



## **HUBUNGAN PENGGUNAAN GADGET DENGAN INTERAKSI SOSIAL ANAK SD SWASTA X KELAS 4–6 TERHADAP TEMAN SEBAYA DI JAKARTA**

**Yvonne Marthina<sup>1</sup>, Agnes Wisela Gunawan<sup>2</sup>, Yorisye Septiana<sup>1</sup>, Erma Mexcorry Sumbayak<sup>3</sup>**

<sup>1</sup>Departemen Ilmu Kesehatan Anak, FKIK, Universitas Kristen Krida Wacana (UKRIDA)

<sup>2</sup>Fakultas Kedokteran dan Ilmu Kesehatan (FKIK), Universitas Kristen Krida Wacana (UKRIDA)

<sup>3</sup>Departemen Histopatologi Anatomi, FKIK, Universitas Kristen Krida Wacana (UKRIDA)

[yvonne.m@ukrida.ac.id](mailto:yvonne.m@ukrida.ac.id)

### **Abstrak**

Interaksi sosial merupakan hubungan antara individu satu dengan individu yang lain, individu satu dapat mempengaruhi individu lain atau sebaliknya, jadi terdapat adanya hubungan yang saling timbal balik. Menurut Soerjono Sukanto syarat terjadinya interaksi sosial yaitu adanya kontak sosial dan komunikasi. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hubungan penggunaan gadget (*Handphone/Tablet/iPad*) terhadap interaksi sosial anak dengan teman sebayanya. Desain penelitian ini yaitu deskriptif-analitik yang dilakukan dengan cara *cross-sectional* dimana pengukuran variabel dilakukan pada suatu saat tertentu sekaligus secara bersamaan, di Sekolah Dasar X, Jakarta Barat. Pengumpulan data dilakukan dengan menyebarkan kuesioner secara acak menggunakan metode *stratified random sampling*. Total responden yang diperlukan yaitu 107 anak. Data yang didapat dianalisis menggunakan Uji *Chi-Square*. Dari hasil uji statistik hubungan intensitas pengaksesan media sosial dan game *online* terhadap interaksi sosial didapatkan hasil  $p\text{-value } 0.018 < 0.05$ . Hasil penelitian dapat disimpulkan terdapat hubungan signifikan antara intensitas pengaksesan media sosial dan game *online* terhadap interaksi sosial anak. Namun untuk variabel lain (jenis kelamin, pembatasan waktu bermain, lama penggunaan, jumlah media sosial dan jumlah game *online* pada gadget) tidak didapatkan hubungan antara variabel-variabel tersebut terhadap interaksi sosial anak.

**Kata Kunci:** gadget, interaksi sosial anak, sekolah dasar

### **Abstract**

*Social interaction is a relationship between individuals one with another individual, individual one can influence another individual or vice versa, so there is a mutual relationship. According to Soerjono Sukanto, the condition for social interaction is the existence of social contact and communication. This study aims to determine the relationship between gadget use (cellphone/tablet/iPad) and children's social interactions with their peers. The research design is descriptive-analytical, which is carried out in a cross-sectional manner, where the measurement of variables is carried out at a certain time and simultaneous, in Private Elementary School X, West Jakarta. Data collection was done by distributing questionnaires randomly using the stratified random sampling method. The total number of respondents needed is 107 children. From the results of statistical tests the relationship of the intensity of accessing social media and online games to social interactions obtained a  $p\text{-value of } 0.018 < 0.05$ . This shows that there is a significant relationship between the intensity of accessing social media and online games to children's social interactions. But for other variables (gender, limitation of playing time, duration of use, number of social media and number of online games on the gadget) there was no relationship between these variables on children's social interaction.*

**Keywords:** gadget, child social interaction, elementary school

©Jurnal Ners Prodi Sarjana Keperawatan & Profesi Ners FIK UP 2025

✉ Corresponding author :Yvonne Marthina

Address : Universitas Kristen Krida Wacana (UKRIDA)

Email : [yvonne.m@ukrida.ac.id](mailto:yvonne.m@ukrida.ac.id)

Phone : 0817183832

## PENDAHULUAN

Interaksi sosial merupakan hubungan dinamis antara individu dengan individu lain maupun dengan kelompok sosial. Menurut Wong, anak usia 6–12 tahun sedang berada pada fase perkembangan sosial yang aktif, di mana mereka mulai memahami nilai moral dan budaya dari lingkungan di luar keluarga. Selain itu, Erikson mengemukakan bahwa pada tahap perkembangan "*industry vs. inferiority*", anak-anak belajar bekerja sama dan bersaing secara sehat dengan teman sebaya melalui aktivitas bermain dan belajar (Supartini, 2004).

Salah satu faktor penting yang memengaruhi interaksi sosial anak saat ini adalah penggunaan gadget. Indonesia termasuk negara dengan jumlah pengguna gadget yang tinggi, di mana menurut UNICEF (2023), sebagian besar anak dan remaja menggunakan internet setiap hari, dan 70% di antaranya mengakses media sosial untuk berkomunikasi atau bertemu teman secara daring (Kominfo, 2014).

Hasil penelitian terbaru oleh Astuti & Arifin (2022) menunjukkan bahwa penggunaan gadget dapat berdampak pada pola interaksi sosial anak sekolah dasar (Maulanan, et al., 2024). Gadget tidak hanya digunakan sebagai media komunikasi, namun juga sebagai sumber hiburan dan informasi yang berdampak langsung pada waktu bermain dan interaksi anak di dunia nyata. Sementara itu, Khairani (2023) mengemukakan bahwa intensitas bermain game online yang tinggi dapat menurunkan kualitas hubungan sosial, meskipun tidak selalu demikian tergantung konteks dan jenis penggunaan gadget tersebut (Utami, et al 2024).

Selain itu, Fatmawati (2023) menekankan pentingnya peran orang tua dalam membimbing anak dalam penggunaan gadget agar tidak mengganggu perkembangan sosial dan emosionalnya (Zikry & Hamidi, 2024).

Data dari UNICEF melaporkan bahwa 80% anak usia 10–19 tahun menggunakan internet untuk mencari informasi, terutama terkait tugas sekolah, dan 70% berinteraksi melalui platform media sosial. Sebanyak 52% anak dan remaja pernah menemukan konten pornografi secara tidak sengaja, sedangkan 14% secara sadar mengakses situs tersebut (UNICEF, 2019).

Penggunaan game pada perangkat digital juga diketahui memiliki dampak negatif terhadap anak-anak. Studi yang dilakukan oleh Dewi NP (2014) menunjukkan adanya korelasi negatif antara intensitas bermain game online dan interaksi sosial pada remaja, di mana intensitas bermain game online menyumbang 27% terhadap variabilitas interaksi sosial, sedangkan 73% dipengaruhi oleh faktor lain (Dewi, 2014).

Dalam beberapa pengertian interaksi menurut para ahli, bahwa pada intinya dalam suatu kehidupan manusia adalah makhluk sosial yang

tidak bisa lepas dari interaksi, individu satu dengan yang lainnya akan saling membutuhkan. (Lisdian & Christiana, 2013).

Gadget adalah suatu peranti atau instrumen yang memiliki tujuan dan fungsi praktis serta dirancang lebih canggih dibandingkan dengan teknologi yang diciptakan sebelumnya (Wikipedia, 2017). Terdapat beberapa varian gadget yang kini tersebar di Indonesia, khususnya seperti *smartphone/handphone*, *tablet*, *iPad*, komputer, kamera, laptop dan lainnya.<sup>10</sup> Kini gadget selain berfungsi untuk mempermudah manusia melakukan komunikasi antar pribadi, gadget juga dapat menjadi media aktualisasi diri yaitu dengan penggunaan fitur sosial media seperti *Facebook*, *Twitter*, *Instagram*, dan *Path*. Selain itu gadget juga digunakan sebagai alat hiburan, gadget kini memiliki fitur games atau fitur hiburan dan informasi lainnya seperti *YouTube* sebagai penghilang jenuh di waktu senggang (Lestari et al., 2015).

Menurut Handrianto, gadget memiliki dampak positif dan negatif. Dampak positif penggunaan gadget antara lain seperti berkembangnya imajinasi, melatih kecerdasan, meningkatkan rasa percaya diri, mengembangkan kemampuan dalam membaca, matematika, dan pemecahan masalah. Hal ini dapat menimbulkan rasa ingin tahu akan suatu hal yang membuat anak akan memiliki kesadaran terhadap kebutuhan belajar tanpa perlu dipaksa (Al-Ayouby, 2017).

Namun, gadget juga dapat memberi dampak negatif seperti penurunan konsentrasi saat belajar, menjadi malas menulis dan membaca, kemampuan bersosialisasi menurun, anak menjadi kecanduan serta dapat menimbulkan gangguan kesehatan; seperti dapat merusak kesehatan mata anak. Selain itu gadget dapat membuat perkembangan kognitif anak usia dini menjadi terhambat, menghambat kemampuan berbahasa, memengaruhi perilaku anak usia dini seperti contohnya anak bermain game yang memiliki unsur kekerasan yang dapat memengaruhi pola perilaku dan karakter yang dapat menimbulkan tindak kekerasan terhadap teman (Al-Ayouby, 2017).

*American Association of Pediatrics* (AAP) pada tahun 2001 awalnya merekomendasikan pembatasan penggunaan gadget pada anak di atas dua tahun hingga dua jam per hari. Kemudian tahun 2015, AAP merevisi panduannya dengan menekankan pentingnya peran orang tua dalam membimbing penggunaan media tanpa menetapkan batasan waktu khusus (Monks, 2019).

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hubungan penggunaan gadget (*Handphone/ Tablet/iPad*) terhadap interaksi sosial anak dengan teman sebayanya. Hal yang membedakan penelitian ini dengan penelitian sebelumnya yaitu penelitian ini meneliti secara keseluruhan

mengenai penggunaan gadget (*Handphone/ Tablet/iPad*) baik variabel yang pernah diteliti maupun variabel yang belum pernah diteliti sebelumnya. Penelitian ini mengambil sampel anak-anak kelas 4-6 SD di Sekolah Dasar swasta X karena SD X merupakan salah satu sekolah yang terkenal dan merupakan sekolah swasta menengah ke atas, serta memiliki akreditasi A (amat baik). Di sini peneliti mengambil sekolah swasta karena pada sekolah-sekolah non swasta, anak-anak cenderung tidak memiliki gadget dengan teknologi yang tinggi atau gadget cenderung masih kuno.

METODE

Desain penelitian ini yaitu deskriptif-analitik yang dilakukan dengan cara *cross-sectional* dimana pengukuran variabel dilakukan pada suatu saat tertentu sekaligus secara bersamaan. Penelitian dilakukan di salah satu Sekolah dasar swasta di daerah Kebon Jeruk, Jakarta Barat. Penelitian dilakukan pada tanggal 7-12 September 2018. Populasi target penelitian adalah anak SD kelas 4-6 di Sekolah Dasar X Kebon Jeruk, Jakarta Barat. Sedangkan, populasi terjangkau penelitian adalah anak yang datang saat penelitian berlangsung. Subyek penelitian adalah anggota populasi terjangkau yang memenuhi kriteria penelitian. Kriteria Inklusi: Anak SD kelas 4-6, bersedia menjadi responden/subjek penelitian dan memiliki gadget sendiri. Kriteria Eksklusi: Anak yang tidak memiliki gadget (*Handphone/Tablet/iPad*) dan gadget yang dimainkan anak tersebut merupakan milik orang tua atau pinjam dari orang tua. Sebelum pengambilan data, penelitian ini sudah mendapat persetujuan dari komisi etik FKIK UKRIDA dengan nomor: S62/SLKE-IM/UKKW/FK/KE/VIII/2018.

Teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini yaitu dengan metode *stratified random sampling*, dimana didapatkan jumlah sampel sebesar 107 sampel dan dibagi lagi menurut kelas. Kelas 4 sebanyak 32 orang, kelas 5 sebanyak 39 orang, dan kelas 6 sebanyak 36 orang. Uji yang digunakan pada penelitian ini adalah Uji *Chi-Square*.

Bahan yang diperlukan untuk penelitian ini adalah kuesioner gambaran penggunaan gadget (media sosial, game online), intensitas pengaksesan media sosial dan game online serta interaksi sosial anak yang telah diisi oleh anak SD kelas 4-6 di sekolah dasar X Kebon Jeruk, Jakarta Barat.

Cara pengambilan Data: Kuesioner dibagikan secara acak pada anak kelas 4-6 SD di SD X Kebon Jeruk, Jakarta Barat dan dikumpulkan pada hari itu juga. Pengisian kuesioner dilakukan pada waktu jam istirahat sekolah.

Parameter yang diperiksa: Jenis kelamin, lamanya penggunaan gadget (*Handphone/*

*Tablet/iPad*), pembatasan waktu bermain gadget, aplikasi dalam gadget (jumlah serta intensitas penggunaan media sosial dan game online), dan interaksi sosial dengan teman sebayanya.

Sekumpulan data yang diperoleh melalui kuesioner yang telah dibagikan kepada anak kelas 4-6 SD X Kebon Jeruk, Jakarta Barat disajikan dalam bentuk tabel serta narasi.

Penentuan kategori kecenderungan tiap-tiap variabel didasarkan pada norma atau ketentuan Saifuddin Azwar dimana ia memaparkan langkah-langkah pengkategorisasian tiap variable, sebagai berikut:

1. Menentukan skor tertinggi dan terendah.

Skor tertinggi = 4 x jumlah item

Skor terendah = 1x jumlah item

2. Menghitung mean ideal

$M = \frac{1}{2}$  (skor tertinggi - skor terendah)

3. Menghitung standar deviasi

$SD = \frac{1}{6}$  (skor tertinggi – skor terendah)

Hasil perhitungan diatas akan digunakan untuk menentukan kategorisasi pada masing-masing variable dengan menggunakan ketentuan pada tabel berikut ini.

Tabel 1 Rumus Pengkategorian

Kategori	Rumus
Sangat Rendah	$(\mu - 3\sigma) < X \leq (\mu - 1,8\sigma)$
Rendah	$(\mu - 1,8\sigma) < X \leq (\mu - 0,6\sigma)$
Sedang	$(\mu - 0,6\sigma) < X \leq (\mu + 0,6\sigma)$
Tinggi	$(\mu + 0,6\sigma) < X \leq (\mu + 1,8\sigma)$
Sangat Tinggi	$(\mu + 1,8\sigma) < X \leq (\mu + 3\sigma)$

Keterangan:  $\mu$  = Mean ideal

$\sigma$  = Standar deviasi

Berdasarkan tabel tersebut maka kategori intensitas pengaksesan media sosial dan game online sebagai berikut:

Skor Tertinggi = 4 x 20 = 80

Mean = 50

Skor terendah = 1 x 20 = 20

SD = 10

Tabel 2. Hasil Pengkategorian Intensitas Pengaksesan Media Sosial

Kategori	Kriteria
Sangat Rendah	$20 < X \leq 32$
Rendah	$32 < X \leq 44$
Sedang	$44 < X \leq 56$
Tinggi	$56 < X \leq 68$
Sangat Tinggi	$68 < X \leq 80$

Sedangkan kategori interaksi sosial anak menjadi:

Skor Tertinggi = 4 x 15 = 60

Mean = 37.5

Skor terendah = 1 x 15 = 15

SD = 7.5

Tabel 3. Hasil Pengkategorian Interaksi Sosial Anak



Kategori	Kriteria
Sangat Rendah	$15 < X \leq 24$
Rendah	$24 < X \leq 33$
Sedang	$33 < X \leq 42$
Tinggi	$42 < X \leq 51$
Sangat Tinggi	$51 < X \leq 60$

HASIL DAN PEMBAHASAN

Karakteristik Penggunaan Gadget Responden

Tabel 4. Karakteristik Penggunaan Gadget Responden

Variabel	Kategori	N	%
Jenis Kelamin	Perempuan	56	52.3
	Laki-laki	51	47.7
Total		107	100
Jenis Gadget	1 jenis gadget	85	79.4
	2 jenis gadget	17	15.9
	3 jenis gadget	5	4.7
Total		107	100
Pembatasan Waktu Bermain Gadget	Ya	79	73.8
	Tidak	28	26.2
Total		107	100
Lama Pengguna an Gadget	< 2 jam	44	41.1
	2-4 jam	32	29.9
	> 4 jam	31	29
	Total	107	100
Jumlah Medsos	< 4	52	48.6
	4-6	54	50.5
	> 6	1	0.9
Total		107	100
Jumlah Game Online	< 3	70	65.4
	3-4	26	24.3
	> 4	11	10.3
	Total	107	100

Gambaran Intensitas Pengaksesan Media Sosial dan Game Online serta Interaksi Sosial Anak

Tabel 5. Distribusi Frekuensi Intensitas Pengaksesan Media Sosial dan Game Online serta Interaksi Sosial Anak Kelas 4-6 SD di SD X Kebon Jeruk

	Kategori	N	%
Intensitas Pengaksesan Media Sosial dan Game Online	Sangat Rendah	4	3.7
	Rendah	20	18.7
	Sedang	48	44.9
	Tinggi	31	29
	Sangat Tinggi	4	3.7
Total		107	100
Interaksi Sosial Anak	Sangat Rendah	0	0
	Rendah	0	0
	Sedang	24	22.4
	Tinggi	46	43
	Sangat Tinggi	37	34.6
Total		107	100

Pada hasil pengamatan kuesioner mengenai intensitas pengaksesan media sosial dan game online, anak lebih sering menggunakan dan

membuka *Whatsapp* yaitu sebesar 85.9%. Selain itu, media sosial yang sering dibuka anak kelas 4-6 SD X yaitu Instagram sebesar 59.8%. Kemudian, anak yang senang melihat film di Youtube yaitu sebesar 88.8% dan yang senang mendengarkan musik dari *Youtube* yaitu 86.9%.

Dari tabel 5 didapatkan bahwa mayoritas anak memiliki interaksi sosial yang tergolong tinggi (43%) dan sangat tinggi (34.6%). Hal ini mungkin terjadi karena anak menggunakan gadget untuk berkomunikasi dengan teman, dimana anak sering membuka *whatsapp* sebesar 85.9%. Selain itu, mungkin dipengaruhi oleh pembatasan waktu bermain gadget dari orang tua mereka sebesar 73.8%.

Pada penelitian ini disebar 112 kuesioner dan terdapat 5 kuesioner yang di eksklusi karena tidak memenuhi syarat inklusi pada penelitian ini, sehingga didapatkan jumlah sampel sebesar 107 sesuai pada metode penelitian.

Tabel 6. Hubungan Karakter Responden Terhadap Interaksi Sosial Anak

Karakteristik Responden		Kategori Interaksi Sosial			Total	p-value
		Sedang	Tinggi	Sangat Tinggi		
Jenis Kelamin	Perempuan	10 (9.3%)	22 (20.6%)	24 (22.4%)	56 (52.3%)	0.150
	Laki-laki	34 (13.3%)	24 (22.4%)	13 (12.2%)	51 (47.7%)	
Pembatasan Waktu Bermain Gadget	Ya	15 (14%)	32 (29.9%)	32 (29.9%)	79 (73.8%)	0.078
	Tidak	9 (8.4%)	14 (13.1%)	5 (4.7%)	28 (26.2%)	
Lama Bermain Gadget	< 2 jam	7 (6.5%)	18 (16.8%)	19 (17.8%)	44 (41.1%)	0.396
	2-4 jam	7 (6.5%)	15 (14%)	10 (9.4%)	32 (29.9%)	
	> 4 jam	10 (9.4%)	13 (12.1%)	8 (7.5%)	31 (29%)	
Jumlah Medsos	< 4	13 (12.1%)	20 (18.7%)	19 (17.8%)	52 (48.6%)	0.660
	4-6	11 (10.3%)	25 (23.4%)	18 (16.8%)	54 (50.5%)	
	> 6	0 (0%)	1 (0.9%)	0 (0%)	1 (0.9%)	
Jumlah Game Online	< 3	16 (14.9%)	30 (28%)	24 (22.4%)	70 (65.4%)	0.968
	3-4	5 (4.7%)	11 (10.3%)	10 (9.4%)	26 (24.4%)	
	> 4	3 (2.8%)	5 (4.7%)	3 (2.8%)	11 (10.3%)	
Intensitas Pengaksesan Media Sosial dan Game Online	Sangat Rendah	0 (0%)	1 (0.9%)	3 (2.8%)	4 (3.7%)	0.018
	Rendah	2 (1.9%)	8 (7.5%)	10 (9.3%)	20 (18.7%)	
	Sedang	9 (8.4%)	26 (24.3%)	13 (12.2%)	48 (44.9%)	
	Tinggi	13 (12.2%)	8 (7.5%)	10 (9.3%)	31 (29%)	
	Sangat Tinggi	0 (0%)	3 (2.8%)	1 (0.9%)	4 (3.7%)	

Berdasarkan hasil uji statistik (Tabel 3) didapatkan p-value  $0.150 > 0.05$ , maka dari itu dapat disimpulkan bahwa tidak terdapat hubungan bermakna antara jenis kelamin terhadap interaksi sosial anak. Hal ini bertentangan dengan teori Monk's dkk yang mengatakan bahwa anak laki-laki cenderung mudah berinteraksi dengan teman sebayanya (Monks, 2019) Namun, penelitian terbaru oleh Yusuf (2023) menunjukkan bahwa perubahan perilaku sosial anak dapat dipengaruhi oleh pola penggunaan gadget yang lebih dominan daripada perbedaan gender.(Sumiati et al., 2023) Hasil yang bertentangan ini mungkin dipengaruhi oleh faktor-faktor lain seperti faktor imitasi, faktor sugesti, faktor identifikasi, dan faktor simpati, dimana faktor-faktor tersebut berbeda-beda pada tiap individu dan sulit untuk melihat pengaruhnya dalam tiap interaksi sosial anak (Gerungan, 2010).

Berdasarkan hasil uji statistik (Tabel 3), tidak didapatkan hubungan yang bermakna antara

pembatasan waktu bermain gadget dengan interaksi sosial anak, dimana hal ini terlihat dari p-value sebesar  $0.078 > 0.05$ . Hal ini mungkin dikarenakan adanya faktor lain dari luar yang turut mempengaruhi interaksi sosial anak seperti kepatuhan anak pada aturan yang diberikan orang tua atau ketegasan orang tua dalam pembatasan waktu bermain gadget pada anak. Studi terbaru dari UNICEF (2023) juga memperkuat temuan tersebut, menunjukkan bahwa penggunaan gadget yang tidak diawasi dapat meningkatkan risiko paparan konten negatif dan mengganggu kualitas tidur dan konsentrasi anak (UNICEF 2023). Selain itu, penelitian oleh Yusuf (2023) menemukan bahwa perilaku remaja berubah secara signifikan terkait penggunaan gadget, termasuk penurunan interaksi sosial langsung (Sumiati et al., 2023)

Berdasarkan hasil uji statistik (Tabel 3), didapatkan bahwa p-value sebesar  $0.396 >$

$0.05$  sehingga dapat ditarik kesimpulan bahwa lama penggunaan gadget tidak berhubungan dengan interaksi sosial anak. Dan Siegel dari Pusat Penelitian Kesadaran Pikiran mengatakan bahwa gadget dapat menghambat perkembangan bahasa, sosial dan emosional anak. Selain itu gadget dapat mempengaruhi perkembangan wawasan, empati, cara memahami dirinya sendiri dan hal ini berhubungan dengan hubungan antar manusia. Menurut AAP, menghabiskan banyak waktu di depan gadget dapat membuat anak tidak aktif sehingga anak bisa mengalami kelebihan berat badan atau obesitas (Robinson et al., 2017). Terlalu banyak menghabiskan waktu didepan layar gadget juga dapat menurunkan sedikit waktu untuk melakukan kegiatan lain seperti bermain bersama teman atau membaca (Chassiakos et al., 2016).

Berdasarkan hasil uji statistik (Tabel 6), didapatkan p-value sebesar  $0.66 > 0.05$  sehingga dapat ditarik kesimpulan bahwa jumlah media sosial yang dimiliki atau yang sering dimainkan anak tidak berhubungan dengan interaksi sosial anak. Dari table 3 terlihat bahwa anak yang memiliki media sosial lebih dari enam tetap tergolong dalam interaksi sosial yang tinggi sebesar 0.9%. Hal ini mungkin dikarenakan karena fungsi media sosial yang salah satunya dapat membantu interaksi sosial secara tidak langsung, dimana media sosial secara tidak langsung dapat mempermudah anak untuk berinteraksi atau berkomunikasi dengan temannya. Menurut Valkenberg dan Peter, media sosial dapat digunakan untuk mempertahankan atau memperkuat persahabatan dengan teman sekolah, dimana media sosial digunakan untuk saling berkomunikasi atau berkiriman pesan jarak jauh (Padilla-Walker et al., 2010).

Berdasarkan hasil uji statistik (Tabel 6), didapatkan hasil p-value sebesar  $0.968 > 0.05$  sehingga dapat disimpulkan tidak terdapat hubungan bermakna antara jumlah game online

yang dimiliki atau sering dimainkan di gadget terhadap interaksi sosial anak. Hal ini mungkin disebabkan oleh faktor kurang spesifiknya indikator yang diuji, dimana akan lebih spesifik jika kita menanyakan mengenai intensitas pengaksesan game onlinenya daripada jumlah game yang dimiliki di dalam gadgetnya. Dari tabel 6 didapatkan bahwa anak SD X kelas 4-6 yang memiliki game online kurang dari tiga tergolong memiliki interaksi sosial yang tinggi dan sangat tinggi berturut-turut sebesar 28% dan 22.4%. Studi melaporkan bahwa permainan tidak hanya membuang waktu yang dihabiskan bersama orang lain dan aktivitas lain, namun juga dikaitkan dengan hubungan yang lebih buruk serta meningkatnya konflik dengan keluarga dan teman-teman (Padilla-Walker et al., 2010 & Gulo, 2015).

Berdasarkan hasil uji statistik (Tabel 3), didapatkan bahwa hasil p-value sebesar  $0.018 < 0.05$  sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat hubungan bermakna antara intensitas pengaksesan media sosial dan game online terhadap interaksi sosial anak. Dari grafik 6 didapatkan bahwa anak yang tergolong tinggi maupun sangat tinggi dalam intensitas pengaksesan media sosial dan game online memiliki interaksi sosial yang tergolong tinggi pula. Hal ini mungkin terjadi karena sebagian besar anak menggunakan media sosial untuk berkomunikasi bukan untuk bermain. Namun pada grafik 6 didapatkan pula bahwa anak yang tergolong rendah maupun sangat rendah dalam intensitas pengaksesan media sosial dan game online tetap memiliki interaksi sosial yang tinggi. Hal ini mungkin terjadi karena anak lebih senang bermain secara langsung dengan teman sebayanya di sekolah daripada bermain gadget sendiri pada saat istirahat, yaitu sebesar 77.6%.

Hasil penelitian ini sesuai dengan penelitian Rudi (Gulo, 2015), Sisrazeni (Sisrazeni, 2018), Efendi (Efendi et al., 2017), Nugroho (Nugroho, 2017) yang mendapatkan hasil yang sama dengan hasil dari penelitian ini. Selain itu Charlton & Danforth (2007) mengatakan bahwa bermain video game bisa mengakibatkan pengisolasian sosial yang menyebabkan hubungan dengan keluarga maupun teman menjadi tidak baik. Kemudian pengisolasian tersebut dapat mengakibatkan remaja tidak dapat berinteraksi dengan lingkungan sosialnya (Charlton & Danforth, 2007).

Terdapat pula penelitian yang bertentangan dengan hasil penelitian ini, diantaranya penelitian dari Ristiana (2017) yang mengatakan bahwa tidak terdapat hubungan antara intensitas akses media sosial dengan komunikasi interpersonal siswa SMAN 1 Depok Sleman D.I Yogyakarta (Ristiana, 2018) Hal ini mungkin dikarenakan karena variabel yang digunakan oleh Ristiana yaitu mengenai intensitas akses media sosial dan komunikasi interpersonal, sedangkan penelitian ini

mengenai intensitas akses media sosial dan game online terhadap interaksi sosial anak dengan teman sebayanya. Kemudian sampel yang diambil oleh Ristiana yaitu anak SMA, sedangkan penelitian ini mengambil sampel anak SD kelas 4-6.

Penelitian lain yang bertentangan yaitu penelitian dari Ayu dimana variabel yang digunakannya lebih sempit yaitu hanya pengaksesan media *chatting*. Kemudian variabel dependent penelitian Ayu mengenai komunikasi interpersonal, dimana hal ini berbeda dengan variabel dependent penelitian ini yaitu interaksi sosial anak dengan teman sebayanya. Selain itu, jumlah sampel yang diambil oleh Ayu lebih sedikit daripada sampel penelitian ini yaitu 86 mahasiswa. Lalu analisis data yang digunakan oleh Ayu yaitu *Spearman's Rank*, sedangkan penelitian saya menggunakan *Pearson's Product Moment Correlation* (Nuhadiati, 2022).

1.

## SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan pada anak kelas 4-6 SD di Sekolah X, terdapat hubungan yang bermakna antara intensitas pengaksesan media sosial dan game online terhadap interaksi sosial anak ( $p$ -value=0.018). Namun, sebaliknya tidak terdapat hubungan yang bermakna antara pembatasan waktu bermain gadget, lama bermain gadget, jumlah media sosial, dan jumlah game online dalam gadget terhadap interaksi sosial anak.

## DAFTAR PUSTAKA

- Al-Ayouby, O. M. H. (2017). *Dampak Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Dini (Studi di PAUD dan TK.Handayani Bandar Lampung) (Skripsi)*. Available from: <https://digilib.unila.ac.id/27131/>
- Charlton, J. P., & Danforth, I. D. W. (2007). Distinguishing Addiction And High Engagement In The Context Of Online Game Playing. *Computers in Human Behavior*, 23(3), 1531–1548. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2005.07.002>
- Chassiakos, Y. R., Radesky, J., Christakis, D., Moreno, M. A., Cross, C., Hill, D., Ameenuddin, N., Hutchinson, J., Boyd, R., Mendelson, R., Smith, J., & Swanson, W. S. (2016). Children and Adolescents and Digital Media. *Pediatrics*, 138(5). <https://doi.org/10.1542/peds.2016-2593>
- Dewi N.P. (2014). Hubungan antara intensitas bermain game online. Surakarta: Fakultas Psikologi Universitas Muhammadiyah. Available from: <https://eprints.ums.ac.id/31789/>
- Efendi, A., Astuti, P. I., Nuryani, D., & Rahayu, T. (2017). Analisis Pengaruh Penggunaan Media Baru Terhadap Pola Interaksi Sosial Anak Di Kabupaten Sukoharjo. In *Jurnal Penelitian Humaniora* (Vol. 18, Issue 2). <https://doi.org/10.23917/humaniora.v18i2.5188>
- F.J. Monks, A. M. P. K. S. (2019). *Psikologi Perkembangan: Pengantar dalam Berbagai Bagiannya* (18th ed.). Gadjah Mada University Press.
- Gerungan, W. A. (2010). *Psikologi Sosial* (3rd ed.). Refika Aditama.
- Gulo R.,H. (2015). Hubungan Intensitas Penggunaan Jejaring Sosial Terhadap Interaksi Sosial Remaja Islam di Dusun Papringan Caturtunggal Depok Sleman Yogyakarta. Yogyakarta: UIN Sunan Kalijaga;h.16-93. Available from: <https://digilib.uin-suka.ac.id/id/eprint/17770/>
- J., Zikry, A., & Nizar Syarif Hamidi, M. (2024). Hubungan Kecanduan Game Online Dengan Penyesuaian Sosial Pada Remaja Kelas XI SMAN 2 Bangkinang Kota Tahun 2023. *Jurnal Pahlawan Kesehatan Penelitian Dan Pengabdian Pada Bidang Kesehatan*, 1(4):273-8. <https://doi.org/10.70437/jpk.v1i4.813>
- J., Rizky Maulana, M., Eknesya Maulida, R., (2024). Penggunaan Gadget Terhadap Interaksi Sosial Pada Anak Sekolah Dasar. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Sosial Politik (JMSP)*, 1:33-45. Available from: <https://journal.unej.ac.id/JPMSP/article/view/4149/1063>
- Kominfo, (2024). Satu Dekade Pembangunan Digital Indonesia 2014-2024. Available from: <https://aptika.kominfo.go.id/2024/10/buku-satu-dekade-pembangunan-digital-indonesia/>
- Lestari, I., Riana, A. W., & Taftazani, B. M. (2015). Pengaruh Gadget Pada Interaksi Sosial Dalam Keluarga. *Prosiding Penelitian Dan Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(2). <https://doi.org/10.24198/jppm.v2i2.13280>
- Lisdian, S., A., Christiana, E (2013). *Studi Tentang Kemampuan Interaksi Sosial Anak Kelompok A dalam Kegiatan Metode Proyek di TK Plus Al-Falah Pungging Mojokerto*. Jurnal BK Unesa, 4(1):285-92. Available from: <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-bk-unesa/article/view/6592>
- Nugroho S.,I. (2017). Hubungan antara kebiasaan bermain video game dengan interaksi sosial pada anak di sekolah dasar Muhammadiyah Bantul Yogyakarta. Yogyakarta: Sekolah Tinggi Ilmu Kesehatan Jenderal Achmad Yani;h.43-6. Available from: <https://repository.unjaya.ac.id/id/eprint/2098/>
- Nurhadiati A.L. (2022). *Pengaruh Mengakses Media Chatting Terhadap Komunikasi Interpersonal Mahasiswa Jurusan*

- Komunikasi Dan Penyiaran Islam Di Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta. Skripsi Fakultas Dakwah dan Komunikasi Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta.*
- Padilla-Walker, L. M., Nelson, L. J., Carroll, J. S., & Jensen, A. C. (2010). More Than a Just a Game: Video Game and Internet Use During Emerging Adulthood. *Journal of Youth and Adolescence*, 39(2), 103–113. <https://doi.org/10.1007/s10964-008-9390-8>
- Ristiana, U. N. (2018). *Hubungan Antara Intensitas Penggunaan Media Sosial Dengan Komunikasi Interpersonal Siswa SMAN 1 Depok Sleman D.I Yogyakarta*. Available from: <http://e-journal.iain-palangkaraya.ac.id/index.php/TF>
- Robinson, T. N., Banda, J. A., Hale, L., Lu, A. S., Fleming-Milici, F., Calvert, S. L., & Wartella, E. (2017). Screen Media Exposure and Obesity in Children and Adolescents. In *Pediatrics* (Vol. 140). <https://doi.org/10.1542/peds.2016-1758K>
- Sisrazeni. (2018). Hubungan Penggunaan Media Sosial dengan Interaksi Sosial Mahasiswa Jurusan Bimbingan Konseling Tahun 2016/2017 IAIN batusangkar. *Proceeding IAIN Batusangkar*, 437–448. Available from: <https://ejournal.uinmybatusangkar.ac.id/ojs/index.php/proceedings/article/view/898>
- Sumiati, S., Dewiyanti, D., & Nurdiantisa, N. (2023). Hubungan Penggunaan Gadget dengan Perubahan Perilaku Remaja Kelas II di SMPN 3 Lamasi Tahun 2023. *Jurnal Pendidikan Dan Teknologi Kesehatan*, 6(2), 201–208. <https://doi.org/10.56467/jptk.v6i2.92>
- Supartini Y. (2004). Buku Ajar Konsep Dasar Keperawatan Anak. Jakarta; EGC. .hlm.50-70
- UNICEF. (2019). *Our Lives Online Use of social media by children and adolescents in East Asia-opportunities, risks and harms*. Available from: [www.unicef.org/eap/](http://www.unicef.org/eap/)
- Utami N.E, Nurhakim I, Agustian T. (2023) Dampak Permainan Game Online Terhadap Interaksi Sosial Di Kalangan Remaja. *SOSIAL HORIZON: Jurnal Pendidikan Sosial*, 2023.10(2):129-38. <https://doi.org/10.31571/sosial.v10i2.6536>
- Wikipedia (2017). Gawai [internet]. cited 14 Januari 2018]. Tersedia dari: <https://id.wikipedia.org/wiki/Gawai>