

## Interaksi Sosial Anak di Era Digital Hubungan Penggunaan *Gadget* dengan Interaksi Sosial pada Usia Sekolah Dasar

Ni Luh Putu Mediari\*, Ni Komang Ayu Resiyanthi, Putu Gede Subhaktiyasa

STIKES Wira Medika Bali, Denpasar, Indonesia

\*putumediari@gmail.com

### Abstract

*The use of technology, including gadgets, is one of the characteristics of a country's progress. However, excessive gadget use in children can affect their social interactions, such as reducing physical play time, increasing antisocial behavior, and reducing social interaction skills. This study aims to analyze the relationship between gadget use and social interaction in elementary school-aged children. The method used was quantitative with a descriptive correlational design. The sample of this study consisted of 97 students in grades IV-VI who were selected using a simple random sampling technique. Data analysis used univariate analysis to determine frequency distribution and bivariate analysis with the Spearman Rank test to test the relationship between variables. The results showed that 52 people (53.6%) of respondents had gadget use in the poor category, while 70 people (72.2%) had social interaction in the low category. The results of the Spearman Rank test showed a correlation value of  $p\text{-value} = <0.001 < \alpha 0.05$  with a value of  $r = 0.347$ , which indicates a low correlation with a positive direction. This finding suggests that non-optimal gadget use contributes to low social interaction in school-age children. Therefore, wise management of gadget use needs to be implemented to support children's social interaction.*

**Keywords:** *Gadget Use; Social Interaction; School-Age Children; Educational Technology*

### Abstrak

Penggunaan teknologi, termasuk *gadget*, merupakan salah satu ciri kemajuan suatu negara. Namun, penggunaan *gadget* yang berlebihan pada anak dapat memengaruhi interaksi sosial mereka, seperti mengurangi waktu bermain fisik, meningkatkan perilaku antisosial, dan menurunkan kemampuan berinteraksi sosial. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis hubungan antara penggunaan *gadget* dengan interaksi sosial pada anak usia sekolah dasar. Metode yang digunakan adalah kuantitatif dengan desain deskriptif korelasional. Sampel penelitian ini terdiri dari 97 siswa kelas IV-VI yang dipilih menggunakan teknik *simple random sampling*. Analisis data menggunakan analisis *univariat* untuk mengetahui distribusi frekuensi dan analisis *bivariat* dengan uji *Rank Spearman* untuk menguji hubungan antar variabel. Hasil penelitian menunjukkan bahwa 52 orang (53,6%) responden memiliki penggunaan *gadget* dalam kategori kurang baik, sementara 70 orang (72,2%) memiliki interaksi sosial dalam kategori rendah. Hasil uji *Rank Spearman* menunjukkan nilai korelasi  $p\text{-value} = <0,001 < \alpha 0,05$  dengan nilai  $r = 0,347$ , yang menunjukkan korelasi rendah dengan arah positif. Temuan ini mengindikasikan bahwa penggunaan *gadget* yang tidak optimal berkontribusi pada rendahnya interaksi sosial pada anak usia sekolah. Oleh karena itu, pengelolaan penggunaan *gadget* yang bijak perlu diterapkan untuk mendukung interaksi sosial anak.

**Kata Kunci:** *Penggunaan Gadget; Interaksi Sosial; Anak Usia Sekolah; Teknologi Pendidikan*

## Pendahuluan

Teknologi telah menjadi elemen penting yang mendukung berbagai aspek kehidupan manusia. Teknologi saat ini telah memperlancar komunikasi antar individu serta meningkatkan kemudahan dalam berinteraksi sosial (Widodo & Sutisna, 2021). Perkembangan teknologi yang pesat telah membawa dampak besar dalam cara masyarakat Indonesia berkomunikasi, berinteraksi, dan mengakses informasi, salah satunya melalui penggunaan *gadget* (Rabbani & Najicha, 2023). *Gadget* merupakan salah satu inovasi digital yang saat ini mulai digunakan oleh anak-anak hingga dewasa. Hingga saat ini penggunaan *gadget* pada anak-anak masih meningkat secara signifikan, yang memengaruhi pola interaksi sosial mereka (Hermawan, 2021).

Data statistik menunjukkan peningkatan signifikan dalam penggunaan *gedeget* di Indonesia. Pada tahun 2020, Indonesia menempati peringkat keempat dalam penggunaan *gedeget* secara global, dengan tingkat penggunaan sebesar 69%, setelah Nigeria (81%), India (79%), dan Afrika Selatan (78%). Penggunaan *gadget* di Indonesia tersebar di berbagai Provinsi dengan kontribusi presentase yang sejalan dengan pertumbuhan ekonomi, termasuk Provinsi Bali (Putri et al., 2023). Berdasarkan data Badan Pusat Statistik Indonesia tahun 2022, penggunaan *gadget* di Bali berada di urutan kedelapan yaitu dengan presentase 72,82%, dan pada tahun 2023 penggunaan *gadget* di Bali mengalami peningkatan, yaitu berada di urutan kelima dengan jumlah 73,20% setelah DKI Jakarta 82,47%, Kalimantan Timur 81,75%, Kepulauan Riau 80,37% dan Kalimantan Utara dengan jumlah 77,37% (BPS, 2023).

Lebih lanjut, Badan Pusat Statistik (BPS) Provinsi Bali melaporkan bahwa Kota Denpasar merupakan salah satu daerah dengan penggunaan *gadget* tertinggi di Bali pada tahun 2022 dengan jumlah presentase 91,32%, sedangkan di tahun 2023 penggunaan *gadget* di Kota Denpasar mengalami peningkatan lebih tinggi dari pada tahun sebelumnya yaitu dengan jumlah presentase 93,00% (BPS, 2024). Data ini menunjukkan semakin meluasnya penggunaan *gedget* sehingga diperlukan kajian lebih mendalam mengenai implikasinya khususnya bagi anak-anak. Penggunaan *gedget* secara berlebihan pada anak-anak telah dikaitkan dengan berbagai permasalahan sosial dan perkembangan anak.

Paparan *gedget* yang terlalu lama dapat mengurangi kesempatan interaksi sosial secara langsung, membatasi aktivitas fisik, serta meningkatkan risiko perilaku antisosial (Nadia et al., 2023). Rismala et al., (2021) menemukan bahwa anak sekolah dasar lebih banyak menggunakan *gadget* untuk bermain daripada berinteraksi dengan teman sebaya yang berdampak penurunan keterampilan sosial. Oktaviana (2021) juga melaporkan bahwa anak usia dini yang lebih sering menggunakan *gadget* menunjukkan penurunan kesenjangan sosial. Selain itu, Setiadi et al., (2024) mengungkapkan bahwa meskipun aplikasi edukatif dalam *gedget* dapat bermanfaat, penggunaannya yang tidak terkontrol dapat menumbuhkan sikap individualisme.

Temuan ini diperkuat dari hasil survei di Lampung Timur dan Mataram yang menunjukkan bahwa anak-anak dengan ketergantungan tinggi terhadap *gadget* mengalami kesulitan dalam berkomunikasi dan berinteraksi secara langsung (Hermawan, 2021; Widodo & Sutisna, 2021). Studi Widodo & Sutisna (2021) mengidentifikasi 11 siswa mengalami kecanduan *gadget* dalam kategori akut. Kondisi ini disebabkan oleh penyalahgunaan fungsi *gadget*, penggunaan yang tidak terkontrol, minimnya pengawasan orang tua, serta pengaruh lingkungan yang kurang mendukung, di mana hal tersebut menyebabkan siswa menjadi kurang fokus dan sulit berkomunikasi dengan teman sebaya.

Dari perspektif teori perkembangan sosial, temuan ini sejalan dengan konsep yang menekankan pentingnya interaksi tatap muka dalam membentuk keterampilan sosial anak. Studi menunjukkan bahwa waktu bermain gawai yang berlebihan mengurangi interaksi langsung dengan teman sebaya, sehingga menghambat pengembangan

kompetensi sosial dan kecerdasan emosional (Ibrahim et al., 2024; Lee & Tang, 2023). Lee & Tang (2023) menegaskan bahwa tanpa pengawasan yang tepat, perkembangan sosial anak dapat terganggu, yang pada akhirnya berdampak negatif terhadap hubungan interpersonal dan pola perilaku mereka di masa depan. Begitu juga, Operto et al., (2020) mendokumentasikan kasus di mana penggunaan gawai yang berlebihan berkorelasi dengan perilaku sosial yang tidak lazim, yang menunjukkan adanya dampak negatif terhadap keterampilan komunikasi dan respons emosional anak. Namun, dalam ranah manajemen pendidikan, pemanfaatan *gadget* secara optimal dapat berkontribusi dalam meningkatkan pengetahuan peserta didik melalui integrasi permainan edukatif serta media pembelajaran interaktif yang inovatif (Subhaktiyasa et al., 2024).

Interaksi sosial ini dapat dilakukan tanpa harus bertatap muka ataupun bertemu secara langsung dengan cara menggunakan *gadget* (Oktaviana, 2021). Dampak penggunaan *gedget* yang beragam ini juga dapat dijelaskan melalui teori pembelajaran konstruktivis, yang menekankan pentingnya siswa membangun pemahaman melalui pengalaman langsung dan interaksi dengan teknologi (Widayanthi et al., 2024). Namun, ketergantungan berlebihan pada platform digital dapat menyebabkan isolasi sosial, gangguan kesehatan dan munculnya sikap apatis terhadap lingkungan (Rini et al., 2021). Damayanti (2020) menyatakan bahwa anak-anak yang bermain dengan *gadget* sepanjang hari akan tumbuh menjadi lebih sensitif.

Selain itu, penurunan interaksi sosial juga dipengaruhi oleh perubahan dinamika kelompok teman dan durasi penggunaan *gadget* yang tinggi (Batinah et al., 2022). Utami et al., (2022) menemukan bahwa kebiasaan memainkan game daring berdampak negatif terhadap pola interaksi sosial siswa, di antaranya gangguan dalam interaksi sosial, ketidakstabilan emosional, serta pengabaian terhadap tanggung jawab akademik dan keagamaan. Namun, studi Kurniawan et al., (2023) mengungkapkan bahwa game daring juga dapat memberikan manfaat, seperti meningkatkan keterampilan kerja sama, memperbanyak kosa kata, dan memperkuat literasi digital, yang menunjukkan bahwa dampak penggunaan *gedget* tidak sepenuhnya negatif.

Penelitian sebelumnya menunjukkan hasil yang beragam terkait hubungan antara penggunaan *gadget* dan interaksi sosial anak. Penelitian Juniah & Siahaan (2022); Serlan et al., (2021) menemukan bahwa penggunaan *gadget* berhubungan negatif dengan interaksi sosial anak yang mengindikasikan bahwa intensitas penggunaan *gadget* dapat mengurangi frekuensi komunikasi tatap muka. Sedangkan penelitian Alawiyah (2021) tidak menemukan adanya hubungan signifikan antara penggunaan *gadget* dan interaksi sosial pada anak. Perbedaan hasil penelitian ini menekankan perlunya kajian lebih lanjut dalam konteks wilayah dan budaya yang berbeda.

Studi pendahuluan yang dilakukan di tiga sekolah dasar di Bali mengungkapkan bahwa SD Negeri 16 Kesiman memiliki tingkat penggunaan gawai tertinggi, dengan 90% siswa memiliki gawai pribadi, 90% menggunakan *gedget* lebih dari dua jam per hari, dan 40% mengalami kesulitan dalam berinteraksi sosial. Hasil studi ini menegaskan urgensi penelitian terkait hubungan antara penggunaan *gedget* dan interaksi sosial khususnya pada anak-anak sekolah dasar. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis hubungan antara penggunaan *gadget* dengan interaksi sosial pada anak sekolah kelas IV-VI di SD Negeri 16 Kesiman. Hasilnya diharapkan memberikan wawasan teoritis serta rekomendasi praktis untuk orang tua, pendidik, dan pembuat kebijakan dalam meningkatkan interaksi sosial anak di era digital.

## Metode

Penelitian ini menggunakan desain deskriptif kuantitatif korelasional dengan pendekatan *cross sectional* untuk menganalisis hubungan antara penggunaan *gedget* dan interaksi sosial pada siswa sekolah dasar. Populasi target adalah 134 siswa kelas IV, V, VI

di SD Negeri wilayah Kesiman. Jumlah sampel penelitian sebanyak 97 siswa yang ditentukan menggunakan rumus Krejcie & Morgan yang ditentukan dengan teknik *simple random sampling* (Subhaktiyasa, 2024). Pemilihan responden mempertimbangkan kriteria inklusi, yaitu siswa yang terdaftar aktif, berusia 10-12 tahun, memiliki pengalaman menggunakan *gedget* minimal 6 bulan terakhir, dan memperoleh izin dari orang tua atau wali untuk berpartisipasi dalam penelitian. Sedangkan kriteria eksklusi mencakup siswa yang tidak hadir saat penelitian berlangsung, siswa yang sedang sakit, serta siswa dengan gangguan komunikasi atau keterbatasan fisik/mental yang dapat menghambat pengisian kuesioner. Data dikumpulkan menggunakan kuesioner penggunaan *gedget* dan interaksi sosial dengan skala *likert* 4 poin (Sari, 2019). Uji validitas menunjukkan nilai koefisien antara 0,377-0,654 untuk instrumen penggunaan *gedget* dan 0,365-0,793 untuk interaksi sosial, sedangkan uji reliabilitas menghasilkan nilai *Cronbach's Alpha* 0,862 untuk penggunaan *gedget* dan 0,840 untuk interaksi sosial. Nilai dari pengujian ulang ini mengindikasikan bahwa instrumen penelitian memiliki validitas yang baik dan konsistensi internal yang tinggi dalam mengukur variabel yang diteliti (Subhaktiyasa, 2024). Proses pengumpulan data dilakukan secara langsung di sekolah dengan bantuan enumerator. Partisipasi dalam penelitian ini bersifat sukarela, dengan persetujuan yang diperoleh melalui *informed consent* yang diisi oleh siswa setelah mendapatkan izin dari orang tua atau wali mereka. Penelitian ini juga memastikan kepatuhan terhadap kode etik penelitian. Seluruh data yang diperoleh dijamin kerahasiaannya dan hanya digunakan untuk kepentingan penelitian ini. Selain itu, penelitian ini telah memperoleh *ethical clearance* dari Komisi Etik Penelitian Kesehatan dengan nomor 264/E1.STIKESWIK/EC/X/2024, yang menegaskan bahwa penelitian telah memenuhi standar etika yang berlaku dalam penelitian yang melibatkan subjek anak-anak. Data yang terkumpul dianalisis menggunakan uji statistik deskriptif dan uji *Rank Spearman* untuk menguji hubungan antar variabel.

## Hasil dan Pembahasan

Tabel 1. Karakteristik Siswa Berdasarkan Umur dan Jenis Kelamin

Umur	frekuensi	Presentase%
10 tahun	38	39,2
11 tahun	36	37,1
12 tahun	23	23,7
Jenis kelamin		
Laki-laki	53	54,6
Perempuan	44	45,4
Total	97	100

Sumber: Data Sekunder, Absensi Siswa, 2024

Tabel 1 menjelaskan karakteristik responden dimana dari 97 siswa yang berpartisipasi dalam penelitian, mayoritas dengan persentase 39,2% berusia 10 tahun sedangkan siswa berusia 12 tahun hanya 23,7%. Jenis kelamin menunjukkan bahwa 54,6% merupakan laki-laki, sedangkan 45,4% adalah perempuan.

Tabel 2. Distribusi Frekuensi Berdasarkan Penggunaan *Gadget*

Penggunaan <i>Gadget</i>	Frekuensi	Presentase %
Baik	0	0
Cukup Baik	45	46,4
Kurang Baik	52	53,6
Total	97	100

Sumber: Data Primer, Hasil Kuesioner, 2024

Berdasarkan hasil penelitian yang sudah dilakukan, mayoritas responden memiliki kategori kurang baik dalam penggunaan *gadget*, yaitu sebanyak 52 orang (53,6%). Hal ini menunjukkan bahwa mayoritas anak belum dapat memanfaatkan *gadget* secara optimal dan belum terkontrol dengan baik. Berdasarkan hasil kuesioner, pernyataan tingkat penggunaan *gadget* tertinggi menyatakan bahwa 67 responden menjawab setuju dalam menggunakan *gadget* lebih dari 2 jam setiap hari, 64 responden menyatakan setuju bahwa selalu membawa *gadget* dalam berpergian, dan 52 responden menyatakan setuju bahwa menggunakan *gadget* sepanjang hari ketika tidak diawasi oleh orang tua.

Hal ini menunjukkan bahwa kecenderungan penggunaan *gadget* semakin meluas, baik dalam durasi maupun dalam berbagai konteks sosial. Kebiasaan dalam membawa *gadget* saat berpergian dapat mengidentifikasi bahwa perangkat ini sudah menjadi bagian yang tidak bisa terpisahkan dalam kehidupan sehari-hari. Penggunaan *gadget* seperti *smartphone*, *tablet*, dan *laptop* kini sudah semakin populer di kalangan masyarakat terutama pada siswa sekolah dasar. Penggunaan *gadget* pada anak sering kali menunjukkan bahwa mereka menghabiskan rata-rata lebih dari dua jam dalam sehari untuk bermain *gadget* (Rahmatullah et al., 2024).

*Gadget* memiliki banyak manfaat seperti sebagai alat komunikasi, mengakses informasi dan salah satunya sebagai alat untuk mendukung proses pembelajaran melalui aplikasi edukasi. Selain itu adapun kekurangan penggunaan *gadget* yang berlebihan pada anak yaitu dapat menyebabkan kurangnya interaksi sosial dengan lingkungan sekitar. Biasanya anak lebih memilih untuk bermain *gadget* seperti *game online* daripada bermain langsung dengan teman-temannya. Hasil penelitian ini sejalan dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Witarsa et al., (2021) yaitu dengan judul Pengaruh Penggunaan *Gadget* Terhadap Kemampuan Interaksi Sosial Siswa Sekolah Dasar mengatakan bahwa *gadget* tidak hanya mempengaruhi pola pikir atau perilaku orang dewasa, tetapi juga mempengaruhi perilaku anak-anak terutama siswa SD.

Penggunaan *gadget* sangat mempengaruhi perkembangan siswa SD terutama perkembangan dalam interaksi sosial. Ketergantungan terhadap *gadget* pada anak disebabkan karena lamanya durasi dalam menggunakan *gadget*. Bermain *gadget* dengan durasi yang cukup panjang dan dilakukan setiap hari bisa membuat anak berkembang ke arah pribadi yang antisosial. Penelitian yang dilakukan oleh Serlan et al., (2021) juga mengatakan bahwa semakin sering anak dalam menggunakan *gadget* maka interaksi sosial anak dengan lingkungan sekitar semakin buruk.

Peneliti berpendapat bahwa, penggunaan *gadget* dapat memberikan manfaat yang signifikan terhadap kehidupan, namun jika penggunaannya yang tidak terkontrol akan membawa dampak negatif pada interaksi sosial anak. Oleh karena itu, diperlukan pendekatan yang seimbang dalam memanfaatkan teknologi, sehingga anak-anak tetap bisa mengembangkan keterampilan sosial tanpa kehilangan manfaat positif dari penggunaan *gadget*. Peran orang tua juga sangat penting dalam memantau anak dalam menggunakan *gadget*. Orang tua harus tegas dalam memberikan batasan waktu terhadap anak, sehingga dapat meminimalisir dampak negatif dari penggunaan *gadget*.

Tabel 3. Distribusi Frekuensi Berdasarkan Interaksi Sosial

Interaksi Sosial	Frekuensi	Presentase %
Tinggi	0	0
Sedang	27	27,8
Rendah	70	72,2
Total	97	100

Sumber: Data Primer, Hasil Kuesioner, 2024

Berdasarkan hasil penelitian yang sudah dilakukan dari 97 responden didapatkan bahwa mayoritas interaksi sosial pada anak usia sekolah berada dalam kategori rendah, yaitu sebanyak 70 orang (72,2%), hal ini disebabkan oleh beberapa faktor salah satunya adalah penggunaan *gadget* yang berlebihan. Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian Kurniawan et al., (2023) yang menunjukkan bahwa antara frekuensi bermain game *Mobile Legends* dan interaksi sosial siswa di SDN Temulus 03 memiliki hubungan yang sangat kuat dan signifikan. Penggunaan *smartphone* yang berlebihan dapat mempengaruhi interaksi sosial anak usia sekolah menjadi maladaptif seperti pembangkangan, agresi, berselisih, tingkah laku berkuasa, dan mementingkan diri sendiri.

Proses interaksi sosial merupakan salah satu yang menjadi bagian sangat penting dalam aktivitas kehidupan sehari-hari, karena interaksi sosial tidak hanya sebagai alat komunikasi, tetapi juga dapat membangun kerja sama ataupun dapat mempererat hubungan dengan satu sama yang lain. Perkembangan sosial individu sangat bergantung pada keterampilan interaksi yang dilakukan secara konsisten dalam kesehariannya (Wahyuliarmy & Sari, 2021). Hal ini sejalan dengan teori perkembangan sosial Erikson, yang menekankan pentingnya interaksi langsung dalam membangun identitas sosial anak (Pertiwi & Syah, 2024). Menurut Pauziah (2022) menyampaikan bahwa penggunaan *gadget* telah mengubah cara seseorang dalam melakukan interaksi sosial, dengan adanya media sosial seperti *WhatsApp*, *Facebook Messenger*, dan *Telegram*, seseorang dapat berkomunikasi tanpa perlu bertemu secara langsung.

Namun, kemudahan ini dapat berkontribusi pada berkurangnya interaksi sosial secara tatap muka. Peneliti berpendapat bahwa kurangnya interaksi sosial akibat penggunaan *gadget* yang berlebihan dapat membawa dampak yang signifikan terutama pada anak-anak. Penggunaan *gadget* yang tidak terkontrol dapat mengganggu aktivitas sosial anak dan mengurangi kesempatan mereka untuk berinteraksi langsung dengan teman sebayanya. Anak-anak sebaiknya lebih banyak bermain langsung dengan teman-temannya daripada menghabiskan waktunya dengan *gadget*. Bermain bersama teman dapat membantu dalam mengembangkan keterampilan sosial seperti komunikasi, kerja sama dan dapat menyelesaikan masalah secara langsung

Tabel 4. Hasil *Crosstabulation* Hubungan Penggunaan *Gadget* Dengan Interaksi Sosial di SD Negeri 16 Kesiman

Penggunaan <i>Gadget</i>	Interaksi Sosial						Total		<i>P</i> <i>Value</i>
	Tinggi		Sedang		Rendah		F	%	
	F	%	F	%	F	%			
Baik	0	0	0	0	0	0	0	0	<0,001
Cukup Baik	0	0	5	5,2	40	41,2	45	46,4	
Kurang Baik	0	0	22	22,7	30	30,9	52	53,6	
Total	0	0	27	27,8	70	72,2	97	100	

Sumber : Data Primer, Hasil Kuesioner, 2024

Berdasarkan hasil penelitian pada tabel 4. dari 97 responden menunjukkan bahwa hasil analisis dengan menggunakan *rank spearman* program SPSS didapatkan nilai korelasi pada penelitian ini sebesar  $\rho\text{-value} = (<0,001) < \alpha 0.05$  dengan nilai korelasi  $r = 0,347$  sehingga menunjukkan kekuatan korelasi rendah dengan arah positif, yang artinya  $H_1$  diterima sehingga terdapat hubungan yang signifikan antara penggunaan *gadget* dengan interaksi sosial pada anak usia sekolah di SD Negeri 16 Kesiman. Menurut Sianturi (2021) mengatakan bahwa perkembangan teknologi seperti *gadget* sangat mempengaruhi pola pikir manusia.

Kertergantungan terhadap *gadget* pada anak yang disebabkan karena lamanya durasi dalam menggunakan *gadget*. Hal ini sejalan dengan penelitian Aulia Tri Utami et al., (2022) yang menyampaikan bahwa kebiasaan memainkan *game Mobile Legends* berdampak negatif terhadap pola interaksi sosial siswa, di antaranya gangguan dalam interaksi sosial, peningkatan emosi yang tidak terkontrol, serta pengabaian terhadap waktu, ibadah, dan tanggung jawab akademik. Selain itu, siswa cenderung bersikap individualis dan selektif dalam memilih teman, hanya berinteraksi dengan sesama pemain, serta mengalami penurunan motivasi belajar di rumah.

Namun, terdapat pula dampak positif, seperti peningkatan literasi digital, keterampilan kerja sama, perluasan kosakata, serta kemampuan bersosialisasi dalam lingkungan digital. Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Rohana & Hartini (2020) dengan judul Hubungan Penggunaan *Gadget* dengan Interaksi Sosial Anak Sekolah Di SDN 02 Banyuurip Kecamatan Margorejo Kabupaten Pati, dimana hasil penelitian ini menunjukkan bahwa nilai  $p\text{-value} = 0.000 < \alpha 0.05$  maka terdapat hubungan yang signifikan pada penggunaan *gadget* dengan interaksi sosial. Penelitian yang dilakukan oleh Hermawan (2021) juga menunjukkan bahwa ada hubungan penggunaan *gadget* dengan kemampuan interaksi sosial pada Siswa Sekolah Dasar Negeri (SDN) 1 Way Mengaku Liwa Kabupaten Lampung Barat dengan hasil analisis  $p\text{-value} = 0,000 < \alpha 0.05$ .

Namun, hasil penelitian ini tidak sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Alawiyah (2021) yang menyatakan bahwa tidak terdapat hubungan penggunaan *gadget* dengan interaksi sosial pada anak. Peneliti berpendapat bahwa perbedaan ini disebabkan oleh variasi karakteristik responden, metode penelitian, serta faktor lingkungan, seperti pola asuh dan interaksi sosial di sekitar anak. Selain itu, durasi dan tujuan penggunaan *gadget* turut menentukan dampaknya, di mana penggunaan berlebihan cenderung menurunkan interaksi sosial, sedangkan penggunaan yang terkontrol dapat memberikan manfaat edukatif. Peneliti berpendapat bahwa penggunaan *gadget* memiliki pengaruh signifikan terhadap interaksi sosial anak usia sekolah. Penggunaan *gadget* yang berlebihan dapat menyebabkan anak menjadi antisosial, lebih sering menghabiskan waktu dengan *gadget* daripada berinteraksi langsung dengan teman-temannya, yang pada akhirnya menghambat kemampuan mereka dalam berinteraksi sosial.

Namun, meskipun sebagian anak dengan penggunaan *gadget* kategori kurang baik menunjukkan interaksi sosial yang sedang (22,7%), anak-anak dengan sifat ekstrover tetap aktif dalam berinteraksi sosial. Berdasarkan hasil observasi, anak-anak ekstrover cenderung mudah beradaptasi dan tetap aktif dalam berinteraksi meskipun intensitas penggunaan *gadget* cukup tinggi. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan *gadget* yang berlebihan berpengaruh terhadap interaksi sosial anak, ditandai dengan meningkatnya perilaku individualis dan berkurangnya komunikasi dengan teman sebaya. Sesuai dengan teori perkembangan sosial Erikson, kurangnya interaksi langsung dapat menghambat pembentukan identitas sosial dan keterampilan sosial anak, seperti empati dan kerja sama. Oleh karena itu, regulasi penggunaan *gadget* oleh orang tua dan pendidik diperlukan untuk menjaga keseimbangan interaksi sosial anak

## **Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian di SD Negeri 16 Kesiman, ditemukan bahwa sebagian besar siswa (53,6%) memiliki penggunaan *gadget* yang kurang baik dan interaksi sosial yang rendah (72,2%). Hasil uji *Rank Spearman* menunjukkan korelasi signifikan antara penggunaan *gadget* dan interaksi sosial dengan nilai  $p\text{-value} < 0,001$  dan korelasi  $r = 0,347$ , yang mengindikasikan pengaruh negatif penggunaan *gadget* terhadap interaksi sosial anak. Penelitian ini memiliki keterbatasan, seperti waktu

pengisian kuesioner yang mendekati jam pulang sekolah dan keterbatasan sampel hanya di satu sekolah. Disarankan agar sekolah, guru, dan orang tua lebih mengedukasi siswa untuk menggunakan *gadget* dengan bijak dan mendorong interaksi sosial langsung melalui berbagai program dan kegiatan, serta memperluas penelitian ke populasi yang lebih besar dan variabel yang lebih beragam.

### Daftar Pustaka

- Alawiyah, N. H., & Ernawati, R. (2021). Hubungan Penggunaan Gadget dengan Interaksi Sosial Anak Usia Sekolah Dasar di SD Muhammadiyah 5 Samarinda. *Borneo Student Research*, 3(1), 300-309.
- Bali, B. P. (2024). *Persentase Penduduk Usia 5 Tahun ke Atas yang Mengakses Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) dalam 3 Bulan Terakhir Menurut Kabupaten/Kota di Provinsi Bali, 2019-2023*.
- Batinah, B., Meiranny, A., & Arisanti, A. Z. (2022). Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Interaksi Sosial Pada Anak Usia Dini: Literatur Review. *Oksitosin: Jurnal Ilmiah Kebidanan*, 9(1), 31-39.
- Damayanti, E. (2020). Dampak Negatif Penggunaan Gadget Berdasarkan Aspek Perkembangan Anak. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 4(1), 1-22.
- Hermawan, A. (2021). Hubungan Penggunaan Gadget Dengan Kemampuan Interaksi Sosial Pada Siswa Di Sekolah Dasar Negeri (SDN) 1 Way Mengaku Liwa Kabupaten Lampung Barat. *Mahesa: Malahayati Health Student Journal*, 1(1), 53-62.
- Juniah, & Siahaan, E. R. (2022). Hubungan Penggunaan Gadget Terhadap Perubahan Interaksi Sosial Pada Anak. *Jurnal Keperawatan Bunda Delima*, 4(2), 55-62.
- Kurniawan, A. A., Kuryanto, M. S., & Ermawati, D. (2023). Hubungan Frekuensi Bermain Game Mobile Legend terhadap Tingkat Interaksi Sosial Siswa Sekolah Dasar. *JHIP-Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 6(5), 3624-3632.
- Nadia, D. O., Suhaili, N., & Irdamurni. (2023). Peran Interaksi Sosial Dalam Perkembangan Emosional Anak Sekolah Dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(1), 2727-2738.
- Oktaviana, A. (2021). Dampak Penggunaan Gadget terhadap Interaksi Sosial Anak Usia Dini Perspektif Hadis. *Kindergarten: Journal of Islamic Early Childhood Education*, 4(2), 145-153.
- Pauziah, S. (2022). Pola Interaksi Siswa Pengguna Gadget Di MAN 2 Kota Bogor. *Sosial Horizon: Jurnal Pendidikan Sosial*, 9(1), 35-45.
- Pertiwi, D. S., & Syah, M. E. (2024). *Psikologi Pendidikan*. Bandung: Feniks Muda Sejahtera.
- Putri, N. R. I. A. T., Astuti, V. W., & Zuhurillah, I. (2023). Penggunaan Gadget Dan Kejadian Temper Tantrum Pada Anak Usia 1 Hingga 5 Tahun. *Jurnal Keperawatan Raflesia*, 5(1), 47-56.
- Rabbani, D. A., & Najicha, F. U. (2023). Pengaruh Perkembangan Teknologi Terhadap Kehidupan dan Interaksi Sosial Masyarakat Indonesia. *Researchgate. Net*, 10(3), 1-13.
- Rahmatullah, I. F., Risma, R., Syarah, S., Meisya, P., & Hopeman, T. A. (2024). Pengaruh Penggunaan Gadget Berlebihan Picu Kesulitan Membaca dan Mengantuk Saat Pembelajaran di Kelas pada Anak Sekolah Dasar. *IJEDR: Indonesian Journal of Education and Development Research*, 2(2), 720-725.
- Rini, N. M., Pratiwi, I. A., & Ahsin, M. N. (2021). Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perilaku Sosial Anak Usia Sekolah Dasar. *Jurnal Educatio Fkip Unma*, 7(3), 1236-1241.

- Rismala, Y., Aguswan, Priyantoro, D. E., & Suryadi. (2021). Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Sosial Anak Usia Dini. *El-Athfal: Jurnal Kajian Ilmu Pendidikan Anak*, 1(1), 46-55.
- Rohana, F., & Hartini, S. (2020). Hubungan Penggunaan Gadget Dengan Interaksi Sosial Anak Usia Sekolah Di SDN 02 Banyuurip Kecamatan Margorejo Kabupaten Pati. *Jurnal Keperawatan Dan Kesehatan Masyarakat Cendekia Utama*, 9(2), 137-145.
- Serlan, M. A., Irul, K., & Bunga, B. N. (2021). Hubungan Penggunaan Gadget dengan Interaksi Sosial Anak Usia Dini di Kelurahan Pasir Panjang Kecamatan Kota Lama Kupang. *Haumeni Journal of Education*, 1(1), 1-8.
- Setiadi, F. M., Maryati, S., & Mubharokkh, A. S. (2024). Analisis Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Psikologis dan Keagamaan Anak Usia Dini (TK dan SD) dalam Perspektif Pendidikan Agama Islam. *Muaddib: Islamic Education Journal*, 7(1), 1-11.
- Sianturi, U. R. Y. (2021). Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Kemampuan Interaksi Sosial Anak Usia Dini. *BUHUTS AL-ATHFAL: Jurnal Pendidikan Dan Anak Usia Dini*, 1(2), 269-281.
- Statistik, B. P. (2023). *Presentase Penduduk Usia 5 Tahun Keatas Yang Memiliki Handphone/Ponsel Di 34 Provinsi Indonesia (2022)*. Databoks.
- Subhaktiyasa, P. G., Mustari, M., Ledo, Y. U., Santika, T., Arifin, A., Nurjanah, N., Sunarsih, S., Hamadi, H. H., & Rusli, R. (2024). *Manajemen Pendidikan*. Jambi: PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Utami, A. T., Bandarsyah, D., & Sulaeman, S. (2022). Dampak Game Mobile Legends Terhadap Pola Interaksi Sosial Siswa Kelas V Di Sekolah Dasar. *Jurnal Educatio Fkip Unma*, 8(3), 899-907.
- Wahyuliarmy, I., & Sari, C. I. (2021). Intensitas Penggunaan Gadget Dengan Interaksi Sosial. *IDEA: Jurnal Psikologi*, 5(2), 100-114.
- Widayanthi, D. G. C., Subhaktiyasa, P. G., Hariyono, Wulandari, C. I. A. S., & Andriani, V. S. (2024). *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Jambi: PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Widodo, A., & Sutisna, D. (2021). Fenomena Gadget Addicted Pada Anak Usia Sekolah Dasar Selama Studi From Home. *Jurnal Didika: Wahana Ilmiah Pendidikan Dasar*, 7(1), 36-45.
- 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 Guru Sekolah Dasar*, 6(1), 9-20.