

HUBUNGAN PENGGUNAAN GADGET DENGAN KEMAMPUAN INTERAKSI SOSIAL PADA SISWA DI SEKOLAH DASAR NEGERI (SDN) 1 WAY MENGAKU LIWA KABUPATEN LAMPUNG BARAT

Agus Hermawan^{1*}

¹Perawat Puskesmas Way Mengaku Liwa, Kabupaten Lampung Barat

Email Koresponden: agusradiologi33@gmail.com

ABSTRACT: THE RELATIONSHIP BETWEEN THE USE OF GADGETS AND THE ABILITY TO INTERACT SOCIALLY IN ELEMENTARY SCHOOL STUDENTS (SDN) 1 WAY MENGAKU LIWA WEST LAMPUNG REGENCY

Introduction: *Playing gadgets in a long duration and carried out every day continuously, can make children develop toward an antisocial personal but gadget also has a positive impact such as opening opportunities for learning, access to news, health information and more*

Objective: *The relationship between the use of gadgets and the ability to interact socially in Elementary School Students (SDN) 1 Way Mengaku Liwa West Lampung Regency in 2020.*

Method: *Quantitative research type, research design with cross sectional approach. The population in this study were 1 Way Mengaku Liwa District Elementary School (SDN) Students in West Lampung Regency totaling 169 students in grades 4-6, as many as 119 samples taken by accidental sampling. Variables in the study were the use of gadget and social interaction. Univariate data analysis (frequency distribution) and bivariate using chi square test.*

Results: *The frequency distribution of maladaptive social interactions was 84 (70.6%) respondents, and with adaptive social interactions as many as 35 (29.4%) respondents, 37 (31.1%) high gadget users, 55 (46.2%) respondents with moderate gadget usage, and with low gadget usage as many as 46.2 (22.7%) respondents.*

Conclusion: *There is a relationship between the use of gadgets and the ability to interact socially in Elementary School Students (SDN) 1 Way Mengaku Liwa, West Lampung Regency in 2020 p-value = 0,000. Suggestions Help from parents to supervise and direct their children to use gadgets only when it is necessary and confident that what it will access is good things*

Keywords: gadget usage, social interaction, elementary school

INTISARI: HUBUNGAN PENGGUNA GADGET DENGAN KEMAMPUAN INTERAKSI SOSIAL PADA SISWA DI SEKOLAH DASAR NEGERI (SDN) 1 WAY MENGAKU LIWA KABUPATEN LAMPUNG BARAT

Pendahuluan: Bermain *gadget* dalam durasi yang panjang dan dilakukan setiap hari secara kontinyu, bisa membuat anak berkembang ke arah pribadi yang antisosial namun *gatget* juga memiliki dampak positif seperti membuka kesempatan untuk proses belajar, akses berita, informasi kesehatan dan lainnya

Tujuan : Diketahui hubungan penggunaan *gadget* dengan kemampuan interaksi sosial pada Siswa Sekolah Dasar Negeri (SDN) 1 Way Mengaku Liwa Kabupaten Lampung Barat tahun 2020.

Metode: Jenis penelitian kuantitatif, rancangan penelitian dengan pendekatan *cross sectional*. Populasi dalam penelitian ini adalah Siswa Sekolah Dasar Negeri (SDN) 1 Way Mengaku Liwa Kabupaten Lampung Barat berjumlah 169 murid yang ada di kelas 4-6, sampel sebanyak 119 diambil secara *accidental sampling*. Variabel dalam penelitian yaitu penggunaan *gatget* dan interaksi sosial. Analisa data secara univariat (distribusi frekuensi) dan bivariat menggunakan uji *chi square*.

Hasil: Distribusi frekuensi interaksi social maladaptif sebanyak 84 (70,6%) responden, dan dengan interaksi social adaptif sebanyak 35 (29,4%) responden, pengguna *gadget* tinggi sebanyak 37 (31,1%), sebanyak 55 (46,2%) responden dengan penggunaan *gadget* sedang, dan dengan penggunaan *gadget* rendah sebanyak 46,2 (22,7%) responden.

Kesimpulan : Ada hubungan penggunaan *gadget* dengan kemampuan interaksi sosial pada Siswa Sekolah Dasar Negeri (SDN) 1 Way Mengaku Liwa Kabupaten Lampung Barat tahun 2020 *p-value* = 0, 000. Saran bagi orang tua untuk mengawasi seperti membatasi program youtube yang di tonton, membatasi jadwal anak-anak untuk menonton, membatasi ruangan bebas HP di rumah dan mengarahkan anak-anaknya untuk menggunakan *gadget* hanya ketika diperlukan dan yakin bahwa yang akan diaksesnya adalah hal-hal yang baik pula

Kata kunci : penggunaan *gatget*, interaksi sosial, sekolah dasar

PENDAHULUAN

Penelitian Pew Research Center 2015 tentang kepemilikan ponsel cerdas tercatat 68%, dan ini hampir dua kali lipat dari kepemilikan ponsel cerdas yang tercatat di 2011, yaitu 35% (Anderson, 2015). Hanya dalam empat tahun singkat, kepemilikan ponsel pintar berlipat dua. Studi kami saat ini akan fokus pada dampak teknologi pada interaksi tatap muka pribadi dan kedekatan yang dirasakan. Dengan meningkatnya penggunaan teknologi, pertumbuhan hubungan media sosial juga meningkat. Pusat Penelitian Pew

juga bertanggung jawab atas survei tentang penggunaan Media Sosial Remaja pada tahun 2015. Mereka menemukan bahwa hampir 92% remaja di Amerika Serikat akan online setidaknya satu kali per hari (Lenhart, 2015).

Setelah melakukan penelitian pada 414 siswa, peneliti Bian dan Leung menyimpulkan bahwa ada lima gejala utama pecandu ponsel pintar. Biam dan Leung mengatakan bahwa gejala-gejala ini adalah "mengabaikan konsekuensi berbahaya, keasyikan, ketidakmampuan

untuk mengendalikan keinginan, kehilangan produktivitas, dan merasa cemas dan hilang" (Bian, 2015).

Adapun dampak negatif penggunaan gadget pada anak (1) Mengganggu Kesehatan. (2) Dapat Mengganggu Perkembangan Anak. (3) Rawan terhadap tindak kejahatan. (4) Dapat Mempengaruhi perilaku Anak (Sunita, 2017). Menurut Wijanarko, (2016) Penggunaan *gadget* juga telah mengurangi dan menggantikan jumlah waktu tatap muka langsung antar manusia, dan mengubah perilaku anak. Ketika menjadi pecandu ada dua gejala yang senantiasa muncul dalam diri pecandu, yakni *tolerance effect* dan *withdrawal syndrome*. Dengan sangat jelas, bahwa internet (*gadget*), membuat seseorang kecanduan, dan kecanduan itulah yang membuat perilakunya menyimpang sehingga berdampak negatif pada anak (Wijanarko, 2016).

Gadget bukan menjadi hal yang mewah untuk zaman sekarang, karena sebagian dari siswa sudah difasilitasi oleh orang tuanya sendiri agar orang tua lebih leluasa untuk melakukan aktivitas tanpa harus mendampingi anak bermain. Anak-anak tentunya sangat senang jika memperoleh *gadget* dari orang tuanya. Namun tanpa disadari, hal seperti ini sangat mempengaruhi kemampuan interaksi sosial pada anak. Tanda-tanda anak usia dini kecanduan *gadget* seperti Kehilangan keinginan untuk beraktivitas, Berbicara tentang teknologi secara terus menerus, Cenderung sering membantah suatu perintah jika itu menghalangi dirinya mengakses *gadget*, Sensitif atau gampang tersinggung, menyebabkan mood yang mudah berubah (Saputri, 2018).

Penelitian yang dilakukan oleh Novitasari (2016) dengan hasil penelitian hasil perhitungan uji linier sederhana

statistik diperoleh signifikan sebesar 0,000 dan thitung sebesar 12,758, hal ini menunjukkan bahwa adanya dampak penggunaan *gadget* terhadap interaksi sosial anak usia 5-6 tahun. Berdasarkan perhitungan tersebut dapat disimpulkan bahwa penggunaan *gadget* memberikan dampak terhadap interaksi sosial anak usia 5-6 tahun di Kompleks Perumahan Pondok Jati Kabupaten Sidoarjo. Penelitian oleh Asif dan Farid (2017) hasil penelitian uji bivariat chi-square didapatkan hasil yang bermakna antara tingkat kecanduan *gadget* dengan gangguan emosi dan perilaku remaja usia 11-12 tahun ($p = 0,002$).

Berdasarkan observasi yang dilakukan peneliti di Sekolah Dasar Negeri (SDN) 1 Way Mengaku dari 17 anak, sebanyak 14 (82,3%) anak mengemukakan bahwa pemakaian *gadget* lebih menyenangkan dibandingkan dengan bermain dengan teman sebayanya. Siswa mengatakan biasa menggunakan *gadget* dirumah dengan durasi 2-3 jam atau lebih setiap kali memainkan *gadget* dan selalu membawa *gadget* tersebut kemana pun mereka pergi. Hal ini tak lepas oleh berbagai aplikasi permainan yang terdapat pada *gadget* anak-anak ini, yang tentunya lebih menarik perhatian anak-anak ini dibandingkan dengan permainan-permainan yang terdapat di lingkungan sekitarnya. Selain itu juga, orangtua meng"iya"kan bahwa saat anak-anaknya bermain *gadget* cenderung anak-anak ini diam di depan *gadget*nya masing-masing tanpa memedulikan dunia sekitarnya. Berdasarkan hasil pengamatan terlihat anak yang mengatakan memainkan *gadget* lebih dari 2 jam sehari dirumah terlihat berbicara tentang teknologi secara terus menerus khususnya permainan yang ada di *gadget* tersebut dan mengungkapkan lebih suka bermain dengan *gadget* jika dibandingkan dengan

teman sebayanya, anak terlihat sangat sensitif atau gampang tersinggung serta terlihat mood yang mudah berubah. Apabila hal ini berlangsung terus-menerus, dikhawatirkan akan mengganggu suatu proses interaksi sosial pada anak usia dini, dimana anak-anak seharusnya dapat berinteraksi baik dengan lingkungan sekitar akan tetapi dengan adanya *gadget* sebuah interaksi tersebut akan mengalami gangguan.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menguji pengaruh jejaring sosial pada kecanduan *smartphone* dan dampak kecanduan *smartphone* pada tingkat individu dari manajemen sosial. Secara khusus, penelitian ini berfokus pada anak-anak sehingga dapat memberikan perspektif unik tentang penelitian kecanduan *ponsel pintar*.

Berdasarkan fenomena tersebut, maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian lebih lanjut terkait masalah di atas dengan judul “**Hubungan penggunaan *gadget* dengan kemampuan interaksi sosial pada Siswa Sekolah Dasar Negeri (SDN) 1 Way Mengaku Liwa Kabupaten Lampung Barat**”.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian kuantitatif dengan pendekatan *cros sectional*. subjek dalam penelitian ini adalah seluruh siswa sekolah dasar yang ada di Sekolah Dasar Negeri 1 Way Mengaku Liwa Kabupaten Lampung Barat Tahun 2020. Obyek dalam penelitian adalah penggunaan *gadget* dan kemampuan interaksi sosial. Penelitian telah dilaksanakan bulan Juni - Juli 2020. Pengumpulan data menggunakan kuesioner, analisis data secara univariat (distribusi frekuensi) dan bivariat (uji *chi square*).

3.1 Prosedur Pengumpulan Data

Penelitian adalah alat pengumpul data yang digunakan untuk mengukur variabel - variabel yang diteliti yang didasarkan pada teori - teori yang ada, instrumen berupa kuesioner. Pada penelitian ini peneliti menggunakan kuesioner: pada penelitian ini, peneliti menggunakan kuesioner dari penelitian orang lain yang sudah dilakukan uji validitas dan reliabilitas.

Validitas berarti sejauh mana ketepatan suatu alat ukur dalam mengukur suatu data (Hastono, 2016). Uji validitas dalam penelitian ini menggunakan uji korelasi Pearson Product Moment dengan hasil valid apabila nilai rhasil (*kolom corrected item - total correlation*) antara masing-masing item pernyataan lebih besar dari rtabel (Hastono, 2016).

Reliabilitas adalah suatu ukuran yang menunjukkan sejauhmana hasil pengukuran tetap konsisten bila dilakukan pengukuran dua kali atau lebih terhadap gejala yang sama dan dengan alat ukur yang sama (Hastono, 2016). Instrumen yang reliabel adalah instrumen yang bila digunakan beberapa kali untuk mengukur obyek yang sama akan menghasilkan nilai yang sama. Hasil pengukuran konsisten dan bebas dari kesalahan. Instrumen penelitian dinyatakan memenuhi reliabilitas bila nilai *cronbach's coefficient-alpha* besar dari nilai koefisien alpha tabel. Selain itu uji instrumen ini dilakukan agar peneliti terkondisikan dengan proses pengumpulan data yang diperlukan untuk penelitian yang sebenarnya.

Pada penelitian ini peneliti menggunakan penelitian Endri (2017) dengan judul hubungan Penggunaan *Smartphone* dengan Interaksi Sosial Anak Usia Sekolah di SDN Jember Lor 1 Kabupaten uji reliabilitas pada kuesioner penggunaan *smartphone* yaitu sebesar 0,866 yang menunjukkan bahwa

kuesioner sangat reliabel. Hasil uji validitas pada kuesioner interaksi sosial yaitu sebesar 0,880 yang menunjukkan bahwakuesioner sangat reliabel.

Jumlah kuesioner : 1. Penggunaan Smartphone Dengan Jawaban : TP, J, SLL

2. Interaksi Sosial Anak Usia Sekolah Dengan Jawaban : TP, J, SLL.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN ANALISIS UNIVARIAT

Distribusi Frekuensi frekuensi penggunaan *gadget* pada Siswa Sekolah Dasar Negeri (SDN) 1 Way Mengaku Liwa Kabupaten Lampung Barat Tahun 2020

Variabel	Kategori	Frekuensi	Persentase (%)
Pengguna <i>gadget</i>	Tinggi	37	31,1
	Sedang	55	46,2
	Rendah	27	22,7
Total		119	100,0

Berdasarkan tabel 1 diketahui bahwa dari 119 responden, dengan pengguna *gadget* tinggi sebanyak 37 (31,1%), sebanyak 55 (46,2%)

responden dengan penggunaan *gadget* sedang, dan sebanyak 46,2 (22,7%) responden dengan penggunaan *gadget* rendah.

Distribusi Frekuensi kemampuan interaksi sosial pada Siswa Sekolah Dasar Negeri (SDN) 1 Way Mengaku Liwa Kabupaten Lampung Barat Tahun 2020

Variabel	Kategori	Frekuensi	Persentase (%)
interaksi sosial	Mal adaptif	84	70,6
	Adaptif	35	29,4
Total		119	100,0

Berdasarkan tabel 2 diketahui bahwa dari 119 responden, dengan interaksi social maladaptif sebanyak

84 (70,6%) responden, dan dengan interaksi social adaptif sebanyak 35 (29,4%) responden.

Analisis Bivariat

Hubungan penggunaan *gadget* dengan kemampuan interaksi sosial pada Siswa Sekolah Dasar Negeri (SDN) 1 Way Mengaku Liwa Kabupaten Lampung Barat Tahun 2020

penggunaan <i>gatget</i>	interaksi sosial				N	%	p-value
	Maladaptif	adaptif					
tinggi	31	83,8	6	16,2	37	100,0	0,000
sedang	44	80,0	11	20,0	55	100,0	
Rendah	9	33,3	18	66,7	27	100,0	
total	84	70,6	35	29,4	119	100,0	

Berdasarkan tabel 3 dari hasil penelitian diketahui pada 37 responden dengan penggunaan *gadget*

tinggi sebanyak 31 (83,8%) responden dengan interaksi social maladaptif, sedangkan sebanyak 6 (16,2%) dengan

interaksi social adaptif. Dari hasil ini juga diketahui pada 55 responden dengan penggunaan gadget sedang yaitu sebanyak 44 (80,0%) dengan interaksi social maladaptif, sedangkan 11 (20,0%) dengan interaksi social adaptive. Dari 27 responden penggunaan gadget rendah, sebanyak 9 (33,3%) responden dengan interaksi sosial maladaptif dan sebanyak 18

(66,7%) responden dengan interaksi sosial adaptif.

Hasil uji statistik diperoleh *p-value* = 0,000 yang berarti $p < \alpha$ (0,05), maka dapat disimpulkan bahwa ada hubungan penggunaan *gadget* dengan kemampuan interaksi sosial pada Siswa Sekolah Dasar Negeri (SDN) 1 Way Mengaku Liwa Kabupaten Lampung Barat tahun 2020.

PEMBAHASAN

Hasil uji statistik diperoleh *p-value* = 0,000 yang berarti $p < \alpha$ (0,05), maka dapat disimpulkan bahwa ada hubungan penggunaan *gadget* dengan kemampuan interaksi sosial pada Siswa Sekolah Dasar Negeri (SDN) 1 Way Mengaku Liwa Kabupaten Lampung Barat tahun 2020

Sejalan dengan teori yang diungkapkan oleh Setiadi (2016) mengungkapkan bahwa penggunaan *smartphone* yang berlebihan dapat mempengaruhi interaksi sosial anak usia sekolah menjadi maladaptif seperti pembangkangan, agresi, berselisih, tingkah laku berkuasa, dan mementingkan diri sendiri. Sebagian besar siswa memiliki aplikasi seperti BBM, Whatsapp, Line, Path, Instagram, game, dan aplikasi untuk belajar. Dampak positif pada *smartphone* diperoleh jika dengan pendampingan orang tua. Tidak dianjurkan untuk digunakan secara mandiri. Durasi yang dianjurkan untuk anak usia sekolah dalam penggunaan *smartphone* yaitu tidak lebih dari dua jam dalam sehari. Perawat sebagai bagian dari tenaga kesehatan diharapkan dapat memberikan implikasi keperawatan. Implikasi keperawatan yang dapat dilakukan dari hasil penelitian ini dapat mengacu pada UU No. 18 Tahun 2014 tentang kesehatan jiwa untuk mewujudkan derajat kesehatan jiwa yang optimal bagi setiap individu,

keluarga, dan masyarakat dengan pendekatan promotif, preventif, kuratif, dan rehabilitatif.

Sejalan dengan teori yang diungkapkan oleh Wijanarko (2016) bahwa *gadget* telah mengubah perilaku anak. Banyak perilaku yang menyimpang atau mengalami peningkatan, dan dilaporkan ada hubungannya dengan pemakaian *gadget*. Dr. Jenny Radesky yang menemukan bahwa anak-anak di bawah usia 30 bulan, tidak bisa belajar dari televisi, video, ataupun dunia maya sebaik interaksi mereka dengan kehidupan nyata dan lingkungan sekitarnya. Bayi dan balita sesungguhnya belajar banyak melalui sentuhan dan pengalaman yang mereka jumpai setiap harinya. Penggunaan *gadget* juga telah mengurangi dan menggantikan jumlah waktu tatap muka langsung antar manusia, dan mengubah perilaku anak. Ketika menjadi pecandu, kemungkinan berbohong semakin meluas karena mereka harus menyembunyikan kegagalan menyelesaikan tugas dan kewajibannya akibat berinternet. Selain membohongi orang lain, pecandu juga kerap mendustai diri dengan mengatakan bahwa internet berbahaya, dan apa yang dilakukannya tidak mencederai siapa pun. Teknologi (dan *gadget*) apapun bentuk dan jenisnya, memiliki kekuatan mengubah sikap, pendapat, keyakinan,

dan perilaku individu. Perilaku menyimpang dari setiap individu yang meluas, lama-lama diterima sebagai perilaku yang wajar dan berkembang menjadi perilaku sosial masyarakat, dan menjadi budaya komunitas tersebut. Karena itu orang tua tetap harus konsisten, jika perilaku tersebut telah menabrak batas etika, moral apalagi nilai-nilai agama. Berikut ini perilaku yang bisa dipengaruhi oleh pemakaian *gadget* jika *gadget* digunakan secara berlebihan, untuk konten non edukasi.

Penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Mawali (2018) dengan judul Pengaruh Gawai Dan Proses Pembelajaran Terhadap Minat Membaca Siswa Di Man 1 Yogyakarta. Hasil penelitian Hasil penelitian ini menunjukkan ada pengaruh penggunaan gawai dan proses pembelajaran terhadap tingkat minat membaca siswa. Penelitian Asif dan Farid (2017) dengan judul Hubungan Tingkat Kecanduan *Gadget* Dengan Gangguan Emosi Dan Perilaku Remaja Usia 11-12 Tahun. Hasil penelitian didapatkan hubungan tingkat kecanduan *gadget* dengan gangguan emosi dan perilaku remaja usia 11-12 tahun. Penelitian Endri (2017) ada hubungan penggunaan *smartphone* dengan interaksi sosial anakusia sekolah di SDN Jember Lor 1 Kabupaten Jember

Menurut pendapat peneliti, hasil penelitian diketahui terdapat responden dengan penggunaan *gadget* tinggi dengan interaksi social maladaptif hal ini sejalan dengan teori yang mengungkapkan bahwa pemakaian *gadget* mempengaruhi keadaan psikologis pada anak, dimana anak akan menghabiskan lebih dari 2 jam dalam sehari untuk bermain game. anak yang suka bermain game melebihi batas 2 jam rentan mengalami berbagai masalah mental seperti, anak lebih agresif, cepat marah, sensitif, mudah tersinggung,

kurang bisa bersosialisasi dan emosional, bermain *gadget* dalam durasi yang panjang dan dilakukan setiap hari secara terus-menerus, bisa membuat anak berkembang ke arah pribadi yang antisosial Perilaku siswa yang menggunakan *gadget* semacam itu dibiarkan terlalu lama, maka tidak menutup kemungkinan akan membentuk sikap sosial yang baru bagi siswa yakni sikap acuh tak acuh terhadap lingkungan sosial sekolahnya, baik interaksi antarsiswa, guru maupun lingkungan sekitar.

Namun dari hasil penelitian ini juga diketahui terdapat responden dengan penggunaan *gadget* tinggi dengan interaksi social adaptif, hal ini dimungkinkan adanya permainan yang dilakukan oleh responden dengan *gadget* yang membutuhkan lawan main sehingga responden masih memerlukan interaksi keorang lain atau dikarenakan adanya konsep diri pada responden dimana masih membutuhkan bermain dengan kawan selain menggunakan *gadget* seperti disaat anak sudah jenuh untuk bermain *gadget* sehingga responden tetap bisa meluangkan waktu untuk bermain dengan kawan.

Dari hasil ini juga diketahui terdapat responden dengan penggunaan *gadget* sedang dengan interaksi social maladaptif, hal ini dikarenakan kemungkinan anak sedang bosan untuk bermain dengan kawan sehingga malas untuk melakukan interaksi sosial, atau ada faktor lain yang tidak diteliti dalam penelitian ini.

Berdasarkan hasil penelitian terdapat penggunaan *gadget* sedang dengan interaksi social adaptive, menurut pendapat peneliti meskipun *gadget* juga memberikan manfaat bagi anak, tapi tanpa ada pengawasan dari orangtua, bukan tidak mungkin anak justru malah terpapar hal negatif. "Tidak ada orangtua yang bermaksud jahat pada

anaknyanya. Orangtua ingin anak senang dan mudah dihubungi melalui *gadget*. sehingga kemungkinan responden mendapat pengawasan dari orang tua sehingga responden tetap melakukan interaksi sosial dengan baik ke sesama kawan.

Berdasarkan hasil penelitian terdapat responden dengan penggunaan *gadget* rendah, dengan interaksi sosial maladaptif hal ini dimungkinkan adanya faktor lain yang tidak diambil dalam penelitian seperti kepribadian anak yang memang tertutup, yang tidak senang untuk berkumpul bersama kawan atau bermain dengan kawan, sehingga memiliki kesibukan sendiri seperti menggambar sehingga kurang melakukan interaksi dengan kawan sehingga walaupun penggunaan *gadget* dalam kategori rendah namun kurang dalam melakukan interaksi sosial. Anak-anak menganggap hidup itu seharusnya mudah yang pada akhirnya anak-anak akan memilih untuk menyederhanakan masalah dan menghindari kesulitan. Karena itu hasilnya anak makin hari makin lemah dalam hal kesabaran serta konsentrasi dan cepat menuntut orang untuk memberi yang diinginkannya dengan cepat.

Hasil penelitian diketahui pada 37 responden dengan penggunaan *gadget* tinggi sebanyak 31 (83,8%) responden dengan interaksi sosial maladaptif, Penggunaan *gadget* Terlalu lama dalam seluruh aktifitas sehari-hari akan mengganggu perkembangan dan kesehatan otak. Hal ini juga bisa menimbulkan hambatan dalam kemampuan berbicara (untuk anak balita), serta menghambat kemampuan dalam mengungkapkan pikirannya. Semakin sering anak menggunakan *gadget* terutama dalam jarak pandang yang tidak ideal akan mengganggu

kesehatan terutama pada mata. Selain itu penggunaan *gadget* tanpa bimbingan orang tua akan mengurangi minat baca anak karena terbiasa pada objek bergambar dan bergerak. sedangkan Hasil penelitian sebanyak 6 (16,2%) dengan interaksi sosial adaptif. *Gadget* merupakan salah satu bentuk kemajuan teknologi komunikasi yang sangat cepat selama lebih dari lima tahun terakhir. *Gadget* selain memiliki fungsi utama sebagai alat komunikasi, juga dapat dimanfaatkan sebagai sarana lainnya semisal untuk bisnis, sumber informasi, penyimpanan berbagai macam data, sarana hiburan, jejaring sosial, media para produsen *gadget* mempromosikan barang mereka bahkan sebagai alat dokumentasi. Saat ini *Gadget* telah dibekali banyak fitur dan aplikasi canggih yang memungkinkan kita untuk dapat berbagi berita, kabar, dan cerita. Sehingga dengan pemanfaatan kecanggihan *gadget* tersebut dapat memperbanyak teman dan memperluas jalinan hubungan dengan kerabat yang jauh dengan waktu yang relatif cepat.

Berdasarkan hasil penelitian terdapat penggunaan *gadget* rendah dengan interaksi sosial adaptif, menurut pendapat peneliti hal ini sejalan dengan teori yang mengungkapkan bahwa dampak yang disebabkan oleh pemakaian *gadget* yang berlebihan akan membuat proses interaksi sosial terkendala karena fokus akan berpindah dari lingkungan sekitarnya ke *gadget*, hal ini pada usia anak-anak tidak baik dikarenakan usia anak 7-12 tahun merupakan proses belajar bersosialisasi baik di lingkungan keluarga maupun sekolah. sehingga terlihat pada penelitian ini ketika anak jarang atau penggunaan *gadget* dibatasi maka akan melakukan interaksi sosial dengan baik.

Kesimpulan

PENUTUP

Diketahui bahwa dari 119 responden, dengan pengguna gadget tinggi sebanyak 37 (31,1%), sebanyak 55 (46,2%) responden dengan penggunaan gadget sedang, dan dengan penggunaan gadget rendah sebanyak 46,2 (22,7%) responden. Diketahui bahwa dari 119 responden, dengan interaksi social maladaptif sebanyak 84 (70,6%) responden, dan dengan interaksi social adaptif sebanyak 35 (29,4%) responden. Ada hubungan penggunaan *gadget* dengan kemampuan interaksi sosial pada Siswa Sekolah Dasar Negeri (SDN) 1 Way Mengaku Liwa Kabupaten Lampung Barat tahun 2020 *p-value* = 0, 000

Saran

Sekolah diharapkan agar lebih mengontrol siswa-siswinya dalam pemakaian gadget di dalam kelas ataupun di lingkungan sekolah, hal ini untuk meminimalkan pemakaian gadget yang dapat mengganggu belajar mengajar khususnya interaksi sosial dengan lingkungan, sekolah dengan membuat larangan tidak boleh membawa gadget disekolah dengan ditandatangani oleh wali murid.

Tenaga kesehatan diharapkan bekerja sama dengan sekolah untuk melakukan sosialisasi pada anak dan orang tua tentang bahaya gadget. **Orang Tua** diharapkan orang tua dapat mengawasi anaknya dalam menggunakan gadget dengan membatasi pengaturan youtube bagi anak-anak, kemudian membatasi waktu penggunaan gadget, dan membatasi ruangan bebas gadget di rumah, seperti ruang makan adalah ruangan bebas gadget, kamar mandi ruangan bebas gadget, ruang keluarga adalah bebas gadget. **Siswa** diharapkan siswa lebih cermat dan berwawasan luas dalam mengetahui efek negatif dari penggunaan gadget, membatasi waktu penggunaan gadget. **Penelitian Lain**

diharapkan penelitian ini memberikan acuan bagi penelitian selanjutnya. Terutama bagi peneliti yang akan meneliti seputar hubungan penggunaan gadget terhadap interaksi sosial anak atau melakukan eksperimen mengenai pendidikan kesehatan mengenai gadget pada orang tua yang dapat mempengaruhi perilaku orang tua dan anak dalam menyikapi kebiasaan penggunaan gadget.

DAFTAR PUSTAKA

- Asif, A. R., & Rahmadi, F. A. (2017). *Hubungan tingkat kecanduan gadget dengan gangguan emosi dan perilaku remaja usia 11-12 tahun (Doctoral dissertation, Faculty of Medicine)*.
- Atikah, N., & Sumardjoko, B. (2019). *Penggunaan Gadget di Kalangan Anak Sekolah (Studi Kasus di Desa Girilayu, Kecamatan Matesih, Kabupaten Karanganyar)* (Doctoral dissertation, Universitas Muhammadiyah Surakarta).
- Bian, M., & Leung, L. (2015). *Linking loneliness, shyness, smartphone addiction symptoms, and patterns of smartphone use to social capital*. *Social science computer review*, 33(1), 61-79.
- Fahrurrozi, F., & Sutrisno, S. (2018). *Pendampingan Orang Tua Dalam Menghadapi Era Digital Bagi Siswa Sekolah Dasar Setiabudi Kecamatan Karet Jakarta Selatan*. *Jurnal Pemberdayaan Sekolah Dasar (JPSD)*, 1(1), 19-22.
- Khafidli Firgiawan, M. (2013). *Pengaruh Smartphone terhadap Interaksi Sosial Mahasiswa di Kota Tangerang*. *Anima, Indonesian Psychological Journal*, 28 (1), 131-142
- Lani, T. (2019). *Perilaku Orang Tua Terhadap Penggunaan Gawai Anak Prasekolah Serta Dampak Pada Tajam*

- Penglihatan Anak (Doctoral Dissertation, Universitas Airlangga).*
- Manumpil, B., Ismanto, A. Y., & Onibala, F. (2015). *Hubungan penggunaan gadget dengan tingkat prestasi siswa di SMA Negeri 9 Manado.* Jurnal Keperawatan, 3(2).
- Mawali, H. (2018). *Pengaruh Gawai Dan Proses Pembelajaran Terhadap Minat Membaca Siswa Di Man 1 Yogyakarta.*
- Novitasari, W., & Khotimah, N. (2016). Dampak penggunaan gadget terhadap interksi sosial anak usia 5-6 tahun. *PAUD Teratai*, 5(3).
- Pebriana, P. H. (2017). *Analisis penggunaan gadget terhadap kemampuan interaksi sosial pada anak usia dini.* Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 1(1), 1-11.
- Saputri, Diah. (2018). *Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Kemampuan Intraksi Sosial Anak Usia Dini.* Yogyakarta : Study Program of Islamic Education for Early Childhood, Faculty of Tarbiyah and Teaching Science, State Islamic University Sunan Kalijaga.
- Setiadi, E. M. (2017). *Ilmu sosial & budaya dasar.* Jakarta:Kencana.
- Soetjningsih, IG. N. Gde Ranuh. (2016). *Tumbuh Kembang Anak Edisi 2.* EGC : Jakarta.
- Suhardi, Teri. Utami, Esti. (2019). *Peran Orang Tua Dan Cara Mendidik Anak Di Era Digital.* Shamahat Publishing : Semarang.
- Suhati, Indiana. Mayasari, Eva. (2017). *Yes Or Not Gadget Buat Si Buah Hati.* CV. Budi Utama : Yogyakarta.
- Sugiyono. 2017. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D.* Bandung: Alfabeta.
- Triastutik, Y. (2018). *Bermain Gadget Dengan Tingkat Perkembangan Anak Usia 4-6 Tahun (Di Tk Bina Insani Jombang) (Doctoral dissertation, STIKES Insan Cendekia Medika Jombang).*
- Wijanarko, Jarot. Setiawati, Ester. (2016). *Pengaruh Gadget Pada Perilaku Dan Kemampuan Anak Menjadi Orang Tua Bijak Di Era Digital.* Keluarga Indonesia Bahagia : Jakarta Selatan.
- Witarsa, R., Hadi, R. S. M., Nurhananik, N., & Haerani, N. R. (2018). *Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Kemampuan Interaksi Sosial Siswa Sekolah Dasar.* Pedagogik (Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar), 6(1), 9-20.
- Yusuf, A., Fitryasari, P. K., & Nihayati, H. E. (2015). *Buku ajar keperawatan kesehatan jiwa.* Jakarta: Salemba.