

## HUBUNGAN PENGGUNAAN GADGET DENGAN KUALITAS INTERAKSI SOSIAL PADA ANAK DI SD EBEN HAEZAR MANADO

Mira Kumayas<sup>1\*</sup>, Triska Y. Worang<sup>2</sup>, Heyni F. Kereh<sup>3</sup>, Andini Abdullah<sup>4</sup>

Program Studi Ilmu Keperawatan Universitas Sam Ratulangi Manado<sup>1</sup>, Program Studi Kedokteran Gigi Universitas Sam Ratulangi Manado<sup>2</sup>, Akademi Keperawatan Rumkit Tk. III Manado<sup>3,4</sup>

\*Corresponding Author : kumayasmira@gmail.com

### ABSTRAK

Perkembangan teknologi saat ini berkembang sangat cepat dan semakin maju. Perkembangan yang pesat ini telah membawa dunia ke dalam era globalisasi yang modern. Di era ini, manusia diharapkan dapat menyesuaikan diri dengan kehidupan yang praktis, efektif, dan efisien. Hal ini disebabkan oleh semakin kompleksnya tantangan yang dihadapi. Penggunaan alat digital tidak hanya eksklusif untuk kelompok pekerja atau pebisnis, tetapi kenyataannya, hampir semua lapisan masyarakat, termasuk remaja, anak-anak dan bahkan bayi, telah memanfaatkan alat digital dalam aktivitas sehari-hari. Penggunaan perangkat elektronik yang berlebihan oleh anak-anak dapat memberikan efek signifikan terhadap pertumbuhan fisik mereka. Salah satu dampaknya adalah minimnya aktivitas fisik yang seharusnya dilakukan oleh anak. Penggunaan pada usia dini dapat mempengaruhi keterlambatan perkembangan bahasa dan bicara pada anak. Tujuan penelitian ini yaitu untuk mengetahui hubungan penggunaan dengan kualitas interaksi sosial pada anak di SD Eben Heazar Manado. Penelitian ini menggunakan desain penelitian kuantitatif yang bersifat analitis dan korelasional dengan total sampel sebanyak 64 responden, untuk menganalisa data dalam penelitian ini menggunakan Analisis Univariat dan Analisis Bivariat dengan menggunakan uji chi-Square. Hasil Penelitian: Hasil dari penelitian ini responden penggunaan sedang yaitu sebanyak 92% dan rendah sebanyak 7,8%. Selanjutnya hasil dari responden yang tidak mengalami gangguan kualitas interaksi sosial sebanyak 82,8% dan yang mengalami gangguan kualitas interaksi sosial sebanyak 17,2%. Kesimpulan dalam penelitian ini yaitu ada hubungan antara penggunaan dengan kualitas interaksi sosial pada anak.

**Kata kunci** : anak, interaksi sosial, penggunaan

### ABSTRACT

*Today's technology is evolving rapidly and becoming increasingly advanced. This rapid development has brought the world into the modern era of globalization. In this era, humans are expected to adapt to a practical, effective, and efficient lifestyle. This is due to the increasingly complex challenges faced. Excessive use of electronic devices by children can significantly impact their physical development. One impact is a lack of physical activity, which children should be engaging in. The use of s at an early age can affect the delay in language and speech development in children. The purpose of this study is to determine the relationship between use and the quality of social interactions in children at Eben Heazar Elementary School, Manado. This study uses a quantitative research design that is analytical and correlational with a total sample of 64 respondents. To analyze the data in this study, Univariate Analysis and Bivariate Analysis were used using the chi-square test. Research Results: The results of this study showed that respondents with moderate use were 92% and low were 7.8%. Furthermore, the results of respondents who did not experience impaired social interaction quality were 82.8% and those who experienced impaired social interaction quality were 17.2%. The conclusion in this study is that there is a relationship between use and the quality of social interactions in children.*

**Keywords** : use, social interaction, children

### PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi saat ini berkembang sangat cepat dan semakin maju. Perkembangan yang pesat ini telah membawa dunia ke dalam era globalisasi yang modern. Di

era ini, manusia diharapkan dapat menyesuaikan diri dengan kehidupan yang praktis, efektif, dan efisien. Hal ini disebabkan oleh semakin kompleksnya tantangan yang dihadapi. Untuk mencapai tujuan tersebut, telah diciptakan berbagai perangkat yang dapat memperlancar kegiatan serta mengurangi beban kerja manusia, salah satunya adalah perangkat digital. Perangkat digital berperan sebagai sarana komunikasi modern yang membuat interaksi antar individu semakin mudah. Penggunaan alat digital tidak hanya eksklusif untuk kelompok pekerja atau pebisnis, tetapi kenyataannya, hampir semua lapisan masyarakat, termasuk remaja, anak-anak dan bahkan bayi, telah memanfaatkan alat digital dalam aktivitas sehari-hari (Zulfah et al., 2023).

Penggunaan pada usia dini dapat mempengaruhi keterlambatan perkembangan bahasa dan bicara pada anak. Pengaruh globalisasi saat ini memengaruhi seluruh aspek kehidupan manusia. Melalui atau gawai dalam bahasa Indonesia, berbagai kegiatan dapat dilakukan, antara lain: sebagai sarana komunikasi, mencari informasi, sebagai hiburan seperti game atau menonton film. Penggunaan pada anak-anak yang masih kecil cenderung membawa lebih banyak efek buruk daripada efek baik bagi pertumbuhan mereka. Berkurangnya interaksi verbal sosial anak pada orang tua dan orang di lingkungan sekitar anak, yang diakibatkan karena penggunaan yang berlebihan (Kurniawati et al, 2024). Penggunaan perangkat elektronik yang berlebihan oleh anak-anak dapat memberikan efek signifikan terhadap pertumbuhan fisik mereka. Salah satu dampaknya adalah minimnya aktivitas fisik yang seharusnya dilakukan oleh anak. Di samping itu, penggunaan perangkat dalam jangka waktu lama dapat berpengaruh buruk pada penglihatan serta fungsi otak. Beberapa penelitian mengindikasikan bahwa pemakaian bisa menimbulkan berbagai permasalahan seperti gangguan perkembangan otak, obesitas, insomnia, masalah kesehatan mental, perilaku agresif, dan juga paparan terhadap radiasi (Ginting & Stiasih, 2022).

Menurut laporan WHO (2019), 5-25% anak-anak pada usia sekolah sering menghadapi kesulitan dalam perkembangan. Isu-isu berkembang, seperti keterlambatan dalam aspek motorik, bahasa dan interaksi sosial, telah menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam beberapa tahun terakhir. Jumlah masalah perkembangan pada anak di Indonesia sekitar 13% hingga 18%. Sebanyak 9,5% hingga 14,2% anak usia prasekolah mengalami masalah sosial emosional yang bisa merugikan perkembangan dan kesiapan mereka untuk masuk sekolah. Penggunaan pada anak usia prasekolah di Indonesia mengalami peningkatan mulai dari 38% pada tahun 2023, kemudian menjadi 72% pada tahun 2019 dan terus naik hingga mencapai 80% pada tahun 2021. Saat ini, 82% orang tua menyatakan bahwa anak-anak mereka menggunakan internet minimal sekali seminggu (Rizki & Suryati, 2022).

Menurut survei BPS tahun 2021, Sulut telah lama menggunakan komputer dan internet. Seperti di tempat kerja, fasilitas kesehatan, sekolah dan sebagainya. Perangkat canggih, atau, dirancang dengan berbagai aplikasi untuk menyediakan berita, media sosial, jaringan sosial, hobi, dan hiburan. Perangkat berharga tinggi ini tidak hanya untuk hiburan, tetapi juga memiliki aplikasi yang selalu diperbarui. awalnya ditunjukkan untuk keperluan bisnis, kuliah, kantor, tetapi digunakan oleh beragam kelompok usia mulai dari anak-anak (3-6 tahun), dewasa, remaja (12-21 tahun), hingga orang lanjut usia. Sungguh ironis jika anak-anak malah menggunakan (BPS, 2021). Tujuan penelitian ini yaitu untuk mengetahui hubungan penggunaan dengan kualitas interaksi sosial pada anak di SD Eben Heazar Manado.

## METODE

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif yang bersifat analitis dan korelasional dengan pendekatan *cross-sectional study*. Penelitian ini dilakukan di SD Eben Haezar Manado pada bulan Maret 2025 dengan jumlah sampel sebanyak 64 responden. Instrument dalam penelitian ini yaitu kuesioner dengan skala nominal. Data yang diperoleh kemudian dianalisis

menggunakan analisis univariat dan bivariat. Analisis univariat digunakan yang menggambarkan distribusi frekuensi dari tiap variable. Analisis bivariat digunakan untuk melihat hubungan antara penggunaan dengan kualitas interaksi sosial pada anak. Analisis bivariat ini menggunakan uji *chi square*, di mana uji *Chi square* digunakan untuk menguji hubungan dengan dua variabel kategori.

## HASIL

**Tabel 1. Analisis Univariat**

Variabel	n	%
Penggunaan		
Rendah	5	7,8
Sedang	59	92,2
Interaksi Sosial		
Tidak ada gangguan	53	83
Ada gangguan	11	17
<b>Total</b>	<b>64</b>	<b>100</b>

Dari tabel 1, menunjukkan bahwa responden sebagian besar penggunaan sedang yaitu sebanyak 59 responden (92,2%) dan penggunaan rendah sebanyak 5 responden (7,8%). Responden tidak mengalami gangguan kualitas interaksi sosial sebanyak 53 responden (83%) dan responden yang mengalami gangguan kualitas interaksi sosial sebanyak 11 responden (17%).

**Tabel 2. Hubungan Penggunaan dengan Kualitas Interaksi Sosial pada Anak di SD Eben Heazar Manado**

Penggunaan	Interaksi Sosial						P
	Tidak Ada Gangguan		Ada Gangguan		Total		
	n	%	n	%	n	%	
Rendah	2	3,8	3	27,3	5	7,8	0,008
Sedang	51	96,2	8	72,7	59	92,2	
<b>Total</b>	<b>53</b>	<b>100</b>	<b>11</b>	<b>100</b>	<b>64</b>	<b>100</b>	

Berdasarkan tabel 2, tabulasi silang hubungan penggunaan dengan kualitas interaksi sosial yang dilakukan pada 64 responden di dapatkan bahwa yang tidak mengalami gangguan kualitas interaksi sosial dengan penggunaan sedang sebanyak 51 responden (96,4%) dan yang tidak mengalami gangguan kualitas interaksi sosial penggunaan rendah sebanyak 2 (3,6%). Kemudian untuk yang mengalami gangguan kualitas interaksi sosial dengan penggunaan sedang sebanyak 3 responden (27,3%) dan yang mengalami gangguan kualitas interaksi sosial rendah sebanyak 8 responden (72,7%). Untuk nilai P Value didapatkan 0.008 menunjukkan bahwa p value < 0.05 yang berarti ada hubungan antara penggunaan dengan kualitas interaksi sosial pada anak di SD Eben Heazar Manado.

## PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa mayoritas responden mempunyai penggunaan yang sedang. Menurut Hadidwidjodjo (2014) adalah salah satu perangkat yang dilengkapi dengan teknologi tinggi. Jadi hal ini memungkinkan setiap orang untuk berkomunikasi dengan gampang. Mendorong imajinasi anak (menyajikan berbagai informasi yang dapat memicu kreativitas anak.). Hampir semua orang, baik anak-anak maupun orang dewasa, kini memiliki ponsel atau smartphone. Tentu saja, kejadian tidak terjadi tanpa alasan, karena tingkat pemakaian dan permintaan masyarakat saat ini sangat berbeda dibandingkan

dengan beberapa dekade yang lalu. Hal ini disebabkan oleh perubahan yang signifikan dalam pola konsumsi dan kebutuhan sosial masyarakat jika dibandingkan dengan tahun-tahun sebelumnya. Penggunaan perangkat elektronik pada usia muda, jika tidak diawasi oleh orang tua, dapat membawa efek buruk bagi kualitas interaksi sosial anak-anak.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa kualitas interaksi sosial anak usia sekolah dasar (SD) tidak mengalami gangguan kualitas interaksi sosial sebanyak 53 responden (82,8%) dan mengalami gangguan sebanyak 11 responden (17,2%). Meskipun mayoritas lebih banyak yang tidak mengalami gangguan kualitas interaksi sosial, namun ada juga yang mengalami gangguan kualitas interaksi sosial. Hal ini sejalan dengan temuan dari penelitian yang dilakukan oleh seorang peneliti yang menyatakan bahwa kecenderungan anak usia sekolah mempunyai kualitas interaksi sosial kurang baik. Kualitas interaksi sosial merupakan kemampuan untuk menjalin hubungan yang saling memengaruhi antara satu orang dan orang lainnya. Interaksi sosial menggambarkan bagaimana kita berperilaku dan merespons individu di lingkungan kita. Interaksi sosial menjadi menjadi dasar hubungan apapun antara dua orang atau lebih, interaksi ini meliputi gerakan fisik, bahasa tubuh, berbicara dan berdiskusi bermain, berbagi, dan banyak lagi.

Peneliti berpendapat kualitas interaksi sosial menjadi dasar bagi kemajuan seorang anak untuk berinteraksi dengan dunia sekitarnya secara lebih luas. Dalam interaksi dengan individu lainnya, ini juga berhubungan dengan kemampuannya dalam mengatur diri sendiri dengan baik. Ketidakmampuan seseorang untuk mengelola dirinya dapat memicu beragam isu sosial dan emosional dengan individu lain. Anak yang mengalami interaksi sosial yang baik cenderung lebih mampu beradaptasi dengan lingkungan mereka, yang mencakup keluarga, sekolah, dan teman-temannya. Penggunaan tanpa pengawasan orang tua bisa berdampak negatif pada aspek psikososial anak. Hal ini disebabkan oleh waktu yang mereka alokasikan untuk bermain game yang berlebihan dibandingkan dengan waktu untuk belajar dan bersosialisasi dengan orang lain, termasuk orang tua sementara itu, jika seorang anak memanfaatkan perangkat elektronik di bawah pengawasan orang tua. Di sisi lain, apabila seorang anak menggunakan perangkat elektronik di bawah pengawasan orang tua dan terdapat pengaturan waktu yang memisahkan antara penggunaan perangkat dan waktu berinteraksi dengan orang lain, maka kualitas interaksi sosial anak akan meningkat dengan baik.

Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa ada hubungan antara penggunaan dengan kualitas interaksi sosial anak dengan P Value didapatkan 0.008 yang menunjukkan bahwa  $p$  value  $< 0.05$ . Hal ini sesuai juga dengan hasil penelitian oleh Hermawan (2021) yang menyatakan bahwa ada hubungan penggunaan dengan kemampuan interaksi sosial pada Siswa Sekolah Dasar Negeri (SDN) 1 Way Mengaku Liwa Kabupaten Lampung Barat tahun 2020  $p$ -value = 0,000. Gadget memberikan dampak negatif pada perkembangan dengan mengganggu kesehatan, menghambat pertumbuhan anak, meningkatkan risiko tindakan kriminal, dan mempengaruhi perilaku anak. Dampak buruk dari penggunaan perangkat ini pada anak mencakup perkembangan otak yang terlalu cepat, terhambatnya kemajuan, isu kesehatan mental, kesulitan tidur, perilaku agresif, kehilangan ingatan terkait teknologi, kecanduan, paparan radiasi, serta kurangnya keberlanjutan. Penelitian menunjukkan bahwa informasi pendidikan yang diperoleh lewat perangkat tidak akan bertahan lama dalam ingatan anak-anak.

Oleh karena itu, pendekatan pendidikan melalui perangkat tidak akan memberikan masa depan yang berkelanjutan bagi anak-anak tersebut. Memengaruhi setiap individu, mulai dari orang tua hingga anak-anak di usia sekolah dasar dan usia dini, berpotensi mengubah pola pikir dan perilaku mereka. Ini terjadi karena penggunaan yang berlebihan. Anak-anak di usia sekolah dasar mungkin kehilangan waktu untuk bermain dengan teman-teman mereka. Karena pengaruh, mereka lebih memilih untuk menggunakan perangkat mereka, terutama bagi anak-anak yang mengalami kecanduan permainan daring. Interaksi sosial di antara anak-anak cenderung menurun akibat keberadaan (Budiwati et al., 2022).

Ketika anak-anak terjatuh dalam kecanduan pada perangkat elektronik, mereka cenderung menganggap sebagai bagian dari kehidupan mereka. Pertumbuhan penggunaan yang signifikan berpotensi memperbesar masalah kecanduan tersebut. Tingginya tingkat pemakaian di kalangan anak tanpa adanya pengawasan atau kontrol orang tua dapat memberikan dampak negatif pada perkembangan psikososial mereka, mengakibatkan keterlambatan dalam kemampuan berpikir dan menjadikan anak lebih sulit diatur. Hal ini sejalan dengan penelitian yang pernah dilakukan oleh Rini et al., (2021) yang menyatakan dampak buruk dari pemakaian bagi anak-anak di sekolah dasar bisa memengaruhi pertumbuhan sosial mereka, di mana mereka mungkin menjadi kurang terlibat dalam interaksi sosial dan kurang bergerak secara fisik, serta kehilangan perhatian terhadap lingkungan sekitar dan waktu bermain dengan teman-teman.

Di sisi lain, efek positif penggunaan bagi anak-anak di sekolah dasar dapat memberikan kontribusi bagi perkembangan sosial mereka, di mana hal ini bisa mempermudah komunikasi, menjadi sarana hiburan, meningkatkan kenyamanan saat belajar, dan memperluas pengetahuan. Berdasarkan penelitian Sitianingsih (2018) data yang terkumpul menunjukkan bahwa ketegangan pada dapat berdampak pada perkembangan otak. Hal ini disebabkan oleh peningkatan produksi hormon dopamin yang berlebihan yang dapat menghambat pematangan fungsi korteks prefrontal, fungsi ini berperan dalam pengendalian emosi, pengaturan diri, rasa tanggung jawab, pengambilan keputusan, serta nilai moral yang lainnya. Sebagai akibatnya, anak-anak mungkin mengalami masalah dalam perhatian dan hiperaktivitas.

Berdasarkan penelitian ini, peneliti berpendapat bahwa perkembangan otak anak dapat lebih maksimal apabila mereka menerima rangsangan sensorik secara langsung. Contohnya, dengan berinteraksi secara langsung dengan orang lain. Saat bermain anak akan merasakan kebahagiaan, yang kemudian memicu peningkatan hormon endorfin. Hal ini dapat menyebabkan ketegangan. Anak menghabiskan lebih banyak waktu dalam bermain game ketimbang belajar, terutama ketika anak mereka tidak didampingi oleh orang dewasa. Ada orang tua yang secara sengaja memberikan perangkat elektronik kepada anak-anak mereka untuk menghindari permainan di luar rumah. Sikap ini dapat menghalangi perkembangan sosialisasi anak, karena perhatian mereka lebih terpusat pada dan menimbulkan ketegangan.

Namun, situasi berbalik ketika anak menggunakan di bawah bimbingan orang tua dan terdapat pengaturan waktu yang tegas antara penggunaan dan bersosialisasi dengan teman-teman di lingkungan sekitar, sehingga interaksi sosial anak dapat berkembang. Orang tua yang menawarkan aplikasi edukatif sesuai dengan tahap perkembangan anak dapat memberikan manfaat lebih dibandingkan aplikasi game yang kurang bermanfaat. Sebaliknya, orang tua yang kurang perhatian terhadap aplikasi di anak dan membiarkan mereka bermain sesuka hati akan menghadapi resiko negatif pada perkembangan psikososial anak khususnya ketika anak terpapar penggunaan yang tinggi tanpa pengawasan orang tua.

## KESIMPULAN

Kesimpulan dalam penelitian ini yaitu sebagian besar mempunyai penggunaan sedang yaitu 59 responden (92,2) dan tidak mengalami gangguan kualitas interaksi sosial sebanyak 53 (82,8%). Hasil uji bivariat menunjukkan bahwa ada hubungan antara penggunaan dengan kualitas interaksi sosial dengan nilai P Value sebesar 0.008.

## UCAPAN TERIMAKASIH

Terimakasih kepada pihak sekolah SD Eben Heazar Manado yang telah memberikan ijin dilakukannya penelitian ini, serta kepada seluruh siswa dan orang tua yang telah bersedia

menjadi responden. Terimakasih juga kepada seluruh pihak yang telah turut berpartisipasi membantu selama proses peneitian maupun penyusunan hasil.

## DAFTAR PUSTAKA

- Bps. (2021). Survei Sosial Ekonomi Nasional (Susenas).
- Budiwati, R., Wulandari, M. D., & Darsinah, D. (2022). Pengaruh terhadap kemampuan interaksi sosial siswa sekolah dasar. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 8(13).
- Ginting, A. K., & Stiasih, L. R. (2022). Hubungan Penggunaan Dengan Perkembangan Psikososial Anak Di Sdn Karang Baru 04 Kabupaten Bekasi. *Viva Medika: Jurnal Kesehatan, Kebidanan Dan Keperawatan* 16(1), 22–29. <https://doi.org/10.35960/Vm.V16i1.835>.
- Hadiwidjodjo. (2014). Dampak positif penggunaan bagi anak. Diakses pada 11 November 2025 dari <http://www.satuharapan.com/life/8-dampak-positifpenggunaan-bagi-anak>
- Hermawan, A. (2021). Hubungan Penggunaan Dengan Kemampuan Interaksi Sosial Pada Siswa Di Sekolah Dasar. *MAHESA: Malahayati Health Student Journal*, 1(1), 53-62.
- Kurniawati, A., Sumedi, & Mintasih, S. (2024). Hubungan Tingkat Penggunaan Dengan Kelelahan Mata Dan Interaksi Sosial Anak Pada Siswa Di Sekolah Dasar Negeri. *Quantum Wellness : Jurnal Ilmu Kesehatan*, 1(3), 130–138. <https://journal.lpkd.or.id/index.php/quwell/article/view/742>.
- Musyaffa, A. F., Cindy, R., & Hutabalian, B. R. (2024). Analisis Penyebab Kecelakaan Kerja Dengan Metode *Human Factor Analysis And Classification System* Di Industri Batu Bara, Virginia Barat. 08(02), 41–50.
- Ningsih, K. P., Santoso, S., Purbobinuko, Z. K., Dewi, T. S., & Murdiyanto, A. W. (2024). *Risk Assessment In The Life Cycle Of Electronic Medical Record System Development. No Use*, 7.
- PerMENkes No. 24 (2022).
- Perwirani, R. (2023). Implementasi Rekam Medis Elektronik Berkontribusi Pada Peningkatan Biaya Operasional Di Rsup Surakarta. *Journal Of Information Systems For Public Health*, 8(1), 10. <https://doi.org/10.22146/jisph.72274>
- Rini, N. M., Pratiwi, I. A., & Ahsin, M. N. (2021). Dampak penggunaan terhadap perilaku sosial anak usia sekolah dasar. *Jurnal Educatio Fkip Unma*, 7(3), 1236-1241.
- Rizki & Amp; Suryati. (2022). Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Perilaku Penggunaan Di Sma N Buay Bahuga Kabupaten Waykanan Tahun 2019. Fakultas Kesehatan Masyarakat Setianingsih, S. (2018). Dampak Penggunaan Pada Anak Usia Prasekolah Dapat Meningkatkan Resiko Gangguan Pemusatan Perhatian Dan Hiperaktivitas. *Gaster*, 16(2), <https://doi.org/10.30787/Gaster.V16i2.297>
- Sundari Elgy. (2024). Cendikia Pendidikan. *Cendekia Pendidikan*, 4(4), 50–54. Tirtayanti, S. (2022). Pengaruh Penggunaan Terhadap Perkembang Psikososial Pada Anak Sekolah Dasar. *Masker Medika*, 9(2), 504–511.
- Triani, C., Casman, C., Dewi, N., Iqbal, M., Wawo, B., Silitonga, J., Cahyaningsih, D., & Puspita, N. (2024). Durasi Dan Frekuensi Pemakaian Berlebih Berdampak Negatif Pada Perkembangan Bicara Anak. *Jurnal Keperawatan Cikini*, 5(2), 172–179. Nursing). (6th Ed.). Egc.
- Zulfah Kamaliyatul Azamiah, M., Agustiani, H., & Voni Pebriani, L. (2023). Program Psikoedukasi Penggunaan Pada Anak Usia Dini. *Murhum : Jurnal Pendidikan Anak Usia* <https://doi.org/10.37985/Murhum.V4i1.197> Di