadget* tinggi dan 46 responden (47,4%) dengan penggunaan *gadget* rendah.

b. Interaksi Sosial Anak Usia Sekolah Dasar di SD Muhammadiyah 5 Samarinda

Tabel 12: Distribusi Frekuensi Berdasarkan Hasil Interaksi Sosial Responden Kelas V SD Muhammadiyah 5 Samarinda

Interaksi Sosial	Frekuensi	Persentase
Kurang Baik ($\leq 47,5$)	55	56,7%
Baik ($> 47,5$)	42	43,3%
Total	97	100%

Sumber : Data Primer (2021)

Berdasarkan data pada [tabel 12](#) Dapat diketahui bahwa Interaksi Sosial pada anak usia sekolah dasar di SD Muhammadiyah 5 Samarinda Kelas V terdapat 55 responden (56,7%) dengan interaksi sosial kurang baik dan 42 responden (43,3%) dengan interaksi sosial baik.

Tabel 13: Hasil Uji Chi-Square

		Interaksi Sosial				Jumlah		P Value	OR
		Kurang Baik		Baik		N	%		
		N	%	N	%	N	%		
Penggunaan Gadget	Tinggi	26	51,0%	25	49,0%	51	100%	0,321	0,610
	Rendah	29	63,0%	17	37,0%	46	100%		
Total		55	56,7%	42	43,3%	97	100%		

Sumber : Data Primer (2021)

Berdasarkan data pada [tabel 13](#) dapat dilihat penggunaan gadget yang tinggi dengan interaksi sosial yang kurang baik sebanyak 26 responden atau 51,0%, penggunaan gadget yang tinggi dengan interaksi sosial yang baik sebanyak 25 responden atau 49,0%, penggunaan gadget yang rendah dengan interaksi sosial yang kurang baik sebanyak 29 responden atau 63,0% dan penggunaan gadget yang rendah dengan interaksi sosial yang baik sebanyak 17 responden atau 37,0%.

Sehingga dapat disimpulkan bahwa tidak terdapat hubungan antara penggunaan gadget dengan interaksi sosial anak usia sekolah dasar di SD Muhammadiyah 5 Samarinda dengan nilai p-value 0,321 atau $> 0,05$ yang artinya H_0 ditolak dan H_a diterima. Hasil odds ratio 0,610 artinya penggunaan gadget yang rendah berpeluang 0,610 kali lipat lebih besar dapat membentuk interaksi sosial yang baik dibanding penggunaan gadget yang tinggi.

Menurut penelitian [Rohana et al \(2020\)](#), tingkat interaksi sosial dapat dipengaruhi oleh penggunaan gadget. Anak yang jarang menggunakan gadget memiliki peluang untuk memiliki interaksi sosial yang baik. Intensitas penggunaan gadget juga dapat berpengaruh terhadap interaksi sosial anak.

Penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan [Laely Hidayati \(2018\)](#), yang menyatakan tidak ada perbedaan interaksi sosial anak berdasarkan pada pemberian gadget oleh orang tua. Dengan hasil sig-2 tailed 0,940 yang berarti hasil uji hipotesis ditolak. Orang tua diharapkan lebih selektif dan tegas dalam mendampingi anak agar gadget tidak

memberikan dampak yang negatif dan dapat mengganggu proses tumbuh kembang anak, terutama perkembangan interaksi sosialnya.

Menurut asumsi peneliti, pada hasil penelitian ini penggunaan gadget terhadap interaksi sosial anak usia sekolah dasar di SD Muhammadiyah 5 Samarinda masih termasuk dalam kategori cukup baik dikarenakan berbagai faktor. Penggunaan gadget bagi siswa/siswi di SD Muhammadiyah 5 Samarinda masih sebagian besar membawa dampak positif bagi siswa/siswi karena dalam pemanfaatannya banyak ke arah positif seperti sekolah daring, belajar atau mencari jawaban dari tugas yang diberikan oleh guru, dan berkomunikasi dengan orang lain. Walaupun masih ada sebagian siswa memanfaatkan untuk bermain game dikarenakan faktor dari jenis kelamin responden terbanyak adalah laki-laki, walaupun tidak menutup kemungkinan siswi perempuan juga memanfaatkan gadget untuk bermain game karena pada zaman sekarang juga banyak sekali jenis game yang diperuntukkan bagi perempuan. Interaksi sosial anak usia sekolah dasar di SD Muhammadiyah 5 Samarinda masih tergolong cukup baik karena walaupun menggunakan gadget tetapi anak masih berkomunikasi dengan orang tua atau teman-temannya sehingga interaksi sosial anak dengan orang lain masih cukup baik.

3.2. Diskusi

3.2.1 Karakteristik Anak Usia Sekolah Dasar di SD Muhammadiyah 5 Samarinda

Berdasarkan hasil penelitian pada [tabel 1](#) hingga [tabel.3](#) Karakteristik Anak Usia Sekolah Dasar di SD Muhammadiyah 5 Samarinda berdasarkan usia yaitu responden berusia 10-12 tahun. Responden terbanyak adalah usia 11 tahun yaitu sebanyak 56 responden (57,7%). Selanjutnya berdasarkan jenis kelamin responden terbanyak adalah laki-laki yaitu sebanyak 56 responden (57,7%). Selanjutnya berdasarkan lokal kelas responden terbanyak yaitu dari kelas A sebanyak 25 responden (25,8%), sedangkan kelas B, C, dan D sama rata masing-masing sebanyak 24 responden (24,7%).

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh [Farhana et al \(2020\)](#) perkembangan karakteristik anak juga dibantu oleh orang tua dan pihak sekolah khususnya oleh guru. Orang tua harus memahami perkembangan karakteristik anaknya agar dapat lebih memahami kemampuan anak, dari aspek perkembangan yang berbeda-beda. Berdasarkan beberapa pendapat para ahli karakteristik anak usia sekolah dasar yang pada umumnya berusia 7 hingga 12 tahun mulai mempunyai rasa ingin tahu yang tinggi dengan beberapa cara contohnya menyelidiki, mencoba dan bereksperimen mengenai suatu hal yang dianggap menarik baginya, anak usia sekolah dasar sudah mampu memahami dan mampu berpikir secara sistematis.

Menurut Havighust dalam psikologi perkembangan peserta didik yang dikutip [Desmita \(2014\)](#), tugas perkembangan anak usia sekolah dasar adalah mampu belajar bergaul dan bekerja secara kelompok hingga dapat berpikir efektif dan menjadikan anak usia sekolah dasar menjadi lebih mandiri.

Menurut asumsi peneliti berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan pada 97 responden didapatkan bahwa karakteristik anak usia sekolah dasar di SD Muhammadiyah 5 Samarinda berusia antara 10 hingga 12 tahun. Anak-anak terlihat sudah mampu memahami dan mampu berpikir untuk memutuskan sesuatu. Anak-anak juga terlihat dapat bergaul dengan teman-teman sekelasnya, hal ini didapatkan dari hasil jawaban kuesioner yang menunjukkan anak-anak masih sering berdiskusi dan peduli terhadap teman-temannya.

3.2.2 Penggunaan Gadget Anak Usia Sekolah Dasar di SD Muhammadiyah 5 Samarinda

Berdasarkan hasil penelitian pada tabel 4.4 hingga tabel 4.8 Penggunaan Gadget Anak Usia Sekolah Dasar di SD Muhammadiyah 5 Samarinda berdasarkan jenis gadget yang digunakan yaitu sebagian besar pengguna gadget jenis android sebanyak 91 responden (93,8%), berdasarkan durasi penggunaan gadget di luar jam sekolah terbanyak yaitu pemakaian gadget dengan durasi lebih dari 3 jam sebanyak 51 responden (52,6%) dengan durasi satu kali penggunaan gadget dengan durasi lebih dari 30 menit yaitu sebanyak 77 responden (79,4%), sebagian besar responden menggunakan gadget pada malam hari yaitu sebanyak 44 responden (45,4%) dan responden yang kadang menggunakan gadget pada malam hari sebanyak 25 responden (25,8%), pemanfaatan gadget terbanyak yaitu memanfaatkan gadget untuk bermain game sebanyak 41,22% responden.

Dari hasil penelitian penggunaan gadget menunjukkan anak usia 10-12 tahun di SD Muhammadiyah 5 Samarinda memiliki kebiasaan menggunakan gadget dengan rentang waktu yang lama atau bisa lebih dari 3 jam di luar dari jam sekolah daring setiap harinya, aplikasi yang responden sering akses saat bermain gadget adalah aplikasi belajar seperti google classroom, ujianku dan SSE. Responden juga sering mengakses aplikasi hiburan dan sosial media seperti youtube, whatsapp, telegram, tiktok, instagram, dan sebagian besar anak menggunakan gadget untuk bermain game seperti minecraft, COD mobile, mobile legend, dan aplikasi game lainnya.

Berdasarkan penelitian [Witarsa et al \(2018\)](#), gadget adalah media untuk berkomunikasi dengan tujuan memudahkan kegiatan komunikasi antar manusia dalam berinteraksi sosial. Gadget saat ini makin berkembang dan semakin mempermudah komunikasi. Tetapi gadget berpengaruh terhadap interaksi sosial dan berdampak negatif apabila digunakan secara berlebihan. Siswa sekolah dasar sering berinteraksi dengan gadget dan dunia maya yang dapat mempengaruhi daya pikir anak. Gadget juga dapat mempengaruhi pergaulan sosial anak terhadap lingkungan sekitarnya.

Dalam hal ini gadget dapat berdampak positif dan negatif, dari arah positif dari penggunaan gadget yaitu dapat memudahkan komunikasi dengan orang lain yang berada jauh yaitu dengan memanfaatkan aplikasi chatting, selanjutnya gadget dapat menambah pengetahuan dengan mengakses internet seperti mencari materi pelajaran. Sedangkan dampak negatifnya anak menjadi sulit berkonsentrasi saat belajar, dan menjadi kecanduan dalam penggunaan gadget. Maka dari itu durasi penggunaan gadget harus dibatasi agar mencegah anak kecanduan dalam bermain gadget.

Menurut asumsi peneliti berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan pada 97 responden didapatkan bahwa penggunaan gadget yang berlebihan kurang baik bagi perkembangan interaksi sosial anak, dikarenakan pada usia 10-12 tahun anak seharusnya lebih banyak berinteraksi dengan teman sebaya dan lingkungan sekitar.

3.2.3 Interaksi Sosial Anak Usia Sekolah Dasar Di SD Muhammadiyah 5 Samarinda

Berdasarkan penelitian pada tabel 4.10 Interaksi Sosial Anak Usia Sekolah Dasar Di SD Muhammadiyah 5 Samarinda terbanyak yaitu interaksi sosialnya kurang baik sebanyak 55 responden (56,7%) dan 42 responden (43,3%) dengan interaksi sosial baik. Hal ini dapat berpengaruh pada perkembangan interaksi sosial anak kedepannya, maka dari itu interaksi sosial pada anak harus ditingkatkan.

Berdasarkan penelitian [Rohana et al \(2020\)](#) interaksi sosial yang baik dengan teman sebaya yaitu saling bertegur sapa, bertukar informasi atau pendapat, berdiskusi dan saling berkomunikasi dengan teman sebaya dan keluarga. Aktivitas yang seperti itu adalah wujud dari interaksi sosial yang baik.

Hal ini sejalan dengan yang dikemukakan [Miraningsih \(2013\)](#) Komponen yang harus dimiliki seseorang dalam kontak sosial meliputi percakapan, saling pengertian, dan kerjasama antara satu sama lain (komunikator dan komunikan).

Menurut asumsi peneliti berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan pada 97 responden didapatkan bahwa interaksi sosial anak usia sekolah dasar di SD Muhammadiyah 5 Samarinda sebagian anak masih sering berkomunikasi dengan teman, orang tua dan guru, tetapi ada sebagian anak yang jarang berkomunikasi dengan teman sebayanya, hal ini yang

dapat membuat interaksi anak menjadi kurang baik. Beberapa anak jarang bahkan ada yang tidak pernah berdiskusi pada saat mengerjakan tugas kelompok, padahal hal ini penting untuk meningkatkan interaksi sosial dengan teman sebaya.

Anak juga sebagian besar menghibur temannya apabila temannya merasa sedih, sebagian besar mendengarkan apabila orang tua memberi nasihat dan jarang melakukan sesuatu jika dilarang oleh orang tua. Beberapa anak jarang berkirim pesan atau berkomunikasi dengan teman yang lain. Tetapi sebagian besar interaksi sosial anak usia sekolah dasar di SD Muhammadiyah 5 Samarinda masih cukup baik tapi perlu untuk ditingkatkan agar interaksi sosial anak menjadi lebih baik.

3.2.4 Hubungan Penggunaan gadget dengan interaksi sosial anak usia sekolah dasar di SD Muhammadiyah 5 Samarinda

Berdasarkan Hasil analisis yang dilakukan menggunakan Chi-Square menunjukkan nilai p-value 0,321. Hipotesis ditolak apabila nilai p-value lebih dari 0,05. Pada hasil penelitian nilai p-value 0,321 yaitu lebih besar dari 0,05 ($p > 0,05$). Hal ini menjelaskan bahwa H_0 diterima ($p > 0,05$) yang menyatakan bahwa tidak ada hubungan yang signifikan antara penggunaan gadget dan interaksi sosial anak usia sekolah dasar. Hal ini berdasarkan pada jawaban dari kuesioner yang menyatakan bahwa pada variabel penggunaan gadget 46 responden (47,4%) dengan penggunaan gadget rendah dan 51 responden (52,6%) dengan penggunaan gadget tinggi. Pada variabel interaksi sosial 55 responden (45,4%) dengan interaksi sosial kurang baik dan 42 responden (54,6%) dengan interaksi sosial baik.

Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan [Laely Hidayati \(2018\)](#), dari hasil penelitiannya menyatakan tidak ada perbedaan interaksi sosial anak berdasarkan pada pemberian gadget oleh orang tua. Dengan hasil sig-2 tailed 0,940 yang berarti hasil uji hipotesis ditolak. Orang tua diharapkan lebih selektif dan tegas dalam mendampingi anak agar gadget tidak memberikan dampak yang negatif dan dapat mengganggu proses tumbuh kembang anak, terutama perkembangan interaksi sosialnya.

Menurut penelitian [Rohana et al \(2020\)](#), tingkat interaksi sosial dapat dipengaruhi oleh penggunaan gadget. Terdapat perbedaan proporsi interaksi sosial antara anak yang jarang menggunakan gadget dengan anak yang sering menggunakan gadget. Anak yang jarang menggunakan gadget memiliki peluang untuk memiliki interaksi sosial yang baik. Intensitas penggunaan gadget juga dapat berpengaruh terhadap interaksi sosial anak.

Hal ini berjalan dengan teori yang menyebutkan penggunaan gadget yang berlebihan dapat mempengaruhi interaksi sosial anak dengan lingkungan sekitarnya karena dapat membuat kecanduan yang berakibat berubahnya sikap anak dalam berinteraksi. Anak menjadi lebih gemar berinteraksi secara tidak langsung menggunakan gadget yang dapat mengakibatkan anak kecanduan dan ketergantungan dengan bermain game, chatting-an, dan mengakses media sosial.

Menurut asumsi peneliti berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan pada 97 responden didapatkan bahwa Interaksi sosial siswa dan siswi SD Muhammadiyah 5 Samarinda masih tergolong lumayan baik karena dari beberapa faktor, siswa menggunakan atau memanfaatkan gadget untuk belajar. Apalagi saat ini sekolah masih daring atau online dikarenakan masih dalam pandemi Covid-19 yang mengharuskan siswa-siswi menggunakan gadget untuk belajar dan bersekolah. Maka, penggunaan gadget masih tergolong bermanfaat atau masih kearah positif. Tetapi berdasarkan data jawaban siswa-

siswi dalam kuesioner yang diberikan, banyak juga siswa yang memanfaatkan gadget untuk bermain game, mendengarkan musik, dan menggunakan sosial media. Dari data pada kuesioner, siswa-siswi menggunakan gadget untuk bersosial media seperti whatsapp, youtube, instagram, dan tiktok. Pada aplikasi whatsapp siswa-siswi menggunakan untuk berkomunikasi dengan teman, keluarga, dan guru. Hal ini menunjukkan bahwa interaksi sosial baik jika dimanfaatkan dengan baik, dan sebaliknya jika tidak dimanfaatkan maka akan menjadi kurang baik. Sedangkan jika bermain game yang berlebihan bisa menyebabkan interaksi dengan sosialnya menjadi kurang baik karena kurang waktu untuk berinteraksi dengan orang lain. Gadget dapat bermanfaat kearah positif dan berpengaruh kearah negatif tergantung pada perilaku individu itu sendiri.

4. KESIMPULAN

Karakteristik Anak Usia Sekolah Dasar di SD Muhammadiyah 5 Samarinda berdasarkan usia yaitu responden berusia 10-12 tahun, Responden terbanyak adalah usia 11 tahun yaitu sebanyak 56 responden (57,7%). Selanjutnya berdasarkan jenis kelamin responden terbanyak adalah laki-laki yaitu sebanyak 56 responden (57,7%).

Penggunaan gadget anak usia sekolah dasar di SD Muhammadiyah 5 Samarinda berdasarkan jenis gadget yang digunakan yaitu sebagian besar pengguna gadget jenis android sebanyak 91 responden (93,8%), berdasarkan durasi penggunaan gadget di luar jam sekolah terbanyak yaitu pemakaian gadget dengan durasi lebih dari 3 jam sebanyak 51 responden (52,6%) dengan durasi satu kali penggunaan gadget dengan durasi lebih dari 30 menit yaitu sebanyak 77 responden (79,4%), sebagian besar responden menggunakan gadget pada malam hari yaitu sebanyak 44 responden (45,4%) dan pemanfaatan gadget terbanyak yaitu memanfaatkan gadget untuk bermain game sebanyak 41,22% responden.

Interaksi Sosial anak usia sekolah dasar di SD Muhammadiyah 5 Samarinda interaksi sosialnya kurang baik sebanyak 55 responden (56,7%) dan 42 responden (43,3%) dengan interaksi sosial baik.

Hubungan Penggunaan gadget dengan interaksi sosial anak usia sekolah dasar di SD Muhammadiyah 5 Samarinda berdasarkan hasil penelitian dapat diambil kesimpulan bahwa tidak ada hubungan antara dua variabel tersebut. Hal ini terlihat dari nilai p-value 0,321 ($p > 0,05$). Maka pada penelitian ini artinya lebih besar dari 0,05 yaitu kesimpulannya Ha

ditolak dan Ho diterima. Hal ini menjelaskan bahwa tidak ada hubungan yang signifikan antara penggunaan gadget dan interaksi sosial anak usia sekolah dasar di SD Muhammadiyah 5 Samarinda.

REFERENSI

- Achroni, K. (2012). *Ternyata Selalu Mengalah Itu Tidak Baik: 35 Masalah Perilaku Anak Paling Sering Dihadapi & Penanganannya*. Jogjakarta: Buku Kita
- Ahmadi, A. (2007). *Psikologi Sosial*. Jakarta: Rineka Cipta
- Ainun, K. & Ramayanda, R. (2019) 'Hubungan penggunaan Smartphone dengan Interaksi Sosial pada Anak Sekolah Dasar Kelas 5 dan 6 di SD Muhammadiyah 23 Medan Tahun 2019', pp. 459-462.
- Alodokter. (2020). *Berapa Jam Waktu Ideal Anak Gunakan Gadget Setiap Hari* [Serial Online] <https://www.alodokter.com/berapa-jam-waktu-ideal-anak-gunakan-gadget-setiap-hari> (Diakses tanggal 27 Februari 2021)
- Anggraeni, D. M & Saryono. (2013). *Metodologi Penelitian Kualitatif dan Kuantitatif dalam Bidang Kesehatan*. Yogyakarta: Nuha Medika.
- Arikunto, S. (2010). *Metode Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Aqlima, D. (2020). *Pengaruh Intensitas Penggunaan Gadget terhadap perubahan Interaksi Sosial pada Anak (Studi: Anak Usia 10-13 Tahun di Desa Tuntang, Kab. Semarang)*.
- Azzet, A. A. (2013). *Buku Pintar Pengatasi Anak Nakal*. Jogjakarta: Kata Hati.
- Chusna, P. A. (2017). *Pengaruh Media Gadget Pada Perkembangan Karakter Anak*. *Dinamika Penelitian: Media Komunikasi Penelitian Sosial Keagamaan*, 17(2), 315-330.
- Cochran, W.G. (1954). "Some Methods For Strengthening the Common χ^2 Test". *Biometric*, pp. 418-450
- Dalami, E. (2010). *Konsep Dasar Keperawatan Kesehatan Jiwa*. Jakarta: TIM.
- Desmita, D. (2014). *Psikologi perkembangan peserta didik*. Remaja Rosdakarya.
- Endri, D. M. (2017). *Hubungan Penggunaan Smartphone dengan Interaksi Sosial Anak Usia Sekolah di SDN Jember Lor I Kabupaten Jember*.
- Farhana, H., Putri, F. D. C., Wulandari, R. R., Ratnasari, A., & Safitrie, I. B. (2020). *Analisis Perkembangan Karakteristik Anak Sekolah Dasar Di Sdn Teluk Pucung I Bekasi*.
- Fathoni, A. R. (2017). *Pengaruh Gadget Terhadap Perkembangan Anak Usia Dini*.
- Gayatri, (2011). *Women's Guide: Buku Cerdas untuk Perempuan Aktif*. Jakarta: Gagas Media
- Ghani&Amalia. (2015). *Alat Analisa Data: Aplikasi Statistik untuk Penelitian Bidang Ekonomi dan Sosial*. Yogyakarta:CV Andi Offset.
- Hastono & Priyo. S & Sabri. L (2013). *Statistik Kesehatan*. Jakarta: Rajawali Pers
- Hidayat, A. (2013). *Penjelasan Tentang Uji Normalitas dan Perhitungan* [Serial Online]. <https://www.statistikian.com/2013/01/uji-normalitas.html> (diakses tanggal 9 Februari 2021)
- Hidayati, L., & Diana, D. (2018). *The Ability of Early Childhood Social Interaction Based on Gadget Giving by Parents in Sukorejo Village, Gunungpati District of Semarang City*. In *4th International Conference on Early Childhood Education*. Semarang Early Childhood Research and Education Talks (SECRET 2018) (pp. 269-274). Atlantis Press.
- Irawan, J., & Armayanti, L. (2013). *Pengaruh Kegunaan Gadget Terhadap Kemampuan Bersosialisasi Pada Remaja*. *An-Nafs*. Vol. 08, No. 02
- Iswidharmanjaya, D. (2014). *Bila Si Kecil Bermain Gadget: Panduan bagi orang tua untuk memahami factor-faktor penyebab anak kecanduan gadget* (Vol. 1). Bisakimia.
- Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI). (2019). *Guna*. [Serial Online]. <https://kbbi.web.id/guna.html> (diakses tanggal 8 Februari 2021)
- Kartono, Kartini. (2007). *Psikologi Anak (Psikologi Perkembangan)*. Bandung: CV Bandar Maju
- Latipun. (2010). *Psikologi Konseling*. Malang: UMM Press.
- Lestari, A. (2011). *Pandangan Islam Tentang Faktor Pembawaan dan Lingkungan dalam Pembentukan Manusia*. Garut: Fakultas Pendidikan Islam dan Keguruan Universitas Garut.

- Lovena, A. (2013). *Hubungan Antara Perkembangan Sosial Anak terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas IV/B SD Negeri 65 Kota Bengkulu*. Skripsi. Bengkulu: Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Bengkulu
- Miraningsih, W. (2013). *Hubungan Antara Perkembangan Sosial Anak terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia dengan Perilaku Reproduksi Sehat pada Siswa Kelas XI di Madrasah Aliyah Negeri (MAN) Purworejo*. Skripsi. Semarang: Jurusan Bimbingan dan Konseling Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang.
- Noorkasiani. (2009). *Sosiologi Keperawatan*. Jakarta: EGC
- Noormiyanto, F. (2018). *Pengaruh Intensitas Anak Mengakses Gadget Dan Tingkat Kontrol Orangtua Anak Terhadap Interaksi Sosial Anak SD Kelas Tinggi Di SD 1 Pasuruhan Kidul Kudus Jawa Tengah*. Elementary School: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran ke-SD-an, 5(1).
- Notoatmodjo, S. (2012). *Metodologi penelitian kesehatan (Cetakan VI)*. Jakarta: Penerbit PT. Rineka Cipta.
- Novitasari, W., & Khotimah, N. (2016). *Dampak penggunaan gadget terhadap interksi sosial anak usia 5-6 tahun*. PAUD Teratai, 5(3).
- Nursalam. (2013). *Konsep Penerapan Metode Penelitian Ilmu Keperawatan*. Jakarta: Salemba Medika
- Rahmandani, F., Tinus, A., & Ibrahim, M. M. (2018). *Analisis dampak penggunaan gadget (smartphone) terhadap kepribadian dan karakter (kekar) peserta didik di SMA Negeri 9 Malang*. Jurnal Civic Hukum, 3(1), 18-44.
- Retnaningsih, D., Qonita, Q., & Arifianto, A. (2020). *Pola Interaksi Sosial Anak Usia Sekolah Terhadap Penggunaan Gadget*. In Proceeding Widya Husada Nursing Conference (Vol. 1, No. 1).
- Rohana, F., & Hartini, S. (2020). *Hubungan Penggunaan Gadget Dengan Interaksi Sosial Anak Usia Sekolah Di Sdn 02 Banyuwirip Kecamatan Margorejo Kabupaten Pati*. Jurnal Keperawatan Dan Kesehatan Masyarakat Cendekia Utama, 9(2), 137-145.
- Santrock, J. W. (2007). *Perkembangan Anak Edisi Kesebelas Jilid Dua*. Jakarta: Erlangga
- Sari, I. Y. (2019). *Hubungan Durasi Penggunaan Gadget Dengan Interaksi Sosial Anak Usia Prasekolah Di Kelurahan Terban Wilayah Kerja Puskesmas Gondokusuman Ii 2018*.
- Seputar Anak. (2016). *Gadget dan Perilaku Anak*. [Serial Online]. <https://seputaranak.com/?s=gadget+dan+perilaku+anak> (diakses tanggal 5 Januari 2021)
- Siswanto, & Susila, & Suyanto. (2014). *Metodologi Penelitian Kesehatan dan Kedokteran*. Yogyakarta: Bursa Ilmu.
- Soekanto, S. (2009). *Sosiologi, Suatu Pengantar*. Jakarta: Rajawali Pers
- Sugiyono, P. Dr. (2018). *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, R&D. Cetakan Ke-25*. Bandung: CV Alfabeta.
- Sujarweni, V. W. (2014). *Metodologi penelitian: Lengkap, praktis, dan mudah dipahami*. Yogyakarta: Pustakabarupress.
- Sunaryo (2013). *Psikologi untuk Keperawatan*. Jakarta: EGC
- Sunaryo (2014). *Sosiologi untuk Keperawatan*. Jakarta: Bumi Medika
- Syafrida, R. (2014). *Regulasi Diri dan Integritas Penggunaan Smartphone terhadap Keterampilan Sosial*. Banda Aceh: STKIP Bina Bangsa Getsempena.
- Widiawati, I., & Sugiman, H. (2014). *Pengaruh penggunaan gadget terhadap daya kembang anak*.
- Wikipedia. (2020). *Komputer*. [Serial Online] <https://id.wikipedia.org/wiki/Komputer> (diakses tanggal 14 November 2020)
- Wikipedia. 2020. *Video Game Console*. [Serial Online]. https://en.m.wikipedia.org/wiki/Video_game_console (diakses tanggal 14 November 2020)
- Witarsa, R., Hadi, R. S. M., Nurhananik, N., & Haerani, N. R. (2018). *Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Kemampuan Interaksi Sosial Siswa Sekolah Dasar*. *Pedagogik (Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar)*, 6(1), 9-20.
- Woods, M. (2014). *Screen Time May Affect Social Interaction Skills In Children*. [Serial Online] <https://www.winchesterhospital.org/healthlibrary/article?id=907792> (diakses tanggal 5 Januari 2021)
- Wulandari, P. Y. (2016). *Anak Asuhan Gadget*. [Serial Online]. <https://www.liputan6.com/health/read/2460330/anak-asuhan-gadget> (diakses tanggal 5 Januari 2021)
- Yusuf, S. (2011). *Perkembangan Peserta Didik*. Bandung:Rajawali Pers
- Za, J. V. C. (2020). *Hubungan Intensitas Penggunaan Gadget Terhadap Interaksi Sosial Siswa/I Kelas Viii Di Smp Swasta Pencawan Medan Tahun 2*