

HUBUNGAN INTENSITAS PENGGUNAAN *GADGET* DENGAN INTERAKSI SOSIAL PADA ANAK SEKOLAH DI MIN 1 BOYOLALI

Wahyu Budi Utomo¹, Sutrisno², Widiyono³

^{1,2,3} Universitas Sahid Surakarta

e-mail: ¹wahyubudi474@gmail.com, ²roshansutrisno@gmail.com,

³widiyono2727@gmail.com

Abstrak

Latar Belakang : Penggunaan *gadget* pada anak yang tidak tepat akan menjadikan anak kurang peduli dengan kesehatan dan teman-teman yang ada di lingkungan sekitarnya. Saat ini banyak orang tua yang kurang peduli dengan intensitas penggunaan *gadget* pada anaknya. Hal ini menunjukkan pendapat yang sama dengan observasi di lapangan bahwa memang benar lebih banyak orang tua mengizinkan anaknya menggunakan *gadget* sebagai teman bermainnya agar anak lebih mudah diawasi tanpa harus dicari, anak hanya akan berada di rumah.

Tujuan : Untuk mengetahui hubungan intensitas penggunaan *gadget* dengan interaksi sosial pada anak sekolah di MIN 1 Boyolali.

Metode Penelitian : Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian deskriptif korelasional dengan menggunakan desain penelitian *cross sectional*. Sampel penelitian ini adalah siswa kelas 5 di MIN 1 Boyolali sebanyak 65 orang. Instrumen penelitian menggunakan kuesioner intensitas penggunaan *gadget* dan interaksi sosial. Teknik pemilihan sampel menggunakan *Simple Random Sampling*. Analisis data menggunakan uji *kendall tau*.

Hasil : Berdasarkan Analisa data menggunakan uji *kendall tau* hasil penelitian menunjukkan nilai $p \text{ value} = 0,001 < \alpha (0,05)$, yang berarti menunjukkan ada Hubungan Intensitas Penggunaan Gadget Dengan Interaksi Sosial Pada Anak Sekolah Di MIN 1 Boyolali. Nilai *Coefficient Corellation* adalah 0,417 yang berartiantara intensitas penggunaan *gadget* dan interaksi sosial memiliki kekuatan hubungan yang sedang.

Kesimpulan : Ada hubungan antara intensitas penggunaan *gadget* dengan interaksi sosial pada anak sekolah di MIN 1 Boyolali

Kata Kunci: Penggunaan Gadget, Interaksi Sosial, Anak Sekolah

THE CORRELATION BETWEEN INTENSITY OF GADGET USE WITH SOCIAL INTERACTION IN SCHOOL CHILDREN AT MIN 1 BOYOLALI**Abstract**

Background: *Improper use of gadgets in children will make children less concerned about their health and friends in the surrounding environment. Many parents are less concerned with the intensity of gadget use in their children. It shows the same opinion as observations in the field that more parents allow their children to use gadgets as playmates so that children are easier to supervise and children will only be at home.*

Objectives: *To determine the correlation between the intensity of gadget use and social interaction in children at MIN (Islamic elementary school) 1 Boyolali.*

Methods: *This type of research included a correlational descriptive study using a cross sectional research design. The sample was 65 fifth grade students at MIN 1 Boyolali. The research instrument used a questionnaire on the intensity of gadget use and social interaction. The sample selection technique used Simple Random Sampling. Data analysis used the Kendall Tau test.*

Results: *Based on data analysis using the Kendall test, the results show that the p value = 0.001 < α (0.05). It means there is a correlation between the intensity of gadget use and social interaction in school children at MIN 1 Boyolali. The Coefficient Correlation value is 0.417. It means that the intensity of using gadgets and social interaction has a moderate correlation strength.*

Conclusion: *There is a correlation between the intensity of gadget use and social interaction in school children at MIN 1 Boyolali.*

Keywords : *Use of Gadgets, Social Interaction, Students*

Pendahuluan

Kemajuan teknologi di masa sekarang ini sangatlah berkembang dengan pesat. Teknologi muncul dengan berbagai ragam jenis serta fitur yang semakin hari semakin maju. Kegunaan teknologi merupakan suatu kebutuhan pokok pada saat ini. Hal tersebut tidak dapat dipungkiri karena kehadiran teknologi memang dibutuhkan oleh banyak orang. Salah satu bentuk dari teknologi canggih ialah *gadget*. *Gadget* merupakan suatu bentuk nyata dari perkembangan iptek pada masa kini (Widiastati & Agustika, 2020).

Gadget membawa perubahan yang begitu besar dalam kehidupan manusia di berbagai bidang. Hal ini dapat dilihat dari pengaruh pola kehidupan manusia baik dari segi pola pikir maupun dari segi perilaku (Sodik, 2018). Kegunaan *gadget* dalam kehidupan manusia bukan semata-mata hanya berpengaruh pada orang dewasa, melainkan juga sangat berpengaruh terhadap anak-anak, hal tersebut tentunya akan berdampak pada interaksi sosial anak (Oktaviana, 2021).

Sebuah survei oleh Common Sense Media di Philadelphia mengungkapkan bahwa anak-anak mulai usia 4 tahun sudah memiliki perangkat mobile sendiri tanpa adanya pengawasan orang tua. Akan tetapi, penggunaan teknologi tersebut patut diwaspadai adanya dampak buruk yang mungkin akan ditimbulkan seperti halnya televisi yang menjadi favorit keluarga diyakini berdampak akan berkurangnya interaksi anak dengan orangtua (Vindari, 2019).

World Health Organization (WHO) melaporkan bahwa 5-25% dari anak usia sekolah menderita gangguan perkembangan. Angka kejadian masalah perkembangan pada anak di Indonesia antara 13-18%. Sekitar 9,5% sampai 14,2% anak sekolah memiliki masalah sosial emosional, masalah emosional yaitu anak susah dalam berkomunikasi dan beradaptasi yang berdampak negatif terhadap perkembangan dan kesiapan sekolahnya (Agung, Widiputera & Widodo, 2019).

Profil masalah kesehatan perkembangan anak pada tahun 2010 melaporkan bahwa dari jumlah anak sebanyak 3.634.505 jiwa, ditemukan 54,03% anak dideteksi memiliki kemampuan berinteraksi sosial dan kemandirian yang baik, akan tetapi cakupan tersebut masih di bawah target yakni 90%, bahwa anak berhubungan dengan teman sebaya 40% pada anak usia 7-11 tahun. Faktor internal yaitu berasal dari dalam diri anak seperti konsep diri, minat sosial padateman sebaya, sedangkan faktor eksternal adalah berasal dari luar diri anak salah satunya yaitu penggunaan *gadget* yang terlalu sering (Krisnana dkk, 2020).

Saat ini banyak orang tua yang kurang peduli dengan intensitas penggunaan *gadget* pada anaknya. Hal ini menunjukkan pendapat yang sama dengan observasi di lapangan bahwa memang benar lebih banyak orang tua mengizinkan anaknya menggunakan *gadget* sebagai teman bermainnya agar anak lebih mudah diawasi tanpa harus dicari, anak hanya akan berada di rumah.

Hasil penelitian Fadillah & Krisnanto (2019) menunjukkan bahwa penggunaan *gadget* dapat mempengaruhi interaksi sosial pada anak pra sekolah dengan nilai p value (0,007). Penggunaan *gadget* memiliki dampak positif dan negatif, hal ini tergantung bagaimana peran orangtua untuk membantu anak dalam membatasi diri dari penggunaan *gadget* (Juniah & Siahaan, 2022).

Keberadaan media elektronik dalam proses pembelajaran di SD memiliki peranan yang penting, adanya teknologi di dunia pendidikan menjadikan proses pembelajaran terasa lebih menyenangkan. Selain itu bagi guru juga lebih memudahkan penyampaian materi kepada anak sehingga capaian pendidikan lebih mudah tercapai (Chusna, 2017). Penggunaan media pembelajaran elektronik memang sangat memberikan dampak yang baik bagi proses pembelajaran (Machmud, 2018).

Dampak intensitas penggunaan *gadget* yang berlebih lainnya adalah *screen time*. *Screen time* adalah lama waktu seseorang melototi atau melihat layar perangkat

teknologi, seperti *gadget*. Jennifer Fable melakukan sebuah studi dan dalam laporannya yang berjudul *Sleep Duration, Resfulness, and Screen in the sleep environment* mengungkapkan, bahwa anak-anak yang tidur dekat dengan sejenis *gadget* (layar kecil), dilaporkan bahwa durasi tidurnya berkurang rata-rata 20,6 menit, jauh lebih tinggi dibandingkan anak yang tidur dekat dengan perangkat sejenis televisi (layar besar) yang hanya berkurang durasi tidurnya rata-rata 18 menit (Rahmawati, 2020).

Hubungan interaksi sosial dapat terjadi ketika adanya kontak sosial dan juga komunikasi. Interaksi sosial ialah kunci dari semua hal yang berkaitan dengan kehidupan sosial masyarakat, oleh sebab itu tanpa adanya hubungan interaksi sosial tidak akan terjadi pula adanya kehidupan bersama antar sesama umat manusia (Zakaria, Yunus & Mohamed, 2021). Interaksi sosial dalam ruang lingkup anak-anak memanglah sangat diperlukan, hal tersebut karena anak akan diajarkan tentang bagaimana hidup bermasyarakat dan anak-anak juga akan diajarkan tentang beragam peran yang akan menjadi identifikasi terhadap dirinya, selain itu juga saat anak-anak melakukan interaksi sosial ia akan mendapatkan berbagai macam informasi yang ada di sekelilingnya (Rukmana dkk, 2021). Interaksi sosial pada anak sangatlah diperlukan dan harus di pupuk sejak anak masih kecil supaya anak-anak tersebut menjadi lebih baik dan mampu bersosialisasi dengan sesama. Dengan hal-hal tersebut nantinya anak dapat mengetahui bagaimana kehidupan dalam bermasyarakat secara baik (Setiani, 2020).

Hasil studi pendahuluan yang dilakukan melalui observasi awal dan wawancara pada tanggal 8 Mei 2023 kepada 10 wali murid MIN 1 Boyolali yang diambil secara acak, didapatkan hasil bahwa 9 wali murid mengatakan bahwa anaknya sudah mengenal dan bisa memainkan *Gadget* sendiri. Anak-anak bisa menggunakan *Gadget* (*smartphone*) untuk menonton youtube, tiktok dan bermain *games* dalam waktu 30 menit sampai 6 jam sehari. 5 orang mengatakan bahwa anaknya susah diingatkan dan ketika ada waktu luang anak lebih memilih bermain *gadget* daripada bermain dengan teman sebayanya, 3 orang mengatakan bahwa anaknya sudah mengetahui bahaya menggunakan *gadget* berlebihan seperti matanya memerah dan pedih. 1 orang mengatakan anaknya sering menirukan artis idolanya dikarenakan sering menonton konten *youtube* artis idolanya.

Hasil wawancara dengan 6 murid kelas 5 yang terdiri dari 4 murid perempuan dan 2 murid laki-laki di MIN Boyolali pada tanggal 8 Mei 2023, didapatkan hasil bahwa 4 murid mengatakan bahwa mereka sudah memiliki *gadget* sendiri, 2 orang mengatakan mereka belum memiliki *gadget* sendiri tetapi sering menggunakan *gadget* milik orang tua. 2 murid laki-laki mengatakan menggunakan *gadget* untuk bermain game dan nonton *youtube*, sedangkan 4 murid perempuan mengatakan menggunakan *gadget* untuk *social media*, bermain game, dan menonton *youtube*. 5 murid mengatakan lebih suka bermain *gadget* dirumah setelah pulang sekolah dari pada bermain diluar bersama teman sekitar rumah.

Oleh karena itu penulis tertarik melakukan penelitian untuk mengetahui hubungan intensitas interaksi sosial pada anak sekolah di MIN 1 Boyolali. Adapun tujuan dari penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti yaitu untuk mengetahui intensitas penggunaan *gadget* pada anak sekolah, mengetahui interaksi sosial pada anak sekolah dan menganalisis hubungan intensitas penggunaan *gadget* dengan interaksi sosial pada anak sekolah.

Metode

Penelitian ini merupakan jenis penelitian dengan pendekatan kuantitatif yang menggunakan metode deskriptif korelatif yang menggunakan rancangan *cross sectional*. Penelitian ini dilakukan pada bulan Mei-Juni 2023 di MIN 1 Boyolali. Sampel pada penelitian ini dihitung menggunakan rumus slovin dan di dapatkan hasil sebanyak 65 responden yang dibagi menjadi 13 responden di setiap kelasnya dengan menggunakan teknik pengambilan sampel adalah *Simple Random Sampling* dengan menggunakan undian pada setiap kelas yang dijadikan sampel.

Penelitian ini menggunakan instrument yaitu kuisisioner intensitas penggunaan gadget yang diadopsi dari penelitian Novalia Pratiwi (2017) terdiri dari 7 item dengan 2 sub pertanyaan yaitu waktu (2 item) serta sikap dan perilaku (5 item) dan juga menggunakan kuisisioner interaksi sosial yang diadopsi dari penelitian yang dilakukan oleh DRiska Ramadani yang terdiri dari 16 item dengan pilihan jawaban menggunakan skala likert. Pilihan jawabannya adalah selalu (5), sering (4), kadang-kadang (3), jarang (2) dan tidak pernah (1).

Dalam penelitian ini instrumen penelitian yang digunakan sudah dilakukan uji validitas oleh Pratiwi (2017) yang menunjukkan hasil uji validitas dengan nilai 0,433-0,667. Kuesioner interaksi sosial sudah diuji validitas oleh Ramadani (2019) yang menunjukkan uji validitas dengan nilai 0,397 - 0,773. Sedangkan Kuesioner intensitas penggunaan gadget sudah dilakukan uji reliabilitas hasil uji reliabilitas menunjukkan nilai 0,853. Kuesioner interaksi sosial sudah diuji reliabilitas oleh Ramadani (2019) yang menunjukkan uji reliabilitas menunjukkan nilai 0,823.

Dianalisa dengan menggunakan Analisis univariat menggunakan uji *descriptive* untuk menilai min, max, mean dan standardeviasi dan uji dengan pengujian statistik *kendall tau* karena skala data berbentuk ordinal.

Hasil dan Pembahasan

1. Hasil

Tabel.1 Distribusi Frekuensi Karakteristik Responden berdasarkan Jenis Kelamin pada anak murid kelas V MIN 1 Boyolali (N : 65)

Jenis Kelamin	Frekuensi	Presentase	Jumlah
---------------	-----------	------------	--------

	(f)	(%)	
Laki-laki	27	41,5%	65
Perempuan	38	58,5%	

Sumber : Data Primer (Diolah dengan SPSS *for windows* versi 26, 2023)

Pada Penelitian ini jenis kelamin perempuan lebih banyak, yaitu 38 orang (58,5%), sedangkan jenis kelamin laki-laki sebanyak 27 orang (41,5%).

Tabel.2 Distribusi Frekuensi Karakteristik Responden berdasarkan Usia pada anak murid kelas V MIN 1 Boyolali (N : 65)

Usia	Frekuensi (f)	Presentase (%)	Jumlah
11 Tahun	45	67,7%	65
12 Tahun	21	32,3%	

Sumber : Data Primer (Diolah dengan SPSS *for windows* versi 26, 2023)

Usia responden pada penelitian ini didominasi usia 11 tahun, yaitu sebanyak 45 orang (67,7%), dan selanjutnya usia 12 tahun sebanyak 21 orang (32,3%).

Tabel.3 Distribusi Frekuensi Karakteristik Responden berdasarkan Intensitas penggunaan *gadget* di MIN 1 Boyolali (N : 65)

Intensitas Gadget	Frekuensi (f)	Presentase (%)	Jumlah
Rendah	6	9,2%	65
Sedang	38	58,4%	
Tinggi	21	32,4%	

Sumber : Data Primer (Diolah dengan SPSS *for windows* versi 26, 2023)

Pada penelitian ini didapatkan hasil Intensitas penggunaan *gadget* menunjukkan yang paling banyak adalah sedang berjumlah 38 siswa (58,5%), tinggi sebanyak 21 orang (32,3%) dan rendah sebanyak 6 orang (9,2%).

Tabel.4 Distribusi Frekuensi Karakteristik Responden berdasarkan interaksi sosial pada anak di MIN 1 Boyolali (N=65)

Lama Hari	Frekuensi (f)	Presentase (%)	Jumlah
Cukup Baik	20	30,7%	65

Baik	33	50,8%
Sangat Baik	12	18,5%

Sumber : Data Primer (Diolah dengan SPSS *for windows versi 26, 2023*)

Pada Penelitian ini didapatkan hasil Interaksi sosial menunjukkan yang paling banyak adalah baik berjumlah 33 siswa (50,8%), cukup baik sebanyak 20 orang (30,8%) dan sangat baik sebanyak 12 orang (18,5%).

Tabel.5 Distribusi Frekuensi Responden berdasarkan hubungan intensitas penggunaan gadget dengan interaksi sosial pada anak murid kelas V MIN 1 Boyolali

Intensitas Penggunaan Gadget	Interaksi Sosial						Total	<i>r</i>	<i>p</i>
	Cukup Baik		Baik		Sangat Baik				
	f	%	f	%	f	%	f	%	
Rendah	3	4,6	2	3,1	1	1,5	6	9,2	
Sedang	14	21,5	24	36,9	0	0,0	38	58,4	0,417 0,001
Tinggi	3	4,6	7	10,8	11	17	21	32,4	
Total	20	30,7	33	50,8	12	18,5	65	100	

Sumber : Data Primer (Diolah dengan SPSS *for windows versi 26, 2023*)

Pada Penelitian ini didapatkan hasil responden yang mempunyai tingkat intensitas penggunaan gadget yang rendah sebanyak 6 orang (9,2%) dengan tingkat interaksi sosial cukup baik sebanyak 3 orang (4,6%), baik sebanyak 2 orang (3,1%) dan sangat baik sebanyak 1 orang (1,5%). Responden yang mempunyai tingkat intensitas penggunaan gadget yang sedang sebanyak 38 orang (58,4%) dengan tingkat interaksi sosial cukup baik sebanyak 14 orang (21,5%), baik sebanyak 24 orang (36,9%) dan sangat baik sebanyak 0 orang (0%). Responden yang mempunyai tingkat intensitas penggunaan gadget yang tinggi sebanyak 21 orang (32,4%) dengan tingkat interaksi sosial cukup baik sebanyak 3 orang (4,6%), baik sebanyak 7 orang (10,8%) dan sangat baik sebanyak 11 orang (17%).

Hasil Analisa data menggunakan uji *kendall tau* menunjukkan nilai *p* 0,001 (*p-value* < 0,05), yang berarti ada hubungan intensitas Penggunaan Gadget dengan Interaksi Sosial pada Anak Sekolah di MIN 1 Boyolali. Koefisien Korelasi didapatkan nilai 0,417 yang artinya kekuatan hubungan antara intensitas penggunaan gadget dan interaksi sosial memiliki kekuatan hubungan sedang dan arah hubungannya positif.

2. Pembahasan

2.1 Karakteristik Responden

Penelitian ini menunjukkan bahwa responden jenis kelamin frekuensi karakteristik

responden berdasarkan jenis kelamin yang paling banyak adalah perempuan sebanyak 38 orang (58,5%), dan laki-laki sebanyak 27 orang (41,5%). Hal ini karena angka kelahiran bayi wanita lebih tinggi dibandingkan angka kelahiran bayi laki-laki, diperkirakan jumlah laki-laki dan perempuan 1:4. Hal ini memang sesuai dengan kondisi di MIN 1 Boyolali yang mana siswa perempuan lebih banyak dibandingkan dengan siswa laki-laki. Berdasarkan data pada tahun ajaran 2022/2023 total jumlah siswa di MIN 1 Boyolali sebanyak 1048 yang terdiri dari 474 siswa laki-laki dan 574 siswa perempuan. Sejalan dengan penelitian yang dilakukan Aqlima (2020) yang menunjukkan responden paling dominan adalah perempuan sebesar 58,7% atau 54 responden, selisih 16 responden dengan responden laki-laki sebesar 41,3% atau sebanyak 38 anak dari jumlah responden. Dan hasil penelitian Fadlilah & Krisnanto (2019) menunjukkan Sebagian besar jenis kelamin anak adalah perempuan yaitu sebanyak 27 anak (60,0%).

Penelitian ini juga menunjukkan bahwa umur yang paling banyak adalah 11 tahun sebanyak 45 orang (67,7%) dan 12 tahun sebanyak 21 orang (32,3%). Usia anak Sekolah Dasar menurut Permendikbud No 51 tahun 2018 tentang PPDB SD yang menerangkan bahwa persyaratan calon peserta didik baru kelas 1 (satu) SD berusia 7 (tujuh) tahun atau paling rendah 6 (enam) tahun pada tanggal 1 juli tahun berjalan. Hal ini sesuai dengan kondisi di MIN 1 Boyolali yang mana siswa masuk kelas 1 ketika berumur 7 tahun sehingga saat kelas 5 umur siswa ini sudah 11 tahun. *Gadget* memang didesain secara menarik dan sudah tidak asing lagi di kalangan manusia khususnya anak-anak, hampir semua sudah memegang *gadget* masing-masing, bukan hanya masyarakat kota akan tetapi masyarakat pedesaan juga pada saat ini sudah hampir semua mempunyai *gadget*. Semenjak adanya pandemi covid, *gadget* memang ditargetkan pada anak-anak sekolah, karena kecanggihannya dapat mempermudah anak untuk sekolah menggunakan *gadget*.

2.2 Intensitas Penggunaan Gadget

Penelitian ini menunjukkan bahwa Intensitas penggunaan gadget yang paling banyak adalah sedang berjumlah 38 siswa (58,5%), tinggi sebanyak 21 siswa (32,3%) dan rendah sebanyak 6 siswa (9,2%). Hal ini memang sesuai dengan kenyataan yang ditemui oleh peneliti ketika menanyakan kepada responden apakah semua memiliki *gadget*, dan hampir semua siswa menjawab sudah mempunyai *gadget* sendiri.

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian Misnah (2020) pada mahasiswa/i Psikologi Islam UIN Antasari Banjarmasin menyatakan bahwa intensitas penggunaan gadget pada mahasiswa/i berada di kategori tinggi sebanyak 41,3% (33 orang), sedang sebanyak 58,8% (47 orang), dan rendah sebanyak 0% (0 orang).

Anak yang menggunakan gawai (*gadget*) yang sangat intens dapat menyebabkan anak melupakan aktivitas atau kegiatan lain diluar gawai (*gadget*) salah satunya bersosialisasi. Anak yang sudah intens dengan gawai (*gadget*) akan memainkannya

secara berulang-ulang dengan durasi waktu yang cukup lama yaitu lebih dari dua jam. Jadi dengan penggunaan gawai (*gadget*) yang intens menyebabkan anak akan mengabaikan kegiatan yang lainnya karena suatu aktivitas yang anak pilih adalah gawai (*gadget*) sehingga anak akan fokus terhadap gawai (*gadget*) nya dibandingkan dengan bersosialisasi dan mengakibatkan anak kurang berinteraksi dengan teman (Fitrhoh, 2017).

Orang tua harus tegas mendidik jika anak terlalu berlebihan menggunakan gadget, karena tanpa pengawasan orang tua anak akan melihat yang tidak baik untuk kesehatan psikologisnya. Sementara 78% orang tua menyatakan jika media elektronik dipergunakan dengan bijak dalam proses pembelajaran seperti menulis, bergambar dan menyanyi yang dapat mengasah kemampuan anak sangatlah membantu tujuan Pendidikan (Widiastiti & Agustika, 2020).

Peneliti menyimpulkan bahwa anak usia sekolah akan senang menggunakan gadget sehingga akan memberikan dampak perkembanganyang baik jika diawasi dan diatur dengan baik. Usia sekolah akan lebih efektif dalam memanfaatkan gadget dalam menunjang proses pembelajaran

2.3 Interaksi Sosial Pada Anak Sekolah

Penelitian ini menunjukkan bahwa tingkat Interaksi sosial menunjukkan yang paling banyak adalah baik berjumlah 33 siswa (50,8%), cukup baik sebanyak 20 siswa (30,8%) dan sangat baik sebanyak 12 siswa (18,5%). Interaksi sosial pada anak sekolah di MIN 1 boyolali masih terjalin dengan baik, hal ini peneliti lihat sendiri ketika melakukan penelitian banyak siswa yang saling mengobrol dan bersendau gurau dengan temannyawalaupun ada beberapa siswa yang lebih suka sendirian.

Penelitian ini sejalan dengan penelitian Ratnaningsih (2017) distribusi pola interaksi pada anak usia sekolah di SDN 3 Purwoyoso Kota Semarang dengan interaksi sosial sangat baik sebanyak 24 orang (29.3%), interaksi sosial kategori baik sebanyak 39 orang (42.4%) dan interaksi sosial pada anak sekolah kategori kurang sebanyak 29 orang (31.5%).

Menurut Soerjono Soekanto (2023) Interaksi sosial merupakan hubungan-hubungan sosial yang dinamis yang menyangkut hubungan antara individu dengan individu yang lain, antara kelompok dengan kelompok yang lain maupun individu dengan kelompok.

Pada penelitian ini interaksi sosial berupa kemampuan anak dalam menjawab kuesioner tentang interaksi sosial anak dengan teman sebaya dan lingkungan. Dari hal tersebut didapatkan hasil yang menunjukkan mayoritas interaksi sosial mempunyai ketegori baik, disebabkan 23 responden menjawab selalu pada pernyataan yang ada pada kuesioner interaksi sosial mengenai anak memberikan senyum jika bertemu dengan teman atau oranglain, 27 responden menjawab selalu

dalam pernyataan bahwa anak mengikuti kegiatan-kegiatan yang ada di sekolah seperti menggambar bersama dalam kelompok, serta 30 responden menjawab selalu pada pernyataan tentang anak mengucapkan terima kasih ketika mendapatkan hadiah (Fadlilah & Krisnanti, 2019).

Peneliti menyimpulkan bahwa anak sering menggunakan gadget dengan berlebihan karena sudah merasa nyaman ketika memegang gadget dan akan merasa terganggu jika gadgetnya diambil oleh orang lain

2.4 Hubungan intensitas penggunaan gadget dengan interaksi sosial

Hasil Analisa data menggunakan uji *kendall tau* menunjukkan *p-value* 0,001 berarti *p-value* < 0,05, maka ada Hubungan Intensitas Penggunaan Gadget Dengan Interaksi Sosial Pada Anak Sekolah Di MIN 1 Boyolali. Diketahui nilai *Correlation Coefficient* menunjukkan nilai 0,417 maka kekuatan hubungan antara intensitas penggunaan gadget dan interaksisosial memiliki kekuatan hubungan sedang.

Hal ini sesuai dengan kenyataan dilapangan bahwa sebagian besar siswa MIN 1 Boyolali sudah memiliki *gadget* sendiri yang digunakan untuk kegiatan belajar secara daring dan untuk hiburan. Hal ini sejalan dengan perkataan dari sebagian orang tua responden yang mengatakan bahwa anak mereka memakai *gadget* untuk kegiatan pembelajaran secara daring saat pandemi *Covid 19*, sampai sekarang masih memakai *gadget* karena anak sudah merasa nyaman dan butuh dengan *gadgetnya*.

Interaksi sosial siswa MIN 1 Boyolali juga masih dalam kategori baik karena saat dilakukan penelitian banyak siswa yang bercakap-cakap dan bersenda gurau dengan temannya, walaupun ada sebagian siswa yang lebih memilih sendirian.

Hal ini sejalan dengan penelitian Juniah dan Siahaan (2022) hasil dari *review jurnal* tentang hubungan penggunaan *gadget* terhadap interaksi sosial pada anak terdapat hubungan yang sangat signifikan dari penggunaan *gadget* yang berdampak negatif bagi interaksi sosial pada anak. Penelitian yang dilakukan oleh Dian Fatmawati (2018) dimana hasil penelitiannya menunjukkan bahwa nilai probabilitas hitung atau taraf signifikansi yang diperoleh sebesar 0,357 sebab taraf signifikansi > 0,05 (0,357 > 0,05) maka secara keseluruhan tidak ada pengaruh. Dalam hasil analisisnya intensitas penggunaan internet dalam penelitiannya tergolong rendah, maknanya pengguna cenderung menggunakan media yang mereka butuhkan secara pribadi seperti pemenuhan kebutuhan dengan membuka situs-situs yang dianggapnya memiliki kontribusi dan kesenangan tersendiri dengan frekuensi penggunaan yang beragam.

Penggunaan gadget yang benar akan membantu dalam memudahkan seorang anak dalam mengasah kreativitas dan kecerdasan anak (Lailiyah 2016). Sedangkan penggunaan gadget yang salah membuat anak mengalami penurunan konsentrasi

saat belajar, malas dalam membaca dan menulis, memberikan efek candu, mempengaruhi kemampuan menganalisa masalah, anak menjadi lebih agresif, dan menurunnya kemampuan bersosialisasi.

Tingkat penggunaan gadget, durasi, dan frekuensi mempengaruhi nilai moral anak apabila penggunaannya tidak sesuai. Dan peningkatan interaksi sosial yang normal dan seimbang jika anak dapat berinteraksi sosial dengan baik antara anak dengan keluarga, teman sebaya, dan lingkungan. Novitasari dan Khotimah (2016), menjelaskan penggunaan gadget yang terlalu sering dapat membuat anak menjadi tidak sadar akan lingkungan sekitar dan menjadi lupa waktu.

Kemampuan interaksi sosial yang kurang dapat juga terjadi karena kurangnya motivasi dan stimulasi selama anak berada dirumah. Stimulasi diberikan oleh keluarga atau orang tua sebagai ruang lingkup yang dominan dalam kehidupan anak memiliki dampak yang besar terhadap kemampuan interaksi sosial (Fadlilah & Krisnanto, 2019).

Simpulan dan Saran

Berdasarkan hasil analisis data menggunakan uji statistic *kendall tau* dapat disimpulkan bahwa terdapat hubungan yang signifikan antara intensitas penggunaan gadget dengan teraksi sosial pada anak sekolah di MIN 1 boyolali. Berdasarkan data nilai korelasi yang didapatkan hasil memiliki keeratan korelasi antar variabel adalah korelasi yang cukup kuat. Kecenderungan siswa yang sering menggunakan gadget akan memiliki kedekatan dengan gadgetnya sehingga akan mengurangi rasa untuk melakukan interaksi dengan sekitar atau interaksi sosial dengan teman. Perasaan nyaman akan terbentuk ketika siswa akan lebih sering melakukan satu hal yang disukainya.

Seperti yang disarankan oleh penemuan penelitian ini, adanya hubungan yang signifikan antara intensitas penggunaan *gadget* dengan teraksi sosial pada anak sekolah di MIN 1 boyolali, oleh karena itu diharapkan bisa sebagai acuan bagi responden untuk mengetahui dampak dari penggunaan *gadget* yang berlebihan dan mengurangi kegiatan interaksi sosial selain itu perlunya kerjasama dengan pihak sekolah untuk memberikan edukasi tentang manfaat dan dampak positif maupun negatif dari penggunaan *gadget*. Dan bagi orangtua diharapkan dapat mengetahui dan memahami dampak penggunaan *gadget* pada anak yang berhubungan dengan interaksi sosial, bagi peneliti selanjutnya diharapkan penelitian ini dapat menjadi referensi untuk melakukan penelitian tentang variasi *gadget* dan hiburan yang dapat mempengaruhi interaksi sosial anak.

Daftar Pustaka

- [1] Agung, I., Widiputera, F., & Widodo, W, The Effect of The use of Gadget on Psychosocial, Socio- Emotional, Self-Reliance, Responsibility, and Students Learning Results in Elementary School. *Education Quarterly Reviews*, 2(2). <https://doi.org/10.31014/aior.1993.02.02.60>. 2019
- [2] Anggraeni, Septi, The Influence of Knowledge About the Impact of Gadgets for Health on Gadget Use Behavior in Students of Kebun Bunga 6 Banjarmasin, *Faletehan Health Journal*, 6 (2), 64-68.2019
- [3] Anwar, M. K, *Hubungan Antara Konsep Diri Dengan Interaksi Sosial pada Perawat di Rumah Sakit Islam Surakarta*. <https://docplayer.info/38942468-Hubungan-antara-konsep-diri-dengan-interaksi-sosial-pada-perawat-di-rumahsakit-islam-surakarta.html>.2016
- [4] Arenggoasih, W., *Pengaruh Intensitas Penggunaan Media Sosial, Orientasi Keagamaan Terhadap Perilaku Berdakwah Agama Secara Online pada Generasi Milenial Muslim*. Bitar.2019
- [5] Chusna, P. A.,Pengaruh Media Gagdet pada Perkembangan Karakter Anak. *Dinamika Penelitian: Media Komunikasi Penelitian Sosial Keagamaan*, 17(2), 315-330. <https://doi.org/10.21274/dinamika.2017.17.2.315-330>.2017
- [6] Fajrina, H. N., *Tingkat Kecanduan Gadget di Usia Dini Semakin Mengkhawatirkan*.<https://www.cnnindonesia.com/teknologi/20151103093518-18589078.2015> /tingkat-kecanduan-gadget-di-usia-dini-semakin-mengkhawatirkan
- [7] Fadlilah, Siti & Krisnanto, Paulinus Deny, Analisis Penggunaan Gadget dan Interaksi Sosial Anak Usia Pra Sekolah di Taman Kanak Kanak Yogyakarta. *Jurnal Keperawatan Muhammadiyah*. Vol 4 No 2.2019
- [8] Fatma, D.,*7 Faktor yang Mempengaruhi Interaksi Sosial dan Penjelarasannya*. IlmuGeografi.com. <https://ilmugeografi.com/ilmu-sosial/factoryang-mempengaruhi-interaksi-sosial.2018>
- [9] Gifary, S., & N, I. K., Intensitas Penggunaan Smartphone dan Perilaku Komunikasi (Studi Pada Pengguna Smartphone di Kalangan Mahasiswa Program Studi Ilmu Komunikasi Universitas Telkom). *Jurnal Sositelknologi*, 14(2). <https://doi.org/10.5614/sostek.itbj.2015.14.2.7>.2015
- [10] Haryanto, A. T.,*Pengguna Internet Indonesia Didominasi Milenial*. <https://inet.detik.com/telecommunication/d-4551389/pengguna-internetindonesia-didominasi-milenial.2019>

- [11] Hayati, U., Nilai-nilai Dakwah; Aktivitas Ibadah dan Perilaku Sosial. *Interdisciplinary Journal of Communication*, 2(2), 175–192. <https://doi.org/10.18326/inject.v2i2.175-192.2017>
- [12] Ilyas, I., Strategi Pengembangan Komunikasi Masyarakat Kelompok Tani Qoryah Toyyibah di Kalibening Kecamatan Tingkir Kota Salatiga. *Interdisciplinary Journal of Communication*, 1(2), 113–126.2017
- [13] John, D., Pengertian Anak Usia Dini Menurut Beberapa Cendekiawan. *SILABUS*. <https://www.silabus.web.id/anak-usia-dini/>
- [14] Juniah & Siahaan, Edita Revine.(2022). Hubungan Penggunaan Gadget Terhadap Perubahan Interaksi Sosial Pada Anak. *Jurnal Keperawatan Bunda Delima*. Vol. 4, No. 2.2018
- [15] Krisnana, I., Hariani, V., Kurnia, I. D., & Arief, Y. S., The use of gadgets and their relationship to poor sleep quality and social interaction on mid-adolescents: A cross-sectional study. *International Journal of Adolescent Medicine and Health*, 1–6. <https://doi.org/10.1515/ijamh-2019-0101.2020>
- [16] Kusumadinata, A. A., *Pengantar Studi (Ilmu) Komunikasi: Komunikasi sebagai Kegiatan Komunikasi sebagai Ilmu*. Kencana.2018
- [17] Machmud, K. The Smartphone use in Indonesian schools: The High School Students' Perspectives. *Journal of arts and Humanities*, Volume 7(3), 33-40. Tersedia pada <https://doi.org/10.18533/journal.v7i3.1354.2018>
- [18] Mamat, Muhammad Saifullah, "Interaksi Sosial terhadap Kanak-kanak". *Jurnal Rabbanica*, Vol. 1, No. 1, November 2020.
- [19] Munawar. "Pengaruh Gadget terhadap Interaksi dan Perubahan Perilaku Anak Usia Dini". *Jurnal Ilmiah Mahasiswa FISIP Unsyiah*, Vol. 3, No. 3, Agustus 2018.
- [20] Mutmainah, Nurul. "Penggunaan Gadget terhadap Perilaku dan Intensitas Komunikasi Keluarga". *Jurnal Komunida*, Vol. 09, No. 02, (2019).
- [21] Mashrah, HT., The Impact Of Adopting And Using Technology By Children. *Journal Of Education And Learning (Edulearn)*, 11 (1), 35. <https://doi.org/10.11591/Edulearn.V11i1.5588.2017>
- [22] Munir, S., The Impact Of Using Gadgets On Children. *Journal Of Depression And Anxiety*, 07 (01), 1–3. <https://doi.org/10.4172/2167-1044.1000296.2017>
- [23] Musyafarah. *Perkembangan Aspek Sosial Anak Usia Dini di Taman Kanak-Kanak ABA IV Mangli Jember Tahun 2016 | Musyarofah | INJECT (Interdisciplinary Journal of Communication)*.

- <https://inject.iainsalatiga.ac.id/index.php/INJECT/article/view/1321/831.2017>
- [24] Notoadmojo, Soekidjo, *Metodologi Penelitian Kesehatan*. Jakarta : Rineka Cipta.2018
- [25] Oktaviana, Anita, Dampak Penggunaan *Gadget* terhadap Interaksi Sosial Anak Usia Dini Perspektif Hadis. *Journal of Islamic Early Childhood Education*. p-ISSN: 2621-0339 | e-ISSN: 2621-0770, hal. 145-153 Vol.4, No.2, November 2021 DOI: <http://dx.doi.org/10.24014/kjiece.v4i2.12544.2021>
- [26] Permatasary, N. R., & Indriyanto, R., Interaksi Sosial Penari Bujanggonong pada Sale Creative Community di Desa Sale Kabupaten Rembang. *Jurnal Seni Tari*, 5(1), 3. <https://doi.org/10.15294/jst.v5i1.9635.2016>
- [27] Pertiwi, N., *Perkembangan Komunikasi*. kumparan. <https://kumparan.com/nadyapratiwi1532007110920/perkembangankomunikasi-1537878831865757233.2018>
- [28] Prabowo, A., *Pengaruh Gadget Terhadap Anak Dalam Interaksi Keluarga Muslim Perumahan Winong Kotagede Yogyakarta* [Skripsi, UIN SUNAN KALIJAGA YOGYAKARTA]. <http://digilib.uin-suka.ac.id/23243/>.2016
- [29] Priyatno, D., *Buku 5 Jam Belajar Olah Data Dengan Spss 17* | Bukukita. Andi Publisher. <https://www.bukukita.com/Komputer-dan-Internet/Database-&-Sisfo/71253-5-JAM-BELAJAR-OLAH-DATA-DENGAN-SPSS-17.html.2019>
- [30] Putri, Vebionita Megi & Eliza, Delfi, The Impact of Negative Gadgets on Children's Language Development during the Covid-19 Pandemic. *International Journal of Emerging Issues in Early Childhood Education (IJEIECE)*. ISSN 2685-4074 (Online) | 2655-9986 (Print) Volume 3 Number1 (2021)
- [31] Rahmandani, F., Tinus, A., & Ibrahim, M. M, Analisis Dampak Penggunaan Gadget (Smartphone) Terhadap Kepribadian dan Karakter Peserta Didik di SMA Negeri 9 Malang. *Jurnal Civic Hukum*, 3(1), 18-44. <https://doi.org/10.22219/jch.v3i1.7726.2018>
- [32] Rahmawati, Zuli Dwi, Use of Gadgets in Learning Activities and Their Effect on Children's Behavior. *Journal of Islamic Education Studies*. 3 (1).2020
- [33] Romli, P. D. K., *Komunikasi Massa*. Gramedia Widiasarana.S, G., & Broto, D. (2014, February 18). *Kementerian Komunikasi dan Informatika*. https://www.kominfo.go.id/content/detail/3834/siaran-perso-17pihkominfo22014-tentang-riset-kominfo-dan-unicef-mengenai-perilaku-anakdan-remaja-dalam-menggunakan-internet/0/siaran_pers.2017
- [34] Rukmana, N.I N., Fardana, N.A., Dewanti, L & Mujtaba, F., Does the Intensity

- of Gadget Use Impact Social and Emotional Development of Children aged 48-72 Months?. *Jurnal Pendidikan Anak*. ISSN (p): 2477-4189;ISSN (e): 2477-4715 Vol 7 No 2 December 2021 Pages 135-144.2021
- [35] Saipudin, M., *Cara Berfikir Induktif dan Deduktif*. <http://msaipudin.blogspot.com/2016/03/cara-berfikir-induktif-dan-deduktif.html>.2016
- [36] Salehah, M., *Dampak Penggunaan Gadget terhadap Interaksi Sosial* *Kompasiana.com*. <https://www.kompasiana.com/muthiasalehah7385/5db183470d8230440f1792/dampak-penggunaan-gadget-terhadap-interaksi-sosial> 75.2019
- [37] Sapardi, V. S., Hubungan Penggunaan Gadget dengan Perkembangan Anak Usia Prasekolah di PAUD/TK Islam Budi Mulia. *Menara Ilmu*, XII(80), 137-145.2018
- [38] Setianingsih, *Dampak Penggunaan Gadget pada Anak Usia Prasekolah Dapat Peningkatkan Resiko Gangguan Pemusatan Perhatian dan Hiperaktivitas*. <http://www.jurnal.stikes-aisyiyah.ac.id/index.php/gaster/article/view/297>.2018
- [39] Setiawati, E., Solihatulmillah, E., Cahyono, H., & Dewi, A., The Effect of Gadget on Children's Social Capability. *Journal of Physics: Conference Series*, 1179(1), 1-6. <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1179/1/012113>.2019
- [40] Setiani, D., The Effect of Gadget Usage on the Social Development of Children Aged 3-5 Years: Literature Review. *STRADA Jurnal Ilmiah Kesehatan*, 9(2), 1732-1739. <https://doi.org/10.30994/sjik.v9i2.526>.2020
- [41] Sinaga, D., *Anak-anak „Generasi Gadget“ dan Tantangan Pola Asuh.*, <https://www.cnnindonesia.com/gaya-hidup/20190723140926-284-414689/anakanak-generasi-gadget-dan-tantangan-pola-asuh>.2019
- [42] Siswanto, S., Peran Pekerja Sosial Dalam Pembinaan Anak Asuh Melalui Life Skill Di Panti Asuhan Darul Hadlanah Pati. *Interdisciplinary Journal of Communication*, 2(1), 123-140. <https://doi.org/10.18326/inject.v2i1.123-140>.2017
- [43] Sodik, M. A., "Gadget di Kalangan Remaja". *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, Vol. 3, No. 1.2018
- [44] Subarkah, M. A., "Pengaruh Gadget terhadap Perkembangan Amak". *Jurnal Rausyan Fikr*, Vol. 15, No. 1.2019
- [45] Subqi, I., Pola Komunikasi Keagamaan dalam Membentuk Kepribadian Anak. *Interdisciplinary Journal of Communication*, 1(2), 165-180.2017

- [46] Sugiyono, *Metodelogi Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif Dan R&D*. Bandung : ALFABETA.2019
- [47] Tersiana, A., *Metode Penelitian* (Yogyakarta).2018
StartUp.//library.poltekapp.ac.id/index.php?p=show_detail&id=3729&keywords=
- [48] Turel, Serenko, & Giles. (2011). Integrating Technology Addiction and Use: An Empirical Investigation of Online Auction Users. *MIS Quarterly*, 35(4), 1043-1061. <https://doi.org/10.2307/41409972>. [49] Vindari, Kadek Dwinita. "Peran Pola Asuh Orangtua dan Penggunaan Gadget terhadap Interaksi Sosial Anak Prasekolah". *Jurnal Psikologi Udayana*, Vol. 6, No. 1.2019
- [50] Widiastiti, N.L.G.M & Agustika, G.NS., Intensitas Penggunaan Gadget Oleh Anak Usia Dini Ditinjau Dari Pola Asuh Orang Tua. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*. Vol. 8(2), pp. 112-120, 2020 p-ISSN : 2613-9669; e-ISSN : 2613-9650. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJPAUD.2020>
- [51] Witarsa, R., Hadi, R. S. M., Nurhananik, & Haerani, N. R., *Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Kemampuan Ineraksi Sosial Siswa Swkolah Dasar*. <https://docplayer.info/73628156-Pengaruh-penggunaan-gadget-terhadapkemampuan-interaksi-sosial-siswa-sekolah-dasar-abstrak.html>.2018
- [52] Wulandari, D and Dilfera, H., "Early Detection of Mental and Emotional Disorders in Children with Gadget Addiction, *Silampari Nursing Journal*, 3 (1), 382-392.2019
- [53] Xie, G., Deng, Q., Cao, J., & Chang, Q. Digital screen time and its effect on preschoolers' behavior in China: Results from a cross-sectional study. *Italian Journal of Pediatrics*, 46(1), 1-7. <https://doi.org/10.1186/s13052-020-0776-x>.2020
- [54] Zaini, M., Parents' Perceptions of the Presence of the Era of Digital Technology among Early Childhoods. *Obsession Journal*. 3 (1).2019
- [55] Zaenudin, A., *Risiko Kecanduan Gawai Pada Anak-anak*. tirtoid. <https://tirtoid.id/risiko-kecanduan-gawai-pada-anak-anak-ctga>.2017
- [56] Zakaria, M. Z., Yunus, F., & Mohamed, S, Drawing activities enhance preschoolers socio emotional development. *Southeast Asia Early Childhood Journal*, 10(1), 50-61. <https://doi.org/10.37134/saecj.vol10.1.2.2021>.2021
- [57] Zakky, Pengertian Komunikasi | Fungsi, Tujuan, Unsur-Unsur, dan Jenis-Jenisnya. *ZonaReferensi.com*. <https://www.zonareferensi.com/pengertiankomunikasi/>.2018