

Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Interaksi Sosial Anak Kelas VI Sekolah Dasar Inpres Mattontongdare Kec. Bajeng Barat Kab. Gowa

St. Julaekha¹, Kasmawati K², Rudi Salam³

¹ Program Studi DIII Keperawatan Universitas Syekh Yusuf Al-Makassari Gowa

²⁻³ Universitas Syekh Yusuf Al-Makassari Gowa

E-mail: ¹ stjulaekha107@gmail.com, ² kasmawati.lon@gmail.com, ³ rudisalam@usy.ac.id

Article Info:

Received 19 Nov 2024

Revised 2 Dec 2024

Accepted 23 Dec 2024

Keywords: 3-5 Words

Impact;

Gadgets;

Health problems;

Behavior;

Social Interaction.

Abstract: The use of gadgets can have a negative impact, namely decreased concentration when studying, lazy writing and reading, decreased social skills, addiction, health problems, hampered children's cognitive development, inhibiting language skills, affecting children's behavior, wasting time, becoming a closed person, and threats of cyberbullying. The aim of this research is to determine the impact of gadget use on the development of social interactions in class VI children at Inpres Mattontongdare Elementary School, West Bajeng District, Gowa Regency. This research uses a cross sectional approach. This population was 156 students with a sample size of 28 students. At the Inpres Mattontongdare Elementary School, West Bajeng District, Gowa Regency. The results of this research from 28 respondents showed that 28 people (100%) used gadgets in the high category, 26 people (93%) had medium category social interaction and 2 people (7%) in the high category for Class VI children at Inpres Elementary School. Mattontongdare, West Bajeng District, Gowa District. Based on this research, the results obtained show the impact of prolonged use of gadgets on the development of social interactions in Class VI children at Inpres Mattontongdare Elementary School, West Bajeng District, Gowa Regency. Researchers suggest the role of parents in this case is to be able to control and limit the duration of gadget use so that the impact is not too severe by providing activities that enable children to reduce the duration of gadget use in a day.

@ 2025 FATIAKARA CARE

Info Artikel:

Masuk 19 Nov 2024

Revisi 2 Des 2024

Diterima 23 Des 2024

Kata Kunci: 3-5 Kata

Dampak

Gadget;

Gangguan Kesehatan;

Perilaku;

Interaksi Sosial.

Abstrak: Penggunaan gadget dapat berdampak negatif yaitu penurunan konsentrasi saat belajar, malas menulis dan membaca, penurunan dalam kemampuan bersosialisasi, kecanduan, gangguan kesehatan, perkembangan kognitif anak terhambat, menghambat kemampuan berbahasa, mempengaruhi perilaku anak, waktu terbuang sia-sia, menjadi pribadi yang tertutup, dan ancaman cyberbullying. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui dampak dari penggunaan gadget terhadap perkembangan interaksi sosial anak kelas VI Sekolah Dasar Inpres Mattontongdare Kec. Bajeng Barat Kab. Gowa. Penelitian ini menggunakan pendekatan Cross Scetional. Populasi ini sebanyak 156 siswa dengan jumlah sampel sebanyak 28 siswa. Di Sekolah Dasar Inpres Mattontongdare Kec. Bajeng Barat Kab. Gowa. Hasil penelitian dari 28 responden ini menunjukkan lama penggunaan gadget anak kategori tinggi dengan sebanyak 28 orang (100%), interaksi sosial kategori sedang sebanyak 26 orang (93%) dan kategori tinggi sebanyak 2 orang (7%) pada anak Kelas VI Sekolah Dasar Inpres Mattontongdare Kec. Bajeng Barat Kab. Gowa. Berdasarkan penelitian ini hasil yang didapatkan adanya dampak yang ditimbulkan dari lama penggunaan gadget terhadap perkembangan interaksi sosial anak Kelas VI Sekolah Dasar Inpres Mattontongdare Kec. Bajeng Barat Kab. Gowa. Peneliti menyarankan adanya peran orang tua dalam hal ini agar dapat mengontrol dan membatasi durasi penggunaan gadget agar dampak yang ditimbulkan tidak terlalu

berat dengan memberikan kegiatan yang membuat anak bisa mengurangi durasi penggunaan gadget dalam sehari.

@ 2025 FATIAKARA CARE

PENDAHULUAN

Gadget merupakan suatu alat yang digunakan manusia untuk memudahkan komunikasi dan memperoleh informasi dari jarak dekat ke jarak jauh, fitur aplikasi hidup sebagaimana adanya, banyak sekali dampak positif dan negatifnya bagi semua orang mulai dari orang tua hingga anak kecil dalam penggunaan multimedia (Chaidirman et al., 2019).

Perkembangan teknologi pada abad ke 21 yang terlihat sangat menonjol adalah teknologi komunikasi dan informasi. Perkembangan ini membawa angin segar bagi manusia. Pembaharuan teknologi komunikasi dan informasi menciptakan berbagai macam perubahan-perubahan teknologi, dari mulai computer yang kemudian memiliki pembaruan berbentuk gadget, yaitu laptop atau notebook dan telepon rumah merupakan alat elektronik yang memiliki pembaharuan berbentuk gadget, yaitu handphone, laptop, dan ipad. Salah satu media teknologi informasi yang sedang berkembang saat ini adalah gadget. Penggunaan gadget menjadi kebutuhan yang sangat penting bagi kehidupan saat ini yang memerlukan mobilitas sangat tinggi (Alhady, et al, 2018; Nugraheni, 2020).

Fasilitas yang terdapat didalamnya pun tidak hanya terbatas pada fungsi yang biasa saja. Gadget dapat digunakan sebagai sarana bisnis, penyimpanan berbagai macam data, sarana musik atau hiburan, alat informasi bahkan sebagai alat dokumentasi (Rosiyanti & Muthmainnah, 2018; Syahyudin, 2019). Widiawati, et al (2014) menyatakan bahwa gadget merupakan barang canggih yang diciptakan dengan berbagai aplikasi yang dapat menyajikan berbagai media berita, jejaring sosial, hobi, bahkan hiburan.

Dari hasil data yang di peroleh dari Newzoo, 2021) jumlah pengguna gadget di dunia pengguna terbanyak di negara Tiongkok pada 2020 mencapai 63,4% penduduknya menggunakan gadget, negara India pada tahun 2019 sebanyak 31,8% pengguna, Amerika Serikat dengan 81,6% dari total pengguna, dan Indonesia sebagai urutan ke 3 pengguna gadget terbanyak di dunia mencapai 58,6% pengguna. Data yang di peroleh dari Badan Pusat Statistik (BPS, 2020) sebanyak 29% anak usia dini di Indonesia menggunakan smartphone. Bayi yang berusia kurang dari satu tahun sebesar 3,5%, anak balita 1-4 tahun sebesar 25,9%, dan anak prasekolah 3-5 tahun sebesar 47,7%. Dalam survei ini juga diketahui jika sekira 43,89 persen pengguna internet di Indonesia rata-rata mengakses internet paling tidak 1 hingga 3 jam per hari. Sekitar 29,63 persen mengatakan mengakses internet selama 4 hingga 7 jam per hari, dan sekitar 26,48 persen pengguna mengakses internet lebih dari 7 jam per hari.

Gadget menyematkan berbagai fitur yang dapat digunakan manusia sebagai sarana refreking menghilangkan rasa jenuh ketika lelah dengan tugas atau pekerjaan. Fitur multimedia yang terdapat pada gadget sebagai sarana hiburan dapat digunakan untuk mendengarkan musik maupun menonton video, selain itu banyak aplikasi yang dapat di akses dan di unduh secara gratis seperti situs berbagai video youtube dan game seperti COC, PUBG, Mobile legend, terdapat juga aplikasi media sosial untuk menambah teman atau berkenalan dengan teman baru seperti Twitter, Facebook, dan Instagram. Penggunaan gadget dapat memasang dan menjalankan berbagai aplikasi yang tersedia di internet dan juga non internet yang sesuai dengan keinginan penggunaanya itu sendiri (Putri Miranti & Lili Dasa Putri, 2021).

Penggunaan gadget menjadi magnet yang kuat dalam ingatan anak, sehingga pengguna gadget cenderung membuat anak bersifat individual dan kurang peka terhadap lingkungan (Marsal dan Hidayati, 2017). Generasi bangsa akan diharapkan menjadi penguasa teknologi, menjadi generasi yang dikuasai dan dikendalikan oleh teknologi. Oleh karena itu diperlukan pengawasan orang tua terhadap aktivitas anak dalam penggunaan gadget. Orang tua di era digital harus waspada dan berperan aktif dalam mendidik anak dengan tidak mengandalkan gadget (Tesa Alia dan Irwansyah, 2018).

Perkembangan identik dengan perubahan secara kualitas, maksudnya yaitu terjadi peningkatan kapasitas individu dalam mencapai suatu hal melalui proses pertumbuhan, pematangan dan pembelajaran. Proses

perkembangan terjadi secara terus menerus dan saling berkaitan antara satu komponen dan komponen lain. Jadi, apalagi seorang anak tumbuh semakin besar, secara tidak langsung kepribadian anak tersebut semakin matang (Fitri Ani Maha, 2018).

Interaksi sosial adalah ikatan antara satu orang dengan orang lain, seseorang dapat mempengaruhi orang lain atau sebaliknya, dapat timbul reaksi balik terhadap orang lain. Hubungan seperti itu mungkin terjadi antar individu, mungkin antar individu dan kelompok, atau antara kelompok dan individu. Beradaptasi dengan lingkungannya menjadikan perilaku individu menjadi unik. Ini termasuk kapan mereka berinteraksi satu sama lain dan bagaimana mereka melakukan aktivitas sehari-hari. Seseorang secara alami terlindungi, memiliki rasa harga diri yang kuat, mudah bergaul, dan terlibat dalam komunikasi interpersonal timbal balik (Donsu, 2019).

Gadget memiliki dampak positif dan negatif bagi penggunaannya, khususnya bagi anak-anak usia sekolah dasar. Dampak positif menggunakan gadget bagi anak-anak yaitu dapat menambah wawasan dari segi informasi, terdapat permainan edukatif yang merangsang daya otak, sebagai media pembelajaran, juga dapat menambah pengetahuan bagi anak. Sedangkan dampak negatifnya adalah mengganggu perkembangan anak, mengganggu psikologis anak, mengganggu prestasi anak di sekolahnya, dan menjadikan anak tidak bisa berperilaku sosial yang baik kepada orang-orang atau lingkungan sekitarnya. Banyaknya konten negative yang tidak sesuai dengan umur anak akan mengakibatkan gangguan emosi mental dan kepribadian.

METODE

Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang akan digunakan pada penelitian ini adalah metode penelitian kuantitatif deskriptif. Penelitian kuantitatif merupakan penelitian yang menekankan pada fenomena- fenomena objektif yang dikaji secara kuantitatif (Hamdi, Bahrudin, 2014). Penelitian deskriptif merupakan penelitian yang mendeskripsikan sebuah fenomena atau masalah disebuah tempat misalnya komunitas, puskesmas, rumah sakit, dan lain-lain (Lapau, 2012).

Lokasi dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada tanggal Maret-Juni 2024. Penelitian akan dilaksanakan di Sekolah Dasar Inpres Manttontongdare yang beralamat di Mattontongdare, Kecamatan Bajeng Barat, Kabupaten Gowa, Provinsi Sulawesi Selatan. Dengan menyelenggarakan pendidikan selama 6 hari dalam seminggu, sekolah ini berdiri sejak 01 Januari 1981.

Populasi dan Sampel

Populasi, menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), adalah jumlah orang dan makhluk hidup di suatu tempat atau lingkungan tertentu. Populasi dalam penelitian ini adalah semua siswa siswi Sekolah Dasar Inpres Manttontongdare yang berjumlah 156 orang. Sampel dalam penelitian ini adalah siswa siswi kelas VI Sekolah Dasar Inpres Manttontongdare yang berjumlah 28 orang.

Pengumpulan Data

Angket (Kuesioner)

Pada teknik ini, seorang peneliti akan menggunakan daftar pertanyaan untuk dijawab oleh beberapa responden.

Wawancara

Wawancara adalah metode pengambilan data dengan cara menayakan sesuatu kepada seseorang yang menjadi informan atau responden. Caranya adalah dengan bercakap-cakap secara tatap muka.

Observasi

Observasi atau pengamatan disini diartikan lebih sempit, yaitu pengamatan dengan menggunakan indera penglihatan yang berarti tidak mengajukan pertanyaan-pertanyaan.

Pengolahan dan Analisis Data

Setelah data di kumpulkan data akan di olah dengan cara sebagai berikut:

Editing

Editing yaitu kegiatan untuk memeriksa kembali data yang telah terkumpul dari alat ukur penelitian, seperti kuesioner. Tujuan Editing adalah untuk memastikan data lengkap, jelas, relevan, dan konsisten dengan pertanyaan penelitian atau hipotesis.

Coding

Coding yaitu kegiatan untuk mengubah data dalam bentuk huruf atau kata menjadi data dalam bentuk angka atau kode pada hasil jawaban masing-masing pertanyaan

Scoring

Scoring merupakan kegiatan pengolahan data untuk memberikan skor berdasarkan kriteria yang telah ditentukan dengan kuesioner. Dengan cara mengisi kolom-kolom lembar kode sesuai jawaban masing-masing setiap pertanyaan.

Entry

Entry merupakan kegiatan untuk memasukkan data dalam bentuk kode ke dalam media penyimpanan data. Tujuan Entry adalah untuk menyimpan data secara sistematis dan efisien.

Tabulasi

Tabulasi merupakan kegiatan untuk membuat tabel frekuensi distribusi dari data yang telah dientry. Tujuan tabulasi adalah untuk menyajikan data secara ringkas dan rapi. Tabulasi dilakukan dengan menghitung jumlah frekuensi munculnya setiap kode jawaban pada setiap pertanyaan atau variabel.

HASIL

Data yang diperoleh dari 28 responden berdasarkan distribusi data umur kelas VI sekolah dasar inpres mattontongdare, 10 tahun sebanyak 6 orang (21%), 11 tahun sebanyak 21 orang (75%), dan 12 tahun sebanyak 1 orang (4%). Data yang diperoleh dari 28 responden berdasarkan distribusi data jenis kelamin kelas VI sekolah dasar inpres mattontongdare laki-laki sebanyak 15 orang (54%) dan perempuan sebanyak 13 orang (46%). Data yang diperoleh dari 28 responden berdasarkan distribusi data penggunaan gadget pada anak kelas VI sekolah dasar inpres mattontongdare rata-rata tinggi yaitu sebanyak 28 orang (100%) dengan lama penggunaan gadget >60 menit dengan frekuensi setiap hari/minggu. Data yang diperoleh dari 28 responden berdasarkan distribusi data interaksi sosial anak kelas VI sekolah dasar inpres mattontongdare yaitu kategori sedang sebanyak 26 orang (93%) dan kategori tinggi sebanyak 2 orang (7%).

Karakteristik Responden

Tabel 1. Distribusi data responden berdasarkan umur dampak penggunaan gadget terhadap perkembangan interaksi sosial anak kelas VI sekolah dasar inpres mattontongdare.

Umur	Frekuensi	Persentase
10 tahun	6	21%
11 tahun	21	75%
12 tahun	1	4%
Total	28	100%

Tabel 2. Distribusi Data Responden Berdasarkan Jenis Kelamin Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Interaksi Sosial Anak Kelas VI Sekolah Dasar Inpres Mattontongdare.

Jenis Kelamin	Frekuensi	Persentase
Laki-laki	15	54%
Perempuan	13	46%
Total	28	100%

Tabel 3. Penggunaan Gadget pada Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Interaksi Sosial Anak Kelas VI Sekolah Dasar Inpres Mattontongdare Kec Bajeng Barat Kab Gowa

Penggunaan Gadget	Frekuensi	Persentase
Tinggi	28	100 %
Sedang	0	0 %
Rendah	0	0 %
Total	28	100%

Tabel 4. Interaksi Sosial Pada Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Interaksi Sosial Anak Kelas VISEkolah Dasar Inpres Mattontongdare Kec Bajeng Barat Kab Gowa

Interaksi Sosial	Frekuensi	Persentase
Tinggi	2	7%
Sedang	26	93%
Rendah	0	0%
Total	28	100%

PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan peneliti, tentang Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Interaksi Sosial Anak Kelas VI Sekolah Dasar Inpres Mattontongdare Kec Bajeng Barat Kab Gowa, Maka pembahasannya adalah sebagai berikut: Berdasarkan tabel 3 menunjukkan total 28 orang diketahui lama penggunaan gadget pada anak kelas VI Sekolah Dasar Inpres Mattontongdare dengan rata-rata kategori tinggi sebanyak 28 orang dengan persentase (100%) sehingga dapat disimpulkan dengan lama penggunaan gadget yaitu <60 menit/hari dengan frekuensi setiap hari dalam seminggu.

Berdasarkan tabel 4 menunjukkan total 28 orang tentang interaksi sosial anak kelas VI Sekolah Dasar Inpres Mattontongdare dengan kategori sedang sebanyak 26 orang dengan persentase (93%), kategori tinggi sebanyak 2 orang dengan persentase (7%). Kategori Rendah menurut peneliti yaitu kategori dimana anak tidak pernah menggunakan gadget dalam waktu lebih dari 60 menit/hari, Kategori Sedang dimana kategori anak sering menggunakan gadget dengan frekuensi lebih 60 menit/hari dalam seminggu, dan Kategori Tinggi dimana kategori ini anak selalu menggunakan gadget dengan frekuensi lebih 60 menit/hari dalam seminggu. Ketergantungan terhadap gadget pada anak disebabkan karena lamanya penggunaan gadget yang cukup lama setiap harinya bisa membuat anak berkembang ke arah pribadi yang anti sosial. Dimana anak lama menggunakan gadget <60 menit setiap hari dalam seminggu yang seharusnya hanya 1-2 jam dalam sehari.

Dampak yang ditimbulkan dalam hal ini adalah membuat anak bersikap lebih individual karena kurangnya interaksi terhadap lingkungan keluarga, lingkungan pertemanan dan lingkungan sekitarnya. Sebagian besar anak yang mengalami gangguan perkembangan sosial adalah anak yang cenderung memiliki kebiasaan bermain gadget yang terlalu lama. Selain dapat mempengaruhi perkembangan interaksi sosial dimana seharusnya pada usia ini anak dapat mengembangkan potensi dalam dirinya di lingkungannya.

Dalam hal ini peran orang tua juga sangat penting dalam mengontrol anak dalam penggunaan gadget sangatlah besar terutama dalam membatasi waktu anak dalam menggunakan gadget, karena pada saat ini penggunaan gadget anak sangat tinggi orang tua harus mengontrol dan mendampingi anak. Orang tua harus membatasi dalam pemakaian gadget anak agar tidak lebih dari 60 menit.

Hasil penelitian ini sesuai dengan penelitian (Rini et al., 2021) menyatakan bahwa pemakaian gadget yang terlalu lama akan berdampak pada perilaku sosial anak, anak menjadi tidak peka terhadap lingkungan sekitarnya. Perubahan perilaku anak yang disebabkan oleh pemakaian gadget pada anak-anak tidak disarankan melebihi batas waktu penggunaan dalam sehari, karena menyebabkan anak tidak belajar dan bersosialisasi, kurangnya dalam berinteraksi sosial dengan teman sebaya, siswa cenderung mengacuhkan lingkungan sekitar, akan membuat proses interaksi sosial terkendala karena fokus anak akan berpindah dari lingkungan sekitarnya ke gadget.

Peneliti berasumsi bahwa anak yang suka bermain gadget harus dibatasi penggunaannya kurang dari 60 menit dalam sehari, selebihnya bisa digunakan untuk bermain dengan lingkungan sekitarnya. Dengan adanya peran orang tua dapat membatasi durasi penggunaan gadget untuk meminimalisir dampak negatif yang ditimbulkan dari penggunaan gadget yang terlalu dengan memberikan kegiatan yang membuat anak bisa mengurangi durasi penggunaan gadget dalam sehari.

KESIMPULAN

Berdasarkan data dari hasil penelitian yang telah dilakukan pada anak kelas VI sekolah dasar inpres mattontongdare dapat disimpulkan bahwa: (1) Penggunaan Gadget pada anak kelas VI Sekolah Dasar Inpres Mattontongdare Kec Bajeng Barat Kab Gowa adalah kategori tinggi sebanyak 28 anak (100%). (2) Interaksi Sosial pada anak kelas VI Sekolah Dasar Inpres Mattontongdare Kec Bajeng Barat Kab Gowa adalah kategori sedang sebanyak 26 orang (93%) dan kategori tinggi sebanyak 2 orang (7%). (3) Dampak dari penggunaan gadget yang terlalu lama dapat berkaitan dengan kurangnya interaksi sosial anak pada lingkungan pertemanan, keluarga dan lingkungan sekitarnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Alhady, N. C., Salsabila, A. F., & Azizah, N. N. (2018). Rekonstruksi Kognitif, Sosial-Emosional Siswa Melalui Internet Positif (Studi Penggunaan Internet/Smartphone pada Siswa MTs Negeri 7 Model Jakarta). *Sosio-Didaktika: Social Science Education Journal*; 1(1), 24-36.
- Asep Saepul Hamdi dan E. Bahrudin. (2014). *Metode Penelitian Kuantitatif Aplikasi dalam Pendidikan*. Budi Utama.
- Badan Pusat Statistik (BPS). (2020). *Statistik Telekomunikasi Indonesia 2020*. BPS Report.
- Chaidirman, C., Indriastuti, D., & Narmi, N. (2019). Fenomena Kecanduan Penggunaan Gawai (Gadget) pada Kalangan Remaja Suku Bajo. *Holistic Nursing and Health Science*, 2(2), 33-41.
- Donsu, J. D. T. (2019). *Psikologi Keperawatan: Aspek-Aspek Psikologi, Konsep Dasar Psikologi Teori Perilaku Manusia*. PT. Pustaka Baru.
- Lapau, B. (2012). *Metode Penelitian Kesehatan Metode Ilmiah Penulisan Skripsi, Tesis, dan Disertasi*. Yayasan Pustaka Obor Indonesia.
- Maha, A.F. (2018). *Pentingnya Memahami Perkembangan Peserta Didik Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa di SD IT Ummi Darussalam Bandar Setia, Kec. Percut Sei Tuan*. Skripsi. UIN Sumatera.

- Marsal, A., & Hidayati, F. (2017). Pengaruh smartphone terhadap pola interaksi sosial pada anak balita di lingkungan keluarga pegawai UIN Sultan Syarif Kasim Riau. *Jurnal Ilmiah Rekayasa dan Manajemen Sistem Informasi*.
- Miranti, P & Putri, L.D. (2021). Waspada Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Sosial Anak Usia Dini. *Jurnal Cendekiawan Ilmiah PLS*; Vol, 6. No, 1.
- Newzoo. (2021). *Global Game Market*. Games Market Reports and Forecasts.
- Nugraheni, C. (2020). *Dampak Gadget di Kalangan Pelajar*. Textura, 5(1).
- Rini, M.R. Pratiwi, I.A. Ahsin, M.N. (2021). Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perilaku Sosial Anak Usia Sekolah Dasar. *Jurnal Educatio*; Vol. 7, No. 3, pp. 1236-1241.
- Rosiyanti, H., & Muthmainnah, R. N. (2018). Penggunaan Gadget sebagai sumber belajar mempengaruhi hasil belajar pada mata kuliah matematika dasar. *FIBONACCI: Jurnal Pendidikan Matematika Dan Matematika*; 4(1), 25-36.
- Syahyudin, D. (2019). Pengaruh Gadget Terhadap Pola Interaksi Sosial dan Komunikasi Siswa. *Gunahumas*, 2(1), 272-282.
- Tesa Alia, T. Irwansyah. (2018). Pendampingan Orang Tua pada Anak Usia Dini dalam Penggunaan Teknologi Digital. *Polyglot: Jurnal Ilmiah*; 14. 1. pp. 65-78.
- Widiawati, I, Sugiman, H & Edy. (2014). Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Daya Kembang Anak. *E-journal Keperawatan*; 6(1), 1-6.