

Faktor-Faktor Yang Berhubungan Dengan Penggunaan Gadget Terhadap Interaksi Sosial Pada Anak Usia Sekolah

Indri Puji Lestari^{1*}, Novitri², Fitra Amelia³

^{1,2,3}Institut Citra Internasional

*Email : indripuji15@gmail.com

Kata kunci :

Gadget, intensitas dan interaksi sosial

Keywords : *Gadgets, intensity and social interaction*

Info Artikel:

Tanggal dikirim:
25 Agustus 2023

Tanggal direvisi:
24 Oktober 2023

Tanggal diterima :
23 November 2023

DOI Artikel:
10.33862/citradelima.v7i2.372

Halaman: 148-155

Abstrak

Gadget kini sudah menjadi kebutuhan sehari-hari masyarakat modern sehingga membuat kebanyakan orang tua sudah memperkenalkan *gadget* kepada anak sejak usia dini. Akibatnya penggunaan *gadget* dengan intensitas lama dengan jenis pemakaian aplikasi tanpa pengawasan orang tua akan mempengaruhi interaksi sosial pada anak. Tujuan Penelitian ini adalah Untuk mengetahui hubungan intensitas, jenis pemakaian dan jenis kelamin dalam pemakaian *gadget* terhadap interaksi sosial pada anak. Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan desain *Cross-sectional* dan uji *chi-square* dengan hasil berupa analisa univariat dan bivariat. Sampel penelitian berjumlah 47 orang. Instrumen dalam penelitian ini menggunakan lembar kuisioner yang terdiri dari lembar kuisioner intensitas, jenis kelamin, jenis pemakaian dan interaksi sosial. Hasil penelitian menyimpulkan ada hubungan antara intensitas $p\text{-value}=(0,001)$, jenis pemakaian $p\text{-value}=(0,022)$ dan jenis kelamin $p\text{-value}=(0,002)$ dalam pemakaian gadget terhadap interaksi sosial pada anak usia sekolah. Kesimpulan terdapat hubungan intensitas, jenis pemakaian dan jenis kelamin dalam penggunaan *gadget* terhadap interaksi sosial pada anak usia sekolah. Saran dari penelitian adalah agar orang tua dapat lebih memperhatikan dan memantau anak usia sekolah dengan cara melakukan pengawasan ketika anak menggunakan *smarthphone*.

Factors Related to the Use of Gadgets on Social Interaction in School-Age Children

Abstract

Gadgets have now become a daily necessity for modern society, so most parents have introduced gadgets to their children from an early age. Gadgets are not only used by adults, but children also have the same interests. As a result, the use of gadgets with long intensity with the type of application use without parental supervision will affect social interaction in children. The purpose of this study was to determine the relationship between intensity, type of use and gender in the use of gadgets on social interaction in school-age children. This study was conducted using a cross-sectional design and chi-square test with the results of univariate and bivariate analysis. The research sample amounted to 47 people. The instrument in this study used a questionnaire sheet consisting of a questionnaire sheet of intensity, gender, type of use and social interaction. The results of the study concluded that there was a relationship between the intensity of $p\text{-value}=(0.001)$, the type of use $p\text{-value}=(0.022)$ and gender $p\text{-value}=(0.002)$ in the use of gadgets on social interaction in school-age children. Conclusion there is a relationship between intensity, type of use and gender in the use of gadgets on social interaction in school-age children. The suggestion from the research is that parents can pay more attention to and monitor school-age children by supervising when children use smartphones.

PENDAHULUAN

Gadget saat ini sudah menjadi kebutuhan sehari-hari pada masyarakat modern. Mmulai dari laptop, *tablet*, ponsel atau ponsel pintar. Perangkat teknologi yang canggih tidak sekedar menjadi alat komunikasi dan hiburan, tetapi juga untuk mendapatkan berbagai informasi dan pengetahuan umum secara luas. Secara umum tidak mengherankan bila banyak orang yang senang menggunakan *gadget* sehingga sampai lupa akan waktu. Zaman dan manfaat dari *gadget* membuat kebanyakan orang tua sudah memperkenalkan *gadget* kepada anak sejak usia dini (Indriyani *et al*, 2018).

Menurut *World Health Organization* (WHO). Intensitas merupakan tingkat mempertimbangkan apa yang dilakukan orang pada media, yaitu menggunakan media untuk pemuas kebutuhan (WHO, 2020). Menurut *World Health Organization* (WHO). Jenis pemakaian adalah proses, pembuatan, cara memakai dan pemakai (WHO, 2019). Menurut WHO, gender merupakan sifat dari perempuan dan laki-laki, seperti norma, peran dan hubungan antar kelompok pria ataupun wanita, yang dikonstruksi secara sosial. Gender dapat berbeda antara satu kelompok masyarakat dengan masyarakat lainnya, serta dapat berubah dengan seiring berjalannya waktu (WHO, 2020).

Penggunaan *gadget* yang berlebihan pada anak dapat membawa dampak yang cukup besar bagi tumbuh kembang anak. Salah satunya seperti berkurangnya aktivitas fisik yang seharusnya dilakukan oleh anak. Selain itu, dampak negatif lain dari penggunaan *gadget* adalah apabila durasinya terlalu lama digunakan dapat berakibat pada mata dan otak. Beberapa penelitian menunjukkan bahwa dampak penggunaan *gadget* antara lain adalah terganggunya pertumbuhan otak anak, obesitas, kurang tidur, kelainan mental, sifat agresif serta radiasi emisi. Untuk itu perlu adanya batasan dalam menggunakan *gadget* pada anak Menurut *World Health Organization* (WHO, 2019).

Berdasarkan data Kementerian Komunikasi dan Informatika Republik Indonesia tahun 2018 menyebutkan bahwa pengguna *gadget* di Indonesia juga bertumbuh dengan pesat. Lembaga riset digital marketing Emarketer memperkirakan pada 2018 jumlah pengguna aktif *gadget* di Indonesia terdapat lebih dari 100 juta orang. Pada saat ini pengguna *gadget* di Indonesia berjumlah sebanyak 73,7%, naik dari 64,8 % pada tahun 2018, jumlah penduduk Indonesia yang mencapai 100 juta jiwa. Jumlah

tersebut naik lagi dari 100 juta menjadi 171 juta pada tahun 2019 dengan penetrasi 73,7% atau naik sekitar 8,9% atau sekitar sebanyak 25,5 juta pengguna (Kementerian Komunikasi dan Informatika Republik Indonesia, 2018).

Berdasarkan data dari Kementerian Komunikasi dan Informatika Provinsi Bangka Bangka Belitung, jumlah orang yang menggunakan *gadget* berjumlah sekitar 132,7 ribu pada tahun 2018, sedangkan pada tahun 2019 yang menggunakan *gadget* berjumlah sekitar 256,2 ribu dan pada tahun 2020 mengalami peningkatan sebanyak 1.124.602 orang. Penggunaan *gadget* terus mengalami peningkatan dari tahun ke tahun dan Sumatra Selatan menjadi salah satu yang paling banyak menggunakan internet (Dinas Komunikasi dan Informatika Provinsi Bangka Belitung, 2020).

Gadget adalah suatu alat atau instrument yang memiliki tujuan dan fungsi praktis yang secara spesifik dirancang lebih canggih dibandingkan dengan teknologi yang diciptakan sebelumnya. Perkembangan pada *gadget* memiliki bentuk bermacam macam seperti *smartphone*, *tablet*, laptop, kamera dan sebagainya (Wijanarko *et al*, 2016). Penggunaan *gadget* pada anak akan mempengaruhi proses pembelajaran sehingga anak menjadi lebih mengandalkan *handphone* dari pada memilih harus belajar (Harfiyanto *et al.*, 2016).

Penggunaan *gadget* secara terus menerus akan menimbulkan dampak *negatif* pada anak, seperti pada konten yang tidak baik seperti kekerasan (*game* dan film), serta pornografi yang dapat mempengaruhi secara negatif baik perilaku anak dan kemampuan anak, bahkan merusak otak secara permanen. Pembatasan tersebut perlu dilakukan untuk menghindari permasalahan yang timbul dari pemakaian *gadget* pada anak-anak terutama siswa sekolah dasar yaitu berupa kecanduan yang sulit untuk disembuhkan. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Rohana & Hartini (2020) menyatakan bahwa berdasarkan hasil penelitian pada 39 anak menunjukkan responden dengan penggunaan *gadget* tinggi sebanyak 23 responden (59,0%), dan penggunaan *gadget* rendah sebanyak 6 responden (15,4%), dan penggunaan *gadget* sedang sebanyak 10 responden (25,6%). Penelitian tentang hubungan penggunaan *gadget* dengan interaksi sosial menghasilkan nilai p value ($p < 0,000 < \alpha < 0,05$) maka terdapat hubungan penggunaan *gadget* dengan interaksi sosial.

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh Sauri et al (2022) menunjukkan bahwa terdapat beberapa dampak penggunaan gadget terhadap perkembangan karakter siswa sekolah dasar di Dusun Limbungan, diantaranya siswa menjadi seorang yang individualis, jarang melakukan interaksi sosial dengan lingkungan luar atau teman sebayanya, lalai terhadap kewajibannya seperti belajar, tidak memperdulikan apapun sampai melupakan waktu seperti melalaikan solat, dan bermalas-malasan untuk mengaji hal ini sangat mempengaruhi sikap sosial, tanggung jawab dan sikap religius siswa. Dampak tersebut disebabkan siswa yang terlalu sering menggunakan gadget dengan durasi waktu yang terlalu lama dan kurangnya pengawasan dari orang tua yang membuat siswa menjadi kecanduan dan membuat siswa menjadi malas melakukan hal yang lebih bermanfaat.

Berdasarkan hasil observasi dari dilaksanakan pada siswa di SD Negeri 6 Airgegas, bahwa ditemui sebagian besar siswa tersebut mempunyai masalah dalam interaksi sosial dan kesehatan mentalnya juga terganggu karena kecanduan bermain *gadget*. Tingkat emosi anak terganggu sehingga kedekatan orang tua dan anak menjadi renggang dan kemudian anak suka membantah orang tua serta interaksi sosial dengan teman sebayanya kurang di karenakan anak tersebut lebih mementingkan *gadget* dari pada berkumpul

dengan teman-temannya. Sehingga perlu dilakukan penelitian untuk mengetahui hubungan intensitas, jenis pemakaian dan jenis kelamin dalam penggunaan *gadget* terhadap interaksi sosial pada anak dengan usia sekolah.

METODE

Penelitian ini menggunakan studi deskriptif dengan pendekatan *Cross Sectional*. Populasi dalam penelitian ini adalah anak SD kelas 5 di SD Negeri 6 Airgegas Kecamatan Airgegas Kabupaten Bangka Selatan dengan jumlah 47 siswa dalam 2 kelas. Sampel dalam penelitian ini menggunakan teknik *Purposive sampling* dengan jumlah total 32 responden yang diambil berdasarkan kriteria inklusi (siswa yang memiliki status aktif sebagai siswa kelas V di SD Negeri 6 Airgegas, siswa yang menggunakan *gadget*, bersedia memberikan informasi dan bersedia menjadi responden) dan kriteria eksklusi (siswa yang tidak masuk sekolah karena sakit dan siswa yang tidak menggunakan *gadget*). Penelitian ini dilakukan di SD Negeri 6 Airgegas. Analisa ini uji statistik yang digunakan adalah uji *chi-square* yaitu variabel independen (Intensitas, Jenis Pemakaian dan Jenis Kelamin) dan variabel dependen (Interaksi Sosial Pada Anak Usia Sekolah). Pengolahan data dalam penelitian ini menggunakan *editing, coding, processing dan cleaning*.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Analisa Univariat

Tabel 1. Distribusi Frekuensi Responden Berdasarkan Interaksi Sosial Pada Anak Usia Sekolah

| No | Interaksi Sosial Pada Anak Usia Sekolah | Jumlah (orang) | Persentase (%) |
|----|---|----------------|----------------|
| 1 | Kurang Baik | 25 | 53,2 |
| 2 | Baik | 22 | 46,8 |
| | Jumlah | 47 | 100,0 |

Pada tabel 1 menunjukkan bahwa, responden yang memiliki interaksi sosial kurang baik berjumlah kurang baik 25 orang (53,2%) lebih banyak dibandingkan responden yang memiliki interaksi sosial yang baik.

Tabel 2. Distribusi Frekuensi Responden Berdasarkan Intensitas Pada Anak Usia

| No | Intensitas | Jumlah (orang) | Persentase (%) |
|----|---------------|----------------|----------------|
| 1 | Berat | 24 | 51.1 |
| 2 | Ringan | 23 | 48.9 |
| | Jumlah | 47 | 100,0 |

Pada tabel 2 menunjukkan bahwa, responden yang memiliki intensitas berat sebanyak 24 orang (51.1%) lebih banyak dibandingkan dengan yang intensitas ringan.

Tabel 3. Distribusi Frekuensi Responden berdasarkan Jenis Pemakaian Pada Anak Usia Sekolah

| No | Jenis Pemakaian | Jumlah (orang) | Persentase (%) |
|----|-----------------|----------------|----------------|
| 1 | Negatif | 27 | 57.4 |
| 2 | Positif | 20 | 42.6 |
| | Jumlah | 47 | 100,0 |

Berdasarkan tabel 3 menunjukkan bahwa, responden dengan jenis pemakaian negatif sebanyak 27 orang (57.4%) lebih banyak dibandingkan dengan responden dengan jenis pemakaian positif.

Tabel 4. Distribusi Frekuensi Responden berdasarkan Jenis Kelamin Pada Anak Usia Sekolah

| No | Jenis Kelamin | Jumlah (orang) | Persentase (%) |
|----|---------------|----------------|----------------|
| 1 | Perempuan | 22 | 46.8 |
| 2 | Laki-laki | 25 | 53.2 |
| | Jumlah | 47 | 100,0 |

Berdasarkan tabel 4 menunjukkan bahwa, responden yang berjenis kelamin Laki-laki sebanyak 25 orang (53.2%), lebih banyak dibandingkan dengan responden yang berjenis kelamin perempuan.

Analisa Bivariat

Tabel 5. Hubungan Intensitas Penggunaan Gadget Dengan Interaksi Sosial Pada Anak Usia Sekolah

| Intensitas | Interaksi Sosial Pada Anak Usia Sekolah | | | | Jumlah | Nilai <i>p value</i> | POR (95%) |
|---------------|---|------------|-------------|------------|-----------|----------------------|----------------|
| | Baik | | Kurang Baik | | | | |
| | N | % | N | % | N | % | |
| Ringan | 17 | 73.9 | 6 | 26.1 | 23 | 100 | (2,777-41,750) |
| Berat | 5 | 20.8 | 19 | 79.2 | 24 | 100 | |
| Total | 22 | 100 | 25 | 100 | 47 | 100 | |

Berdasarkan tabel 5 menunjukkan bahwa, responden yang interaksi sosial baik lebih banyak terdapat pada responden yang menggunakan *gadget* dengan intensitas ringan sebanyak 17 orang (73,9%) dibandingkan dengan responden yang menggunakan *gadget* dengan intensitas berat sebanyak 5 orang (20,8%). Sedangkan responden yang interaksi sosial kurang baik lebih banyak pada responden yang menggunakan *gadget* dengan intensitas berat berjumlah 19 orang (79,2%).

Dari hasil uji statistik *chi-square* antara intensitas dengan penggunaan *gadget* terhadap interaksi sosial pada anak usia sekolah didapatkan nilai *p value*=0,001 < 0,05, sehingga dapat disimpulkan ada hubungan bermakna antara intensitas penggunaan *gadget* terhadap interaksi sosial pada anak usia sekolah. Hasil analisa lebih lanjut didapatkan nilai POR =10,767 (95%CI=2,777-41.750) hal ini berarti responden yang menggunakan *gadget* dengan intensitas berat memiliki lebih banyak kecenderungan terhadap interaksi sosial pada anak usia sekolah 10,7 kali lebih berat dibandingkan dengan responden yang memiliki pengguna *gadget* dengan intensitas ringan.

Tabel 6. Hubungan Jenis Pemakaian Gadget Terhadap Interaksi Sosial Pada Anak Usia Sekolah

| Jenis Pemakaian | Interaksi Sosial Pada Anak Usia Sekolah | | | | Jumlah | | Nilai p value | POR (95%) |
|-----------------|---|------------|-------------|------------|-----------|------------|---------------|-------------------------|
| | Baik | | Kurang Baik | | | | | |
| | N | % | N | % | N | % | | |
| Positif | 17 | 63.0 | 10 | 37.0 | 27 | 100 | 0,022 | 5,100 (1,420-18,315) |
| Negatif | 5 | 25.0 | 15 | 75.0 | 20 | 100 | | |
| Total | 22 | 100 | 25 | 100 | 47 | 100 | | |

Berdasarkan tabel 6 menunjukkan bahwa, responden yang interaksi sosial baik lebih banyak terdapat pada responden yang menggunakan *gadget* dengan jenis pemakaian positif sebanyak 17 orang (63.0%) dibandingkan dengan responden yang menggunakan *gadget* dengan jenis pemakaian negatif sebanyak 5 orang (25.0%). Sedangkan responden yang interaksi sosial kurang baik lebih banyak pada responden yang menggunakan *gadget* dengan jenis pemakaian negatif berjumlah 15 orang (75,0).

Dari hasil uji statistik *chi-square* didapatkan nilai $p\text{-value}=0,022 < 0,05$, sehingga dapat disimpulkan ada hubungan antara jenis pemakaian dengan penggunaan *gadget* terhadap interaksi sosial pada anak usia sekolah. Hasil analisa lebih lanjut didapatkan nilai POR = 5,100 (95%CI=1,420-18,315) hal ini berarti responden yang jenis pemakaian negatif memiliki kecenderungan terhadap interaksi sosial 5,1 kali dibandingkan dengan responden yang jenis pemakaian positif.

Tabel 7. Hubungan Jenis Kelamin Dalam Penggunaan Gadget Terhadap Interaksi Sosial Pada Anak Usia Sekolah

| Jenis Kelamin | Interaksi Sosial Pada Anak Usia Sekolah | | | | Jumlah | | Nilai p value | POR(95%) |
|------------------|---|------------|-------------|------------|-----------|------------|---------------|-------------------------|
| | Baik | | Kurang Baik | | | | | |
| | N | % | N | % | N | % | | |
| Perempuan | 16 | 72.7 | 6 | 27.3 | 22 | 100 | 0,002 | 8,444 (2,273-31,378) |
| Laki-laki | 6 | 24.0 | 19 | 76.0 | 25 | 100 | | |
| Total | 22 | 100 | 25 | 100 | 47 | 100 | | |

Berdasarkan tabel 7 menunjukkan bahwa, responden yang interaksi sosial baik lebih banyak terdapat pada responden yang menggunakan *gadget* dengan jenis kelamin perempuan sebanyak 16 orang (73.2%) dibandingkan dengan responden yang menggunakan *gadget* dengan jenis kelamin laki-laki sebanyak 6 orang (24.0%). sedangkan responden yang interaksi sosial kurang baik lebih banyak pada responden yang menggunakan *gadget* dengan jenis kelamin laki-laki sebanyak 19 orang (76.0%).

Dari hasil uji statistik *chi-square* didapatkan nilai $p\text{-value}=0,002 < 0,05$, sehingga dapat disimpulkan ada hubungan antara jenis kelamin dengan penggunaan *gadget* terhadap interaksi sosial pada anak usia sekolah. Hasil analisa lebih lanjut didapatkan hasil nilai POR =8,444 (95%CI=2.273-31,376) hal ini berarti responden yang berjenis kelamin laki-laki memiliki kecenderungan untuk penggunaan *gadget* terhadap interaksi sosial 8,4 kali lebih banyak pada laki-laki dibandingkan dengan responden jenis kelamin perempuan.

Pembahasan

Hubungan Intensitas Penggunaan Gadget Terhadap Interaksi Sosial Pada Anak Usia Sekolah

Intensitas dalam kamus bahasa ingris disebut Intensity yang artinya sesuatu yang bersifat kuantitatif. Intensitas disebut juga dengan sikap dan pengetahuan. Intensitas pemanfaatan gadget adalah kadar keseringan siswa dalam menggunakan gadget untuk berbagai macam fungsi dan tujuan (Pusanti, 2019). Disimpulkan

bahwa intensitas penggunaan gadget adalah suatu tingkatan seseorang dalam melaksanakan sebuah aktivitas menggunakan atau memanfaatkan gadget sebagai media komunikasi dan mencari informasi.

Hasil penelitian ini menyimpulkan bahwa ada hubungan intensitas penggunaan *gadget* terhadap interaksi sosial pada anak usia sekolah di SD Negeri 6 Airgegas Tahun 2021 ($p\text{-value}=0,001$, POR=10,767). Dimana pada hasil tingkat intensitas penggunaan

gadget terhadap interaksi sosial pada anak terdapat pada penggunaan *gadget* dengan intensitas berat.

Penelitian ini sejalan dengan penelitian Aqlima (2020), yang menunjukkan ada hubungan intensitas dengan penggunaan *gadget* terhadap interaksi sosial ($p=0.555$). Sesuai hasil survei yang dilakukan oleh NIMF (*National Institute On Media and the Family*), bahwa intensitas penggunaan *gadget* dalam dimensi frekuensi waktu > 2 jam/hari dikarenakan waktunya jauh lebih banyak digunakan bermain *game* dibandingkan menggunakan dalam hal pembelajaran.

Penelitian ini sejalan dengan penelitian Putriana, (2019), yang menunjukkan bahwa ada hubungan antara durasi pemakaian dan intensitas dalam penggunaan *gadget* dengan perkembangan personal sosial anak ($p=0,004$). Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa anak yang bermain *gadget* dengan intensitas penggunaan *gadget* > 3 kali/hari yaitu sebanyak 15 orang (43,1 %), sedangkan dengan durasi sedang yaitu 40-60 menit yaitu sebanyak 15 orang (44,1 %).

Berdasarkan hasil penelitian, maka peneliti berpendapat bahwa untuk penggunaan *gadget* dengan intensitas pemakai *gadget* >2 jam/hari akan mengganggu interaksi sosial pada siswa tersebut dikarenakan waktunya lebih banyak digunakan untuk bermain *gadget*, agar siswa tidak terlalu kecanduan *gadget* maka peran orang tua sangatlah penting dalam pengawasan anak terhadap penggunaan *gadget*.

Hubungan Jenis Pemakaian Gadget Terhadap Interaksi Sosial Pada Anak Usia Sekolah

Jenis pemakaian merupakan proses, cara, perbuatan memakai atau penggunaan dalam suatu aplikasi maupun non aplikasi. Cara pemakaian pada *gadget* dapat memiliki banyak manfaat apabila digunakan dengan cara yang benar dan semestinya. orang tua bisa mengenalkan *gadget* pada anak tetapi harus dalam pengawasan, karena pada aplikasi *gadget* memiliki dampak positif dan dampak negatif pada jenis pemakaian (Handrianto, 2016).

Hasil penelitian ini menyimpulkan bahwa terdapat hubungan antara jenis pemakaian dengan penggunaan *gadget* terhadap interaksi sosial pada anak dengan usia sekolah di SD Negeri 6 Airgegas Tahun 2021 ($p=0.022$, $POR=5.100$). Dimana pada hasil jenis pemakaian negatif lebih banyak pada penggunaan *gadget* terhadap interaksi sosial kurang baik pada anak usia sekolah.

Penelitian ini juga sejalan dengan penelitian yang dilakukan Muflih, (2017) menunjukkan ada hubungan jenis pemakaian dengan penggunaan *gadget* terhadap interaksi sosial pada anak usia sekolah ($p=0.004$).

Jenis pemakaian sangat mempengaruhi dampak negatif dalam penggunaan *gadget* terhadap interaksi sosial pada remaja. Penelitian ini juga sejalan dengan penelitian yang dilakukan Sari, (2016) menunjukkan bahwa ada pengaruh positif antara penggunaan *gadget* dengan personal sosial anak usia sekolah ($p=0.041$).

Peneliti ini juga sejalan dengan penelitian yang dilakukan Retnaningsih, (2019) menunjukkan bahwa Ada Hubungan Penggunaan *Gadget* dengan Pola Interaksi Sosial Anak Usia Sekolah ($p= -0.555$). pada penelitian ditemukan ada 5 siswa yang membawa *gadget* diam-diam saat *ekstrakurikuler*, 3 siswa sedang asik dengan *gadget*nya dan tidak memperhatikan dengan keadaan sekitar. Dampak negatif penyebab dari penggunaan *gadget* sebagai media komunikasi yaitu dapat menurunkan kualitas dan kuantitas dari komunikasi secara langsung.

Berdasarkan hasil penelitian, maka peneliti berpendapat bahwa untuk penggunaan *gadget* dengan jenis pemakaian yang paling banyak digunakan yaitu pada pemakaian negatif dikarenakan siswa lebih senang bermain *gadget* dari pada melakukan aktifitas diluar rumah atau berinteraksi sosial langsung dengan teman-temannya sehingga akan mengakibatkan gangguan perubahan pola tidur, mengubah postur tubuh, merusak mata dan gangguan pendengaran karena selalu menggunakan *earphone* ketika bermain *gadget*.

Hubungan Jenis Kelamin Dalam Pemakaian Gadget Terhadap Interaksi Sosial Pada Anak Usia Sekolah

Jenis kelamin adalah suatu konsep analisa yang digunakan untuk mengidentifikasi perbedaan laki-laki dan perempuan dilihat dari sudut non-biologis, yaitu dari aspek sosial, budaya, maupun psikologis (Siti Mutmainah, 2016). Hasil penelitian ini menyimpulkan bahwa ada hubungan jenis kelamin dengan penggunaan *gadget* terhadap interaksi sosial pada anak usia sekolah di SD Negeri 6 Airgegas Tahun 2021 ($p=0,002$, $POR=8,444$). Dimana interaksi sosial kurang baik lebih banyak pada dalam penggunaan *gadget* pada responden berjenis kelamin laki-laki.

Penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Retnaningsih (2019), yang menunjukkan ada hubungan jenis kelamin dengan penggunaan *gadget* terhadap interaksi sosial ($p=0.555$). Jenis kelamin laki-laki menghabiskan waktunya jauh lebih banyak bermain *game* di *gadget* dibandingkan perempuan .

Penelitian ini sejalan dengan penelitian Rizky (2021), yang menunjukkan adanya hubungan jenis

kelamin dengan kecenderungan adiksi *gadget* terhadap siswa sekolah ($p= 0.002$). Pada anak berjenis kelamin laki-laki memiliki nilai rata-rata kecenderungan adiksi *gadget* lebih tinggi yaitu sebesar 51,53% dibandingkan dengan siswa perempuan sebesar 47,62%.

Penelitian ini tidak sejalan dengan penelitian Muliadi (2020), yang menunjukkan Tidak ada hubungan antara penggunaan *gadget* dengan interaksi sosial pada anak usia sekolah ($p= 0,202$). penggunaan *gadget* terbanyak dalam kategori sedang dengan 78 responden (73,6%) dan dengan interaksi sosial maladaptif sebanyak 61respondeng (57,5%), rata-rata usia 9-12 tahun, serta jenis kelamin paling banyak terdapat pada laki-laki dengan 60 responden (56,6%).

Berdasarkan hasil peneliti, maka peneliti berpendapat bahwa untuk penggunaan *gadget* yang paling banyak penggunaannya yaitu pada siswa yang berjenis kelamin laki-laki dikarenakan banyaknya aplikasi *game online* yang membuat para siswa laki-laki banyak menggunakan *gadget* hanya untuk bermain game saja dari pada di manfaatkan untuk mencari informasi, tugas sekolah dan kegiatan positif lainnya. Berbeda halnya dengan siswa yang berjenis kelamin perempuan lebih banyak menghabiskan waktunya untuk membantu orang tua dan lebih mendengarkan perkataan orang tua dari pada bermain *gadget* yang tidak ada kaitannya dengan tugas sekolah.

SIMPULAN

Faktor intensitas, jenis pemakaian dan jenis kelamin dalam penggunaan *gadget* berhubungan terhadap interaksi sosial anak. Orang tua sebaiknya lebih aktif melakukan pengawasan pada anak saat menggunakan *gadget*. Pengawasan dapat dilakukan dengan batasan waktu yang jelas dan tegas dalam penggunaan *gadget* agar tidak mengganggu kesehatan pada anak.

DAFTAR PUSTAKA

Aisyah. (2015). Kasus Penggunaan *gadget* Pada Anak Usia Dini. Diakses pada 16 Oktober 2023 dari <http://aisyahsiti02.blogspot.co.id/2015/02/kasus-penggunaan-gadget-pada-anak-usia.html>.

Aqlima, D. (2020). Pengaruh Intensitas Penggunaan *Gadget* Terhadap Perubahan Interaksi Sosial Pada Anak Usia 10-13 Tahun di Desa Tuntang, Kab.Semarang. Institut Agama Islam Negeri (IAIN).*Skripsi*.<http://perpus.iainsalatiga.ac.id/le mari/fg/free/pdf/?file=http://perpus.iainsalatiga.ac.id/g/pdf/public/index.php/?pdf=8258/1/Skripsi%20Dewi%20Aqlima>.

Dinas Komunikasi dan Informatika Provinsi Bangka Belitung. (2020). Dampak Penggunaan Gadget. <https://kominfo.babelprov.go.id/>.

Harfiyanto, D., Utomo, C. B., & Budi, T. (2015). Pola Interaksi Sosial Siswa Pengguna *Gadget* di SMA N 1 Semarang. *Journal of Educational Social Studies*, 4 (1). <https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/jess/article/view/6859>.

Handrianto, P. (2016). Dampak Smartphone. *Sains Jurnal*. Vol. 2. Hlm.1- 4. http://sainsjournalfst11.web.unair.ac.id/artikel_d etail75305KESEHATANdampak%20Smart%20phone.htm.

Indriyani, M., Sofia, A., & Anggraini, G. F. (2018). Persepsi orang tua terhadap penggunaan gadget pada anak usia dini. FKIP Universitas Lampung. Diakses pada tanggal 22 September 2023 dari <http://jurnal.fkip.unila.ac.id/index.php/IJECI/article/view/16887>.

Kementerian Komunikasi dan Informatika. (2020). Status Literasi Digital Indonesia 2020 Hasil Survei di 34 Provinsi. <http://kominfo.go.id>.

Kominfo. (2018). Riset Kominfo dan UNICEF Mengenai Penggunaan *Gadget* di Indonesia: <http://kominfo.go.id>.

Muflih, M., Hamzah, H., & Purniawan, W. A. (2017). Penggunaan Smartphone Dan Interaksi Sosial Pada Remaja di SMA Negeri I Kalasan Sleman Yogyakarta. *Idea Nursing Journal*, 8(1), 12-18. Diakses pada tanggal 20 September 2023 dari <https://jurnal.usk.ac.id/INJ/article/view/8698>.

Muliadi, I. (2020) Hubungan Penggunaan *Gadget* Dengan Interaksi Sosial Pada Anak Usia Sekolah. *Jurnal PROFESI*, Volume 13, Nomor 2. Diakses pada tanggal 26 September 2023 dari <http://repository.unissula.ac.id/17772/>.

Pusanti, S. (2019). Hubungan Antara Intensitas Penggunaan Gadget Dengan Motivasi Belajar Siswa SMK Tunas Harapan Pati. *Konferensi Ilmiah Mahasiswa Unissula*, No. 2720-9148, 2019. Diakses pada tanggal 21 September 2023 dari <http://repository.unissula.ac.id/15881/>.

Putriana, K (2019). Hubungan Durasi dan Intensitas Penggunaan *Gadget* dengan Perkembangan Personal Sosial Anak Usia Prasekolah. *Jurnal Kesehatan Qamarul Huda*, Volume 7, Nomor 2. Diakses pada tanggal 22 September 2023 dari <https://jkqh.uniqhba.ac.id/index.php/kesehatan/article/view/112>.

- Retnaningsih, D., Qonita, & Arifianto. (2019). Pola Interaksi Anak Usia Sekolah Terhadap Penggunaan Gadget. *Proceeding Book*, 129–135. <https://journal.uwhs.ac.id/index.php/whnc/article/view/292>.
- Rizki Istiqowati (2021). Upaya Orang Tua Dalam Mengatasi Problematika Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Dini, Fakultas Dakwah IAIN Purwokerto 2020. *Skripsi*. Diakses pada tanggal 1 Oktober 2023 dari <https://repository.uinsaizu.ac.id/8818/>.
- 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 STIKES Cendekia Utama Kudus*. Vol. 9, No. 2 - Oktober, 2020. <http://jurnal.stikescendekiautamakudus.ac.id>.
- Rozalia, M, F, (2017) Hubungan Intensitas Pemanfaatan *Gadget* Dengan Prestasi Belajar Siswa Kelas V Sekolah. Volume 5, Nomor 2, September 2017. DOI: <https://doi.org/10.22219/jp2sd.v5i2.4821>.
- Sari, T, P. (2016) Pengaruh Penggunaan *Gadget* Terhadap Personal Sosial Anak Usia Pra Sekolah Di TKIT AL. *Jurnal PROFESI*, Volume 13, Nomor 2. Diakses pada tanggal 29 September 2023 dari <https://onesearch.id/Record/IOS2402.article124>.
- Sauri, S., Sulastri, A., Hakim, A, R., & Sururudin, M. (2022). Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Karakter Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Educatio*. Vol.8, No.3, 2022, pp. 1167-1173. Diakses pada tanggal 28 September 2023 dari <https://ejournal.unma.ac.id/index.php/educatio/article/view/3226>.
- Siti, M. (2016). Analisis Pengaruh Diversitas Gender Terhadap Voluntary Corporate Governance Disclosure. *Diponegoro Journal of Accounting*. vol. 0, pp. 200-214. Diakses pada tanggal 2 Oktober 2023 dari <https://ejournal3.undip.ac.id/index.php/accounting/article/view/2295>.
- Wijanarko (2016). Ayah Ibu Baik Parenting Era Digital. Jakarta : Keluarga Indonesia Bahagia.
- World Health Organization (2020). Definisi Intensitas Available from: www.who.int.
- World Health Organization. (2019). Penggunaan Gadget Pada Anak WHO. Available from: www.who.int.