HUBUNGAN PENGGUNAAN *GADGET* DENGAN INTERAKSI SOSIAL ANAK USIA SEKOLAH DASAR DI SD NEGERI 1 KEROBOKAN KAJA

THE RELATIONSHIP BETWEEN GADGET USE AND SOCIAL INTERACTION OF ELEMENTARY SCHOOL AGE CHILDREN AT SD 1 KEROBOKAN KAJA

Ni Nyoman Sutrisnawati[1], Ni Komang Ayu Resiyanthi[1], Hendro Wahyudi[1]
[1]STIKES Wira Medika Bali
***E-mail:** mangtrisna2003@gmail.com

ABSTRAK

Perkembangan teknologi digital mendorong meningkatnya penggunaan *gadget* pada anak usia sekolah dasar. Peningkatan penggunaan *gadget* dapat mempengaruhi pola interaksi sosial anak dengan teman sebayanya. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis hubungan penggunaan *gadget* dengan interaksi sosial anak usia sekolah dasar. Metode yang digunakan adalah metode kuantitatif dengan deskriptif korelasional. Sampel pada penelitian ini yaitu 81 siswa kelas V dan VI yang dipilih menggunakan teknik *proportional stratified random sampling*. Analisis data menggunakan analisis univariat untuk mengetahui distribusi frekuensi karakteristik dan analisis bivariat dengan uji *Rank Spearman* untuk menguji hubungan antar variabel. Hasil penelitian ini menunjukkan nilai korelasi p-value = 0,001 atau <0,05 dengan nilai r = 0,633, yang menunjukkan korelasi kuat dengan arah positif antara penggunaan *gadget* dengan interaksi sosial anak. Temuan ini mengindikasikan adanya hubungan antara intensitas penggunaan *gadget* dengan tingkat interaksi sosial anak usia sekolah dasar. Pentingnya peran orang tua dalam pengaturan dan pendampingan anak menggunakan *gadget* untuk mendukung interaksi sosial anak.

Kata Kunci : Anak Usia Sekolah, Interaksi Sosial, Penggunaan *Gadget.*

ABSTRACT

The development of digital technology has led to an increase in gadget use among elementary school–aged children. Increased gadget use may affect children's patterns of social interaction with their peers. This study aimed to analyze the relationship between gadget use and social interaction among elementary school children. A quantitative descriptive correlational design was employed. The sample consisted of 81 fifth- and sixth-grade students selected using proportional stratified random sampling. Data were analyzed using univariate analysis to describe the frequency distribution of characteristics and bivariate analysis with the Spearman rank test to examine the relationship between variables. The results showed a p-value of 0.001 (< 0.05) and a correlation coefficient (r) of 0.633, indicating a strong positive correlation between gadget use and children's social interaction. These findings indicate a significant relationship between the intensity of gadget use and the level of social interaction among elementary school children. The results highlight the important role of parents in regulating and supervising children's gadget use to support their social interaction.

Keywords: *Gadget Use, Sosial Interaction, School-Age Children*

Pendahuluan

Perkembangan teknologi dan informasi pada saat ini telah menjadi elemen krusial dalam mendukung berbagai aspek kehidupan manusia. Data *United Nations International Children's Emergency Fund* (UNICEF) serta hasil riset global mengatakan anak-anak berusia 5 hingga 12 tahun menghabiskan waktu rata-rata lebih dari 2 jam per hari di depan layar, angka ini jauh melebihi rekomendasi yang ditetapkan oleh *World Health Organization* (WHO). Kondisi ini menjadi perhatian serius karena masa usia sekolah dasar merupakan periode penting dalam pembentukan kemampuan sosial dan emosional anak, sehingga tingginya waktu penggunaan layar berpotensi mengurangi kesempatan anak untuk berinteraksi langsung dengan lingkungan sosialnya(Asrina Pitayanti dkk., 2024).

Prevalensi penggunaan *gadget* untuk anak usia 5 tahun keatas di Indonesia menunjukkan di Provinsi Bali meningkat (73,34%) pada tahun 2023 menjadi 77,56% pada tahun 2024. Peningkatan yang terjadi pada tahun menjadikan provinsi Bali salah satu provinsi dengan prevalensi penggunaan *gadget* yang tinggi pada anak usia sekolah serta menunjukkan tingginya paparan anak terhadap aktivitas digital dalam kehidupan sehari-hari. (BPS Indonesia, 2025).

Penggunaan *gadget* yang terlalu lama dapat mengurangi interaksi sosial anak dengan teman atau orang disekitarnya. Anak-anak umumnya memiliki minat yang tinggi untuk bermain dan bersosialisasi secara langsung dengan teman sebayanya. Secara tidak langsung anak akan membatasi aktivitas fisiknya dan semakin lama akan berisiko mengalami perilaku antisosial (Atmadianti 2024). Jika kondisi ini berlangsung terus-menerus tanpa pengawasan yang memadai, anak berpotensi mengalami hambatan dalam kemampuan komunikasi, kerja sama, dan penyesuaian sosial. Anak-anak yang tumbuh dengan keterbatasan sosial, dapat berdampak pada proses pendidikan dan kesiapan mereka menghadapi kehidupan profesional di masa depan. Situasi saat ini perlu mendorong kebijakan pendidikan dan orang tua melakukan pembatasan penggunaan *gadget* yang layak (Asrina Pitayanti dkk., 2024).

Upaya yang dilakukan dengan melibatkan anak untuk mengikuti kegiatan disekolahnya, seperti mengikuti ekstrakurikuler atau mendorong anak untuk les akademik dan non akademik. Anak akan cenderung mengabaikan *gadget* karena sudah memiliki kegiatan yang lebih bermanfaat dan memberikan dampak positif untuk anak. (Salsabila Joshanda dkk., 2025). Orang tua bisa memberikan batasan penggunaan *gadget* kepada anak-anaknya dengan mengajak anak bermain atau melibatkan anak untuk melakukan pekerjaan rumah seperti mencuci piring, membersihkan rumah dan halaman rumah agar anak tidak terlalu lama menggunakan *gadget* sehingga tidak mengganggu proses sosialisasi terhadap lingkungan. (Sodikin & Ragil, 2020).

Meskipun beberapa penelitian sebelumnya menekankan dampak negatif durasi penggunaan *gadget* terhadap interaksi sosial anak, penelitian yang mengkaji hubungan penggunaan *gadget* dan interaksi sosial dalam konteks penggunaan yang terkontrol di lingkungan sekolah dasar, khususnya di wilayah Bali, masih terbatas. Kondisi ini menunjukkan adanya kesenjangan penelitian yang perlu dikaji lebih lanjut. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis hubungan penggunaan *gadget* dengan interaksi sosial anak usia sekolah dasar di SD Negeri 1 Kerobokan Kaja.

Metodologi Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis deskriptif korelasional serta menggunakan desain penelitian *cross sectional*. Penelitian ini dilaksanakan pada tanggal 08 Oktober 2025 di SD Negeri 1 Kerobokan Kaja. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas V dan VI yang bersedia menjadi responden dengan menandatangi *informed consent*. Teknik pengambilan sampel yang digunakan yaitu *proportional stratified random sampling* dengan jumlah sampel sebanyak 81 orang. Data yang dikumpulkan yaitu data primer berupa karakteristik subjek penelitian, intensitas penggunaan *gadget* dan interaksi sosial anak. Analisis data pada penelitian ini menggunakan uji korelasi *Rank Spearman* dengan nilai signifikansi $p<0,05$.

Hasil Penelitian

Analisa Univariat

Tabel 1. Distribusi Karakteristik Responden berdasarkan kelas, umur, dan jenis kelamin

Karakteristik	Frekuensi (F)	Persentase (%)
Kelas V	42	51,9%
Kelas VI	39	48,1%
Total	81	100%
Umur 10 tahun	17	21%
Umur 11 tahun	42	51,9%
Umur 12 tahun	22	27,2%
Total	81	100%
Jenis Kelamin laki-laki	45	55,6%
Jenis Kelamin Perempuan	36	44,4%
Total	81	100%

Berdasarkan data pada tabel 1 diatas diketahui dari 81 responden, mayoritas responden adalah kelas V yaitu 42 orang (51,9%), %), mayoritas umur responden yaitu 11 tahun (51,9%), mayoritas jenis kelamin responden laki-laki yaitu 45 orang (55,6%).

Tabel 2. Distribusi Frekuensi Berdasarkan Penggunaan *Gadget*

Penggunaan *Gadget*	Frekuensi (F)	Persentase (%)
Penggunaan Baik	30	37%
Penggunaan Cukup Baik	46	56,8%
Penggunaan Kurang Baik	5	6,2%
Total	81	100%

Berdasarkan tabel 2 diatas, didapatkan hasil dari 81 responden yang diteliti, mayoritas berada pada kategori penggunaan cukup baik yaitu 46 responden (56,8%).

Tabel 3. Distribusi Frekuensi Interaksi Sosial Anak

Interaksi Sosial	Frekuensi	Persentase
Interaksi Sosial Tinggi	29	35,8
Interaksi Sosial Sedang	45	55,6
Interaksi Sosial Rendah	7	8,6
Total	81	100%

Berdasarkan tabel 3 diatas, didapatkan hasil bahwa dari 81 responden yang diteliti, mayoritas dikategorikan memiliki interaksi sosial sedang yaitu sebanyak 45 responden (55,6%).

Analisa Bivariat

Tabel 4. Hasil Analisis Hubungan Penggunaan *Gadget* dengan Interaksi Sosial Anak Usia Sekolah Dasar di SD Negeri 1 Kerobokan Kaja

		Interaksi Sosial								p	r
		Tinggi		Sedang		Rendah		Total			
		n	%	n	%	n	%	n	%		
Penggunaan *Gadget*	Baik	21	25,9%	9	11,1%	0	0	30	37%	0,001	0,633
	Cukup Baik	8	9,9%	36	44,4%	2	2,5%	46	56,8%		
	Kurang Baik	0	0%	0	0%	5	6,2%	5	6,2%		
Total		29	35,8%	45	55,6%	7	8,6%	81	100%		

Berdasarkan tabel 4 diatas, dari 81 responden didapatkan hasil bahwa mayoritas responden memiliki penggunaan *gadget* cukup baik dengan interaksi sosial sedang yaitu sebesar 36 responden (44,4%). Berdasarkan hasil uji statistik didapatkan p = 0,001 (p < 0,05) dengan koefisien korelasi r = 0,633. Hasil ini menunjukkan adanya hubungan positif yang kuat antara penggunaan *gadget* dengan interaksi sosial anak usia sekolah dasar di SD Negeri 1 Kerobokan Kaja.

Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan terdapat hubungan yang signifikan antara penggunaan *gadget* dengan interaksi sosial anak usia sekolah dasar. Temuan ini mengindikasikan

bahwa penggunaan *gadget* berkaitan erat dengan pola interaksi sosial anak. Hubungan positif yang ditemukan dalam penelitian ini menunjukkan bahwa *gadget* tidak selalu menjadi faktor penghambat interaksi sosial, tetapi dapat berperan sebagai media pendukung apabila digunakan dalam konteks yang tepat.

Penelitian ini sejalan dengan teori Erikson (*industry vs Inferiority*) dalam (Yeni Marlina dkk., 2023) yang menyatakan bahwa anak usia sekolah dasar membangun perkembangan sosial melalui keterlibatan dalam aktivitas kelompok, kerja sama, dan komunikasi dua arah. *Gadget* yang digunakan secara tepat dapat membantu anak berinteraksi melalui aktivitas digital berbasis kolaborasi, komunikasi edukatif, dan penguatan relasi sosial, sehingga berfungsi sebagai sarana pelengkap pembentukan kemampuan sosial, bukan sebagai penghambat interaksi langsung.

Hubungan positif yang ditemukan juga didukung oleh teori faktor situasional penggunaan *gadget* pada anak, yang menyatakan bahwa dampak *gadget* dipengaruhi oleh tujuan penggunaan, kualitas konten, dan tingkat pengawasan, bukan semata-mata durasi penggunaan (Saputri dkk., 2024). Penggunaan *gadget* didominasi kategori cukup baik dengan pengawasan orang tua di rumah serta pembatasan penggunaan *gadget* di sekolah. Kondisi ini memungkinkan anak tetap memiliki kesempatan berinteraksi langsung dengan teman sebaya sehingga aktivitas digital tidak mendominasi seluruh waktu bermain anak.

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian Rohana & Hartini (2020) yang menemukan adanya hubungan yang kuat dan signifikan antara penggunaan *gadget* dengan interaksi sosial. Namun, penggunaan *gadget* yang berlebihan dapat menyebabkan anak kurang berinteraksi dengan lingkungan sekitar. Anak menjadi lebih fokus pada aktivitas di layar dan cenderung menarik diri dari kegiatan sosial bersama teman sebaya, yang berdampak pada menurunnya kemampuan komunikasi, adaptasi, dan hubungan interpersonal.

Temuan penelitian ini, menyatakan bahwa penggunaaan *gadget* memang berpengaruh terhadap kemampuan interaksi sosial anak usia sekolah dasar. Anak yang menggunakan *gadget* tanpa batasan waktu yang jelas cenderung memiliki intensitas interaksi sosial langsung yang lebih rendah karena perhatian lebih terfokus pada aktivitas di layar dibandingkan komunikasi atau bermain bersama teman sebaya. Anak yang memiliki penggunaan *gadget* cukup baik tetapi interaksi sosial rendah dapat dipengaruhi oleh faktor internal seperti rendahnya kepercayaan diri atau sifat pemalu, sehingga menarik diri dari lingkungan sosial meskipun tidak memiliki masalah dalam penggunaan *gadget*.

Menurunnya kualitas interaksi sosial anak tidak hanya disebabkan oleh penggunaan *gadget* saja, namun dapat dipengaruhi oleh minimnya pengawasan dan pendampingan dari orang tua. Anak yang dibiarkan menggunakan *gadget* tidak terkontrol cenderung mengalami perubahan perilaku, seperti kurang empati, mudah marah, dan menarik diri dari aktivitas sosial. Sebalikna, anak yang mendapat pendampingan dan bimbingan dalam menggunakan *gadget* dengan bijak masih mampu menjaga hubungan sosial yang baik. Hal ini menunjukkan bahwa pengawasan orang tua berperan sebagai faktor protektif dalam mencegah dampak negatif penggunaan *gadget* terhadap interaksi sosial anak. Lingkungan sekolah juga berperan penting dalam menumbuhkan kemampuan interaksi sosial anak. Sekolah yang aktif menciptakan suasana belajar yang kolaboratif, kegiatan kelompok, dan permainan edukatif akan membantu anak melatih kemampuan berkomunikasi dan bekerja sama anak.

Implikasi praktis dari penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan *gadget* pada anak usia sekolah dasar tidak perlu sepenuhnya dilarang, tetapi perlu diarahkan melalui pembatasan durasi dan pemilihan konten yang sesuai. Orang tua berperan dalam melakukan pendampingan selama anak menggunakan *gadget*, sedangkan sekolah perlu memperkuat aktivitas belajar yang bersifat kolaboratif. Dengan pengelolaan yang tepat, *gadget* dapat dimanfaatkan sebagai sarana pendukung perkembangan sosial anak tanpa menghambat proses interaksi sosialnya.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan di SD Negeri 1 Kerobokan Kaja,

didapatkan beberapa kesimpulan sebagai berikut:

1. Mayoritas karakteristik responden dari kelas V, berjenis kelamin laki-laki dan berusia 11 tahun. Tahap ini merupakan fase penting dalam perkembangan sosial anak, di mana anak mulai mampu bekerja sama dan membangun hubungan sosial di luar keluarga.
2. Mayoritas siswa memiliki penggunaan *gadget* dalam kategori cukup baik (56,8%). Mayoritas siswa menggunakan *gadget* lebih dari dua jam setiap hari. Penggunaan *gadget* masih berada dalam batas yang dapat dikendalikan karena mayoritas siswa memperoleh arahan dan pengawasan dari orang tua.
3. Tingkat interaksi sosial siswa berada dalam kategori sedang (55,6%). Siswa masih mampu menjalin hubungan sosial, berkomunikasi, dan berpartisipasi dalam kegiatan sekolah, meskipun sebagian mulai menunjukkan kecenderungan mengurangi interaksi langsung dengan teman sebaya.
4. Terdapat hubungan yang signifikan dan kuat dengan arah positif antara penggunaan *gadget* dengan interaksi sosial anak. Hasil uji *Rank Spearman* menunjukkan nilai $p = 0{,}001$ atau $p < 0{,}05$ dan $r = 0{,}633$, yang menunjukkan bahwa kekuatan hubungan berada pada kategori kuat. Temuan ini menunjukkan bahwa ahwa penggunaan *gadget* yang diarahkan pada tujuan edukatif dan komunikasi produktif dapat mendukung kemampuan sosial anak, selama disertai pengawasan dan pemilihan konten yang tepat.

Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan diatas, maka dapat disampaikan saran sebagai berikut:

1. Kepada Sekolah
   Sekolah diharapkan dapat memanfaatkan teknologi secara lebih terarah melalui integrasi *gadget* dalam kegiatan pembelajaran dan tugas kolaboratif. Selain itu, sekolah perlu meningkatkan aktivitas sosialisasi langsung melalui kerja kelompok, permainan edukatif, dan kegiatan ekstrakurikuler untuk menyeimbangkan interaksi sosial siswa
2. Kepada Orang Tua
   Orang tua diharapkan melakukan pengawasan aktif, seperti membatasi durasi penggunaan, memilih konten edukatif, serta membimbing anak dalam menggunakan *gadget* untuk tujuan pembelajaran dan komunikasi positif. Orang tua juga perlu meningkatkan interaksi langsung melalui kegiatan bersama di rumah untuk mengurangi ketergantungan anak terhadap hiburan digital pasif.
3. Kepada Peneliti Selanjutnya
   Penelitian mendatang diharapkan dapat menilai jenis konten *gadget* secara spesifik, mengukur pola pengawasan orang tua secara langsung, serta melibatkan responden dari berbagai tingkat kelas agar hasilnya dapat mencakup variasi perkembangan sosial secara lebih luas
4. Kepada Responden
   Anak diharapkan dapat menggunakan *gadget* secara bijak dan tidak berlebihan agar tidak mengganggu interaksi sosialnya.

Daftar Pustaka

Asrina Pitayanti, Kuswanto, & Suryawan, N. W. (2024). Hubungan Penggunaan Gadget Dengan Interaksi Sosial Anak Usia (3-5 Tahun). *Observasi : Jurnal Publikasi Ilmu Psikologi*, *2*(1), 28–38. https://doi.org/10.61132/observasi.v2i1.82

Atmadianti, W., Aziz, L. A., Wardani, T. K., & Wijaya, H. (2024). Analisis Dampak Penggunaan Gadget terhadap Perkembangan Sosial Anak Usia Sekolah Dasar. *FONDASI: Jurnal Pendidikan Dasar*, *1*(1), 28–33. https://doi.org/10.71094/fondasi.v1i1.16

Badan Pusat Statistik. (2025). *Persentase Penduduk Usia 5 Tahun keatas yang Memiliki Telepon Seluler Menurut Provinsi dan Jenis Kelamin, 2022-2024*.

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. https://doi.org/10.31596/jcu.v9i2.594

Salsabila Joshanda, N., Adrias, A., Putri Zulkarnaini, A., & Guru Sekolah Dasar Universitas Negeri Padang, P. (2025). Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Interaksi Sosial Anak Usia SD. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, *10*, 2477–2143.

Saputri, R. E., Salsabilla, C. A., Nurazizah, D., & Azahra, N. (2024). Dampak Penggunaan Gadget terhadap Perkembangan Sosial Anak Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, *2*(1), 10. https://doi.org/10.47134/pgsd.v2i1.1139

Sianturi, Y. R. U. (2021). Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Kemampuan Interaksi Sosial Anak Usia Dini. *Jurnal Kewarganegaraan*, *5*(2), 269–281. https://doi.org/10.24952/alathfal.v1i2.4455

Sodikin, & Ragil, D. R. (2020). Hubungan peran pengawasan orang tua dan kecanduan gadget dengan kemampuan interaksi sosial pada anak usia sekolah di SD negeri 1 pamijen sokaraja. *Jurnal Keperawatan Muhammadiyah*, *September*, 64–74. http://journal.um-surabaya.ac.id/index.php/JKM

Yeni Marlina, Desi, D., & Dary, D. (2023). Hubungan Pola Asuh Orang Tua dengan Perkembangan Psikososial Anak Usia 6-11 Tahun di Salatiga. *Jurnal Vokasi Keperawatan (JVK)*, *6*(2), 218–227. https://doi.org/10.33369/jvk.v6i2.31417