

HUBUNGAN DURASI PENGGUNAAN GADGET DENGAN PERKEMBANGAN SOSIAL PADA ANAK KELAS 4-6 SEKOLAH DASAR DI SDN 03 KOTO BESAR TAHUN 2025

Wanda Sukita¹, Erma Erfiana², Dian Eka Putri³

S1 Keperawatan, Fakultas Ilmu Kesehatan, Universitas Dharmas Indonesia^{1,2,3}

*Corresponding Author: Email: wandasukita@gmail.com

ABSTRAK

Masalah perkembangan sosial yang ditemukan di SDN 03 Koto Besar pada anak dengan durasi penggunaan *gadget* ≥ 2 jam/hari ditandai dengan menurunnya kemampuan berkomunikasi, berempati, menjalin hubungan dengan teman sebaya serta beradaptasi terhadap norma sosial dalam lingkungan sekolah, keluarga dan masyarakat. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hubungan antara durasi penggunaan *gadget* dengan perkembangan sosial anak kelas 4-6 sekolah dasar di SDN 03 Koto Besar tahun 2025. Jenis penelitian ini kuantitatif menggunakan desain survei analitik dengan pendekatan *cross sectional study*. Populasi penelitian siswa siswi sebanyak 83 responden dan sampel sebanyak 83 responden. Teknik sampel yaitu *total sampling* sesuai kriteria inklusi dan eksklusi. Berdasarkan analisis univariat menunjukkan bahwa mayoritas responden yaitu sebanyak 60 orang (72,3%) yang menggunakan *gadget* ≥ 2 jam/hari dan sebanyak 49 orang (59,0%) yang mengalami perkembangan sosial dengan kategori kurang ditinjau dari segi komunikasi sebanyak 80%, berempati 100% dan beradaptasi dengan norma sosial 60%. Hasil analisis bivariat menggunakan uji *chi-square* dengan menggunakan SPSS diperoleh nilai $P=0,000 \leq 0,005$ adanya hubungan yang signifikan secara statistik antara durasi penggunaan *gadget* dengan perkembangan sosial. Saran yang diharapkan diperlukan upaya melalui pembatasan dan pengawasan durasi penggunaan *gadget* serta upaya berupa edukasi penggunaan *gadget* yang bijak untuk mencegah gangguan perkembangan sosial anak.

Kata Kunci : Durasi Penggunaan Gadget, Perkembangan Sosial, Anak Sekolah Dasar

ABSTRACT

Social development problems found in SDN Koto Besar in children with gadget usage duration ≥ 2 hours/day are characterized by decreased ability to communicate, empathize, establish relationship with peers and adapt to social norms in the school, family and community environment. This study aims to determine the relationship between gadget usage duration and the social development of children in grades 4-6 at SDN 03 Koto Besar in 2025. This type of research is quantitative, using an analytical survey design with a cross-sectional study approach. The research population consisted of 83 students, and the sample included 83 respondents. The sampling technique used was total sampling according to inclusion and exclusion criteria. Based on the univariate analysis, it was shown that the majority of respondents, totaling 60 people (72.3%), used gadgets for ≥ 2 hour/day, and 49 people (59.0%) experienced social development categorized as poor, view in terms of communication at 80%, empathy at 100%, and adaptation to social norms at 60%. The bivariate analysis using the chi-square test with SPSS obtained a P value of $0,000 \leq 0,005$, indicating a statistically significant relationship between gadget usage duration and social development. It is recommended to implement efforts through limiting and monitoring gadget usage duration, as well as providing education on wise gadget use to prevent disturbances in children's social development.

Keyword: Gadget Usage Duration, Social Development, Elementary School Children

PENDAHULUAN

Anak usia sekolah dasar adalah anak-anak yang berusia 6–12 Tahun. Masih dalam tahap perkembangan sosial yang penting di mana mereka belajar beradaptasi, bekerja sama, menyelesaikan konflik dan menginternalisasi norma sosial untuk menjadi anggota masyarakat yang berguna (Rahayuningsih, 2024). Oleh karena itu, sekolah dan keluarga bertanggung

jawab secara strategis untuk mendukung perkembangan sosial anak-anak sesuai tahapan usianya sehingga mereka mampu menyesuaikan diri dengan lingkungan sosial yang kompleks (Sinta et al., 2024). Pada tahun 2024, organisasi Kesehatan dunia (WHO) melaporkan bahwa terdapat prevalensi gangguan bermain game diseluruh dunia sekitar 3,05%, penggunaan media sosial lebih dari 11% menunjukkan tanda-tanda penggunaan media sosial dimana perempuan lebih tinggi yaitu 13% dari laki-laki 9% dan data penggunaan *gadget* sekitar 98,7% dan penurunan signifikan pada perkembangan sosial anak sekitar 33% anak-anak di negara maju terutama dalam hal kemampuan memulai interaksi dengan teman sebaya dan kemampuan mempertahankan percakapan dan sebanyak 45% orang tua melaporkan bahwa anak mereka menjadi pemalu dalam situasi sosial seperti menarik diri dari interaksi sosial, tetapi lebih rendah dari Vietnam 91,2%, kazakhstan 82,1% dan Thailand 79,4%. Perkembangan sosial anak akan melambat jika penyebabnya tidak di atasi segera. (WHO, 2024). Menurut Republik Indonesia pada tahun 2023 perkembangan sosial anak di Indonesia meningkat menjadi 69,9% gangguan ini memengaruhi kemampuan anak untuk berinteraksi, percaya diri dan bersosialisasi, pada tahun 2023 anak di Indonesia berkisar antara 13-18% sekitar 9,5% hingga 14,2% anak memiliki perkembangan sosial anak yang berdampak pada perkembangan sosialnya. Kebiasaan anak dalam menggunakan *gadget* adalah salah satu faktor yang dapat mempengaruhi perkembangan sosial mereka (Narulita, 2023). Menurut Dinas Kesehatan Kota Padang Tahun 2023, sebanyak 10,590 (18,8%) anak mengalami penyimpangan perkembangan sosial yang mencakup keterampilan kerja sama dan kemampuan berkomunikasi dengan teman sebaya dan sekitar 36,7% anak memiliki perkembangan sosial yang tidak sesuai terhadap kemandirian anak tersebut (Dinkes Sumatera Barat, 2023). kabupaten Dharmasraya antara 16-20% anak mengalami keterlambatan perkembangan sosial seperti kesulitan berinteraksi dan beradaptasi dengan teman sebaya, selain itu penggunaan *gadget* yang berlebihan berdampak negatif pada perkembangan sosial anak-anak yang mengakibatkan penurunan interaksi tatap muka dan keterampilan sosial (Dinkes Kabupaten Dharmasraya, 2023). Pola interaksi sosial anak sangat memengaruhi perkembangan sosial mereka dan penggunaan *gadget* yang berlebihan adalah salah satu faktor yang kini banyak diperhatikan. Seringkali, rangsangan digital yang diberikan oleh *gadget* membuat anak lebih suka bermain di internet daripada berinteraksi secara langsung dengan teman dan keluarga (Rusmini et al., 2025). Akibatnya, anak-anak menghabiskan lebih sedikit waktu untuk berinteraksi secara langsung dengan orang lain yang dapat menghambat kemajuan mereka dalam membangun hubungan sosial yang sehat. Selain itu, kemudahan akses, hiburan interaktif dan kurangnya pengawasan orang tua terhadap waktu penggunaan dan konten *gadget* juga berkontribusi pada kebiasaan menggunakan *gadget* (Anto et al., 2024). Dampak perkembangan sosial pada anak-anak terhadap penggunaan *gadget* sangat kompleks, dimana anak-anak menjadi tertutup dan tidak sensitif terhadap lingkungan sosial sekitar jika mereka terlalu banyak menggunakan perangkat elektronik. Anak-anak yang bermain *gadget* lebih sering cenderung kurang berinteraksi secara langsung dengan teman dan keluarga. Akibatnya kemampuan sosial seperti komunikasi verbal, empati dan pengelolaan emosi kurang berkembang. Selain itu penggunaan perangkat elektronik yang tidak diawasi dapat menyebabkan gangguan tidur, penurunan kreativitas dan risiko perilaku negatif seperti kecanduan perangkat elektronik dan pelecehan online (Putri, 2021). Perkembangan sosial merupakan interaksi dengan lingkungan dan konteks budaya dimana seorang anak tumbuh dan berkembang di pengaruhi oleh perkembangan sosialnya. Interaksi sosial yang terarah dengan orang dewasa dan teman sebaya dalam zona perkembangan proksimal adalah dasar perkembangan kognitif dan pembelajaran anak (Dewi et al., 2020). Untuk mengurangi efek negatif penggunaan *gadget* pada perkembangan sosial anak diperlukan rencana yang tegas untuk membatasi penggunaan *gadget* oleh orang tua dan lingkungan sekolah. Orang tua harus aktif mengawasi dan mendampingi anak mereka saat mereka menggunakan perangkat elektronik. Mereka juga harus mengarahkan anak mereka untuk berpartisipasi dalam aktivitas

sosial yang melibatkan interaksi langsung seperti bermain dengan teman dan keluarga (Rifqi et al., 2024).

METODE

Desain penelitian ini menggunakan metode survey analitik dengan pendekatan *cross sectional Study* untuk mengukur variabel dan hubungan antar variabel. Penelitian ini telah dilaksanakan di sekolah SDN 03 Koto Besar Kabupaten Dharmasraya Pada 15 Desember 2025 dengan populasi siswa siswi sebanyak 83 responden. Sampel yang digunakan adalah *Teknik total sampling* sebanyak 83 responden. Instrument penelitian ini menggunakan kuesioner durasi penggunaan *gadget* 1 pernyataan dan kuesioner perkembangan sosial 20 pernyataan dengan tingkat signifikan 5%. Metode pengumpulan data menggunakan sumber data sekunder dan sumber data primer. Analisis data dalam penelitian ini dilakukan secara univariat dan bivariat. Penelitian ini memperhatikan uji etika penelitian yaitu *informed consent*, *anonymity*, *confidentiality* dan *justice*.

HASIL

Tabel 1 Distribusi Frekuensi Responden Berdasarkan Durasi Penggunaan Gadget Pada anak Kelas 4-6 Sekolah Dasar Di SDN 03 Koto Besar Tahun 2025

No.	Durasi Penggunaan Gadget	f	%
1.	Normal	23	27,7%
2.	Sering	60	72,3%
Total		83	100%

Sumber: Data Primer 2025

Berdasarkan tabel di atas diketahui dari 83 responden, sebagian besar yaitu 60 responden (72,3%) yang menggunakan *gadget* dengan durasi sering (≥ 2 jam).

Tabel 2 Distribusi Frekuensi Responden Berdasarkan Perkembangan Sosial Pada anak Kelas 4-6 Sekolah Dasar Di SDN 03 Koto Besar Tahun 2025

No.	Perkembangan Sosial	f	%
1.	Baik	34	41,0
2.	Kurang	49	59,0
Total		83	100%

Sumber: Data Primer 2025

Berdasarkan tabel di atas diketahui dari 83 responden, sebagian besar yaitu 49 responden (59,0%) mengalami perkembangan sosial yang kurang.

Tabel 3 Hubungan Durasi Penggunaan Gadget Dengan Perkembangan Sosial Pada Anak Kelas 4-6 Sekolah Dasar Di SDN 03 Koto Besar Tahun 2025

Durasi Penggunaan Gadget	Perkembangan Sosial Kurang		Perkembangan Sosial Baik		Total		P-Value
	f	%	f	%	f	%	
Sering	45	75,0	15	25,0	60	100	0,000
Normal	4	17,4	19	82,6	23	100	
Total	49	59,0	34	41,0	83	100	

Sumber: Data Primer 2025 $X^2 \text{ Hitung} > X^2 \text{ Tabel: } 21.817 > 3.481$

Berdasarkan tabel di atas hasil penelitian diketahui dari 83 responden yang menggunakan *gadget* dengan durasi sering sebagian besar yaitu 45 responden (75,0%) memiliki

perkembangan sosial yang kurang, Sebagian kecil yaitu 15 responden (25,0%) memiliki perkembangan sosial yang baik.

Dapat di lihat dari hasil uji statistik dengan menggunakan uji *chi-square* di peroleh nilai *P-value* = 0,000 karena nilai *P-value* \leq 0,005 dan X^2 hitung dengan nilai 21.817 $>$ X^2 tabel dengan nilai 3.481 maka H_a diterima dan H_0 ditolak, ini menunjukkan adanya hubungan antara Durasi Penggunaan *Gadget* Dengan Perkembangan Sosial Pada Anak Kelas 4-6 Sekolah Dasar Di SDN 03 Koto Besar Tahun 2025.

PEMBAHASAN

Durasi Penggunaan *Gadget*

Menurut asumsi penelitian di SDN 03 Koto Besar Tahun 2025, hampir seluruhnya anak sekolah dasar 4-6 yang menggunakan *gadget* dengan durasi sering (\geq 2 jam) terutama bermain game dan menonton video dalam waktu yang lama dan menghabiskan waktu luang dengan *gadget* dibandingkan dengan belajar atau bermain diluar bersama teman dan terus menggunakan *gadget* meskipun orang tua atau guru sudah mengingatkan mereka untuk berhenti bermain *gadget* terlalu lama. Anak-anak juga gagal mengatur waktu penggunaan *gadget* sehingga terlalu lama digunakan.

Perkembangan Sosial

Menurut asumsi penelitian di SDN 03 Koto Besar Tahun 2025, Sebagian besar anak sekolah dasar 4-6 yang menunjukkan perkembangan sosial yang kurang. Akibatnya, mereka kurang mampu berkomunikasi dengan teman dengan cara yang sopan, sering berbicara dengan nada keras saat marah dan tidak mendengarkan apa yang dikatakan orang lain. Selain itu, anak-anak sering menjauh dari teman ketika mereka kesal, lebih suka bermain sendiri dari pada bersama teman dan sulit untuk bekerja sama dalam tugas kelompok. Dalam aspek empati, anak-anak kurang peka terhadap perasaan teman mereka, mereka mengabaikan teman yang sedih atau kecewa dan tidak segera membantu ketika teman mereka membutuhkan bantuan. Dalam hal adaptasi terhadap norma sosial, ada anak-anak yang belum sepenuhnya mematuhi aturan sekolah, tidak tau cara mengucapkan salam, maaf dan terima kasih serta belum belajar berperilaku dengan cara yang sesuai dengan lingkungan sosialnya.

Hubungan Durasi Penggunaan *Gadget* Dengan Perkembangan Sosial

Menurut asumsi peneliti pada aspek “kemampuan berkomunikasi dengan baik” anak yang memiliki durasi penggunaan *gadget* yang berlebihan cenderung mengalami keterbatasan dalam berinteraksi secara langsung dengan orang lain dengan persentase 80%. Pada aspek “hubungan dengan teman sebaya” penggunaan *gadget* dalam durasi yang lama dapat mengurangi waktu anak untuk bermain dan berinteraksi bersama teman sebayanya dengan persentase 40%. Pada aspek “empati” anak yang lebih banyak menghabiskan waktu dengan *gadget* cenderung kurang peka terhadap perasaan dan kebutuhan orang lain dengan persentase 100%. Pada aspek “adaptasi dengan norma sosial” penggunaan *gadget* yang berlebihan dapat menyebabkan anak kurang memahami aturan, nilai dan kebiasaan yang berlaku di lingkungan sosial dengan persentase 60%. Menurut teori Hurlock yang dikembangkan oleh rahmawati & Fitriyani, 2022, perkembangan sosial anak sekolah ditentukan oleh intensitas dan kualitas interaksi sosial langsung mereka dengan lingkungan, terutama dengan keluarga dan teman sebaya. Perkembangan sosial tercermin dari kemampuan anak dalam berkomunikasi, menjalin hubungan dengan teman, menunjukkan empati dan mematuhi norma dan aturan sosial.

Menjelaskan bahwa perubahan dalam pola aktivitas anak pasca pandemi, salah satunya adalah penggunaan *gadget* yang lebih lama, dapat berdampak pada perkembangan sosial mereka. Penggunaan *gadget* yang terlalu lama dapat mengurangi jumlah waktu yang dihabiskan anak untuk berinteraksi secara langsung dengan orang lain, sehingga mengurangi peluang anak untuk belajar bagaimana berkomunikasi, bekerja sama dan berempati (Hermawati et al., 2025).

KESIMPULAN

Terdapat hubungan antara Durasi Penggunaan *Gadget* Dengan Perkembangan Sosial Pada Anak Sekolah Dasar Di SDN 03 Koto Besar Tahun 2025 dengan hasil *P-value* $0,000 \leq 0,005$ dan X^2 hitung dengan nilai $21.817 > X^2$ tabel dengan nilai 3.481 H_0 diterima.

UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih saya ucapkan kepada dosen pembimbing I dan II saya Ns. Erma Erfiana M. Kep dan Ns. Dian Eka Putri M. Kep yang telah banyak membimbing dan membantu saya dalam menyusun skripsi ini. Terima kasih kepada kedua orang tua saya dan terutama kepada diri saya sendiri yang sudah bertahan sejauh ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Anto, S., Antula, P., & Haerani, H. (2024). Pola Asuh Orang Tua Dalam Penggunaan Gadget Dengan Perkembangan Sosial Emosional Anak Prasekolah Di TK IT Aisyah Cendekia: Parental Patterns In The Use Of Gadgets With The Socio-Emotional Development Of Preschool Children In Tk It Aisyah Cendekia. *Media Keperawatan: Politeknik Kesehatan Makassar*, 15(2), 154–158.
- Dewi, M. P., Neviyarni, S., & Irdamurni, I. (2020). Perkembangan bahasa, emosi, dan sosial anak usia sekolah dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar UNISSULA*, 7(1), 1–11.
- Dinas Kesehatan Sumatera Barat. (2023). *Laporan Perkembangan Kesehatan Dan Tumbuh Kembang Anak Di Provinsi Sumatera Barat*.
- Dinas Kesehatan Kabupaten Dharmasraya. (2023). *Laporan Pemantauan Tumbuh Kembang Dan Perkembangan Sosial Anak Kabupaten Dharmasraya*.
- Hermawati, H., Rahmah, Y., Junaeni, E. S., Aisyah, S., Puspita, F., & Mayasari, P. (2025). Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia Dini: Faktor Keluarga Sebagai Penentu. *Childhood Educational Journal (CEJO)*, 1(2, Desember), 99–104.
- Narulita, M. R. (2023). *Analisis Pola Asuh Orang Tua Dalam Pembelajaran Daring Terhadap Hasil Belajar Siswa Di Kelas IV SD Negeri Gayamsari 02 Semarang*. Universitas PGRI Semarang.
- Putri, L. D. (2021). Waspada dampak penggunaan gadget terhadap perkembangan sosial anak usia dini. *Jendela PIs*, 6(1), 58–66.
- Rahayuningsih, T. (2024). Analisis Perkembangan Sosial Emosional Siswa Kelas 2 SD Negeri 4 Jono dalam Berinteraksi dengan Teman Sebaya. *Jurnal Guru Sekolah Dasar*, 1(3), 19–26.
- Rifqi, M., Fauzi, I., & Gandana, G. (2024). Penanaman Empati pada Anak Usia Dini melalui Bermain Peran. *Murhum: Jurnal Pendidikan Anak Usia Din*, 5(2), 525–537.
- Rusmini, S., Ners, M. K., & MM, Fisq. (2025). Dampak Gadget terhadap Perkembangan Emosi dan Sosial Anak. *Bookchapter Anak*.
- Sinta, D., Faqihuddin, A., Nurhuda, A., & Ab Rahman, E. S. B. E. (2024). The Role of Digital Media in Optimizing Project-Based Learning to Practice 21st Century Skills. *Educative: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 2(3), 129–138.
- World Health Organization. (2024). *Children's Social Deveploment In The Digital Era*.