



## Hubungan Peran Pengawasan Orang Tua Dan Kecanduan Gadget Dengan Kemampuan Interaksi Sosial Pada Anak Usia Sekolah di SD Negeri 1 Pamijen Sokaraja

Dyana Ratih Ayunda Ragil<sup>1</sup>, Sodikin<sup>2</sup>

<sup>1</sup>Program Studi Keperawatan S1, Fakultas Ilmu Kesehatan Universitas Muhammadiyah Purwokerto, Indonesia

<sup>2</sup>Dosen Program Studi Keperawatan S1, Fakultas Ilmu Kesehatan Universitas Muhammadiyah Purwokerto, Indonesia

### INFORMASI

Korespondensi:

dyanaratih99@gmail.com

### ABSTRACT

**Objective:** To determine the correlation between the role of parental supervision and gadget addiction with the ability of social interaction in school-age children in SD Negeri 1 Pamijen Sokaraja.

**Method:** It was a quantitative study by using descriptive correlative with a cross-sectional study design. The populations were the students in grades 4, 5, and 6 of SD Negeri 1 Pamijen Sokaraja. The total samples were 46 students. They were collected by using a cluster sampling technique. The data were collected by using a questionnaire. The data were analyzed using the Chi-square test.

Keywords:

Addiction, Gadgets, Interactions

**Results:** The analysis showed that the role of parental supervision was related to the ability of social interaction with a p-value of 0.000 and the gadget addiction was related to the ability of social interaction with a p-value of 0.012.

**Conclusion:** There was a relationship between the role of parental supervision and gadget addiction with the ability of social interaction in school-age children in SD Negeri 1 Pamijen Sokaraja.

## PENDAHULUAN

Anak usia sekolah merupakan masa anak-anak memperoleh dasar-dasar pengetahuan untuk keberhasilan penyesuaian diri pada kehidupan dewasa dan memperoleh keterampilan tertentu (Wong, 2009). Perkembangan psikososial anak akan berfokus dalam mempelajari keterampilan yang bermanfaat dan mengembangkan harga diri yang positif (Taylor, et al, 2011). Perkembangan seseorang dapat dilihat melalui fase-fase perkembangan dari lahir sampai akhir hayat. Fase perkembangan tersebut yaitu usia pra sekolah, masa usia sekolah dasar, masa usia sekolah menengah, dan masa usia mahasiswa (Yusuf, 2011). Penggunaan *gadget* dikalangan anak-anak semakin memprihatinkan dan tentu memiliki dampak negatif terhadap tumbuh kembang. Terlihat jelas anak-anak lebih cepat beradaptasi dengan teknologi yang ada. Sehingga anak-anak sering terlena dengan kecanggihan *gadget* dengan fitur-fitur yang tersedia di dalamnya. Anak-anak yang sering menggunakan *gadget*, seringkali lupa dengan lingkungan sekitarnya. Mereka lebih memilih bermain menggunakan *gadget* dari pada bermain bersama dengan teman-teman di lingkungan sekitar tempat tinggalnya. Sehingga interaksi sosial antara anak dengan masyarakat, lingkungan sekitar berkurang, bahkan semakin luntur (Ismanto & Onibala, 2015).

Pendapat Wijanarko (2016) bahwa biasanya jika *gadget* diambil maka anak akan marah sekali, menangis berlebihan atau berteriak-teriak atau tantrum. Perilaku emosi (berhubungan dengan diri sendiri) yang mulai menyimpang, jika tidak segera diatasi, maka level berikutnya adalah gangguan pada perilaku sosial. Banyak manfaat positif yang diperoleh dari penggunaan *gadget*, namun penggunaan *gadget* secara *continue* akan berdampak buruk bagi pola perilaku anak dalam kesehariannya, anak-anak yang cenderung terus-menerus menggunakan *gadget* akan sangat tergantung dan menjadi kegiatan yang harus dan rutin dilakukan oleh anak dalam aktifitas sehari-hari, tidak dipungkiri saat ini anak lebih sering bermain *gadget* dari pada belajar dan berinteraksi dengan lingkungan sekitarnya.

Teknologi seluler tampaknya telah memainkan peran penting dalam komunikasi manusia. Beberapa penelitian telah dilakukan tentang dampak komunikasi pada komunikasi tatap muka di Amerika dan Eropa (Emma, 2016) pada "Penggunaan media sosial dan teknologi digital di kalangan kaum muda Adat di Australia" dan Emily (2015) tentang

Pengaruh Teknologi pada Komunikasi Tatap Muka " Peran orang tua dalam penggunaan *gadget* pada anak harus diperhatikan. Hal ini didukung dengan hasil penelitian Warsiyah (2015) dimana pendampingan orang tua dapat mencegah anak dari pengaruh negatif pemakaian *gadget*.

Menurut Mulyani (2013) menjelaskan bahwa kemampuan individu dalam menjalin interaksi sosial dengan lingkungannya memiliki kontribusi besar dalam meraih kebahagiaan dalam hidupnya. Berdasarkan pemaparan diatas bahwa interaksi sosial adalah hubungan oleh individu dengan individu, individu dengan kelompok, kelompok dengan kelompok sehingga dapat terciptanya perilaku saling mempengaruhi satu dengan yang lain.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Novitasari dan Khotimah (2016) tentang dampak penggunaan *gadget* terhadap interaksi sosial anak usia 5-6 tahun diperoleh hasil bahwa penggunaan *gadget* memberikan dampak terhadap interaksi sosial anak usia 5-6 tahun di Komplek Perumahan Pondok Jati Kabupaten Sidoarjo. Jika anak usia 5-6 tahun saja interaksi sosialnya sudah mendapat dampak dari penggunaan *gadget* maka akan berdampak terhadap perkembangan psikososial pada tahap perkembangan interaksi sosial anak usia sekolah yaitu 6-12 tahun.

Fenomena yang terjadi saat ini, Anak lebih suka mengakses *gadget* sehingga mengurangi kegiatan mereka untuk berinteraksi baik dengan keluarga, teman sebaya maupun dengan orang lain. Dan saat anak bermain dengan teman-temannya, anak-anak-anak lebih asyik dengan *gadget*nya masing-masing. Hal ini menjadikan anak acuh terhadap lingkungan sekitarnya dan mengakibatkan interaksi sosial anak terganggu.

Berdasarkan survei awal yang dilakukan pada siswa SD N 1 Pamijen Sokaraja. Hampir seluruh siswa sudah memiliki dan menggunakan *gadget*. Beberapa siswa pernah membawa *gadget* ke sekolah. Terdapat siswa yang mengatakan lebih sering bermain *gadget* dari pada berinteraksi dengan orang tua dan mereka membantah orang tuanya saat orang tua melarang bermain *gadget*. Berkembang pesatnya pengguna *gadget* di kalangan anak-anak, mendorong peneliti untuk mengadakan penelitian mengenai "Hubungan Peran Pengawasan Orang Tua Dan Kecanduan *Gadget* Dengan Kemampuan Interaksi Sosial Pada Anak Usia Sekolah Di SD Negeri 1 Pamijen Sokaraja"

**METODE**

Metode Penelitian ini adalah penelitian kuantitatif menggunakan *deskriptif korelasi* dengan desain *cross sectional study*. Populasi Populasi pada penelitian ini adalah siswa-siswi kelas 4 sebanyak 27 anak, kelas 5 sebanyak 34 anak, dan kelas 6 sebanyak 23 anak SD Negeri 1 Pamijen Sokaraja. Dengan jumlah populasi sebanyak 84 siswa/siswi. Jumlah sampel 46, dengan metode teknik *cluster sampling* Pengambilan data menggunakan lembar kuesioner, analisa data menggunakan uji *Chi-square*. Penelitian ini dilakukan oleh peneliti di SD N 1 Pamijen Sokaraja pada bulan Februari. Instrumen pada penelitian ini menggunakan kuesioner peran pengawasan orang tua, kuesioner kecanduan gadget, dan kuesioner interaksi sosial.

**HASIL**

**1. Analisis Univariat**

**a. Karakteristik Responden**

**Tabel 1. Distribusi Frekuensi Karakteristik Responden Berdasarkan Umur, Jenis Kelamin, Kelas di SD Negeri 1 Pamijen Sokaraja (n = 46)**

Karakteristik	f	%
Usia		
9 tahun	7	15,2
10 tahun	8	17,4
11 tahun	23	50,0
12 tahun	6	13,3
13 tahun	2	4,3
Jenis Kelamin		
Perempuan	25	54,3
Laki-laki	21	45,7
Kelas		
Kelas IV	15	32,6
Kelas V	19	41,3
Kelas VI	12	26,1
Total	46	100

Berdasarkan tabel 1 dapat dijelaskan bahwa responden sebagian besar berumur 11 tahun sebanyak 23 responden (50,0%), jenis kelamin responden sebagian besar perempuan sebanyak 25 (54,3%), dan responden sebagian besar kelas V sebanyak 19 responden (41,3 %).

Berdasarkan tabel 2 didapatkan bahwa gambaran peran pengawasan orang tua yang paling banyak dilakukan oleh orang tua yaitu pada indikator memberikan kebebasan tinggi. Dengan pernyataan “bapak atau ibu saya membatasi penggunaan Gadget, Penggunaan tidak boleh lebih dari 30 menit dalam

sehari” sebanyak 41 responden (89,1%). Sedangkan yang paling sedikit dilakukan pada peran pengawasan orang tua yaitu memberikan kebebasan tinggi dengan pernyataan “Orang tua memberikan kebebasan kepada saya dalam menggunakan gadget” sebanyak 5 responden (10,8%). Berarti ini baik, karena orang tua telah memberikan pembatasan dalam penggunaan gadget.

**Tabel 2. Distribusi frekuensi gambaran responden berdasarkan peran pengawasan orang tua di SD Negeri 1 Pamijen Sokaraja (n=46).**

Pernyataan	f	%
Hangat dan tegas		
Saya diberi teguran secara halus oleh orang tua apabila saya selalu bermain gadget	42	91,3
Kurang mau menerima kemauan anak		
1. Saya selalu diberi hukuman apabila saya tidak nurut ketika diberikan nasehat leh orang tua	39	84,8
2. Orang tua saya tidak selalu menuruti kemauan saya apabila meminta sesuatu	12	26,1
Sedikit waktu untuk anak		
1. Orang tua saya sibuk bekerja sehingga kurang waktu luang bersama saya	15	32,6
2. Orang tua saya sering menghabiskan waktu bersama saya	33	61
Memberikan kebebasan tinggi		
1. Orang tua memberikan kebebasan kepada saya dalam menggunakan gadget	5	10,8
2. Bapak atau ibu saya membatasi penggunaan Gadget . Penggunaan tidak boleh lebih dari 30 menit dalam sehari	41	89,1
3. Orang tua saya lebih memilih saya bermain gadget dari pada bermain keluar bersama teman-teman	10	21,7
4. Saya di ijinan bermain gadget hanya di hari libur sekolah	42	91,3
5. Orang tua selalu mengawasi ketika saya bermain gadget	38	82,6

**Tabel 3. Distribusi frekuensi gambaran responden berdasarkan kecanduan gadget di SD Negeri 1 Pamijen Sokaraja (n=46).**

Pernyataan	f	%
Ketidakmampuan mengontrol keinginan menggunakan gadget		
1. Saat sedang sekolah di kelas, saya tetap bermain <i>gadget</i>	0	0
2. Saya lebih memilih bermain <i>gadget</i> dari pada ngobrol	44	95,7
3. Banyak tugas saya yang tertunda karena bermain <i>gadget</i>	28	60,9
4. Setiap ada waktu luang saya gunakan untuk bermain <i>gadget</i>	25	54,3
5. Berbincang dengan teman lebih penting dari pada bermain <i>gadget</i>	3	6,5
6. Saat <i>gadget</i> mati, saya tetap merasa baik-baik saja	4	8,7
Kecemasan dan kehilangan bila tidak menggunakan gadget		
1. Saat pergi keluar rumah saya tidak membawa <i>gadget</i>	36	78,3
2. <i>Gadget</i> ada ditangan, saat saya sendiri ataupun sedang berkumpul dengan teman	7	15,2
3. Saat <i>gadget</i> saya mati, saya akan buru-buru mencari sumber listrik untuk mengisi	28	60,9
Menarik diri atau mengalihkan diri dari masalah		
1. Menurut saya <i>gadget</i> bisa menjadi pengganti teman.	15	32,6
2. Saya bermain <i>gadget</i> untuk menghilangkan kebosanan	37	80,4
3. Saat <i>gadget</i> saya mati, saya tetap tenang	5	10,9
4. Saya merasa tidak nyaman apabila pergi keluar rumah tanpa membawa <i>gadget</i>	36	78,3
5. Saya menggunakan <i>gadget</i> lebih lama saat saya sedang bersedih	17	37,0
6. Saat sedang sedih, saya merasa lebih baik saat bermain <i>gadget</i>	21	45,7
7. Saat <i>gadget</i> tertinggal saya tetap tenang	3	6,5
Kehilangan produktifitas		
Saya tetap nyaman walaupun tidak membawa <i>Gadget</i>	42	91,3

Berdasarkan tabel 3 didapatkan bahwa gambaran kecanduan gadget yang paling banyak dilakukan oleh anakusia sekolah yaitu pada indikator ketidakmampuan mengontrol keinginan menggunakan gadget. Dengan pernyataan “Saya lebih memilih bermain *gadget* dari pada ngobrol” sebanyak 44 responden (95,7%). Sedangkan yang paling sedikit dilakukan yaitu pada

indikator Ketidakmampuan mengontrol keinginan menggunakan gadget. Dengan pernyataan “saya tetap bermain *gadget*” sebanyak 0 responden (0%). Berarti ini kecanduan gadget ringan, karena anak mampu mengontrol keinginannya dalam menggunakan gadget.

**Tabel 4. Distribusi frekuensi gambaran responden berdasarkan kemampuan interaksi sosial di SD Negeri 1 Pamijen Sokaraja (n=46).**

Pernyataan	f	%
Percakapan		
1. Saya sering berinteraksi dengan orang tua dan jarang bermain gadget ketika pulang sekolah	42	91,4
2. Saya sering bermain bersama teman-teman dari pada bermain gadget di rumah	40	86,9
3. Saya melakukan kontak mata saat berbicara dengan orang lain	35	76,1
4. Saya sulit untuk fokus ketika berbicara dengan orang lain	3	6,5
Saling pengertian		
1. Saya tidak memperhatikan orang tua apabila sedang memberikan nasehat	5	10,9
2. Saya membantah apabila orang tua melarang saya bermain gadget	8	17,4
3. Saya sering memotong pembicaraan lawan bicara saya	2	4,3
Keterbukaan		
1. Saya terbuka mengenai kegiatan yang di lakukan di sekolah	43	93,5
2. Saya lebih memilih jujur dari pada berbohong kepada orang lain	46	100
3. Saya suka menceritakan masalah yang saya alami pada sahabat saya	41	89,1
Bekerjasama		
1. Saya memiliki banyak teman dan suka menolong teman	44	95,6
2. Meskipun saya sedang belajar, jika diajak teman bermain saya akan bersedia	10	21,7
3. Saya marah apabila sedang di berikan nasehat	3	6,5
4. Saya dekat dengan lingkungan sekitar ( keluarga dan teman)	45	97,9
5. Saya lebih suka melakukan kegiatan sendiri karena. hal itu lebih menyenangkan	24	52,1
Empati		
Menurut saya mmbantu orang lain tidak ada gunanya	4	8,7

Memberikan dukungan atau motivasi Saya langsung menyindir teman yang melakukan kesalahan	7	15,2
Mengomentari perilaku teman adalah hal yang tidak penting bagi saya	19	41,3

Berdasarkan tabel 4 didapatkan bahwa gambaran kemampuan interaksi sosial yang paling banyak dilakukan oleh anak usia sekolah yaitu pada indikator keterbukaan . Dengan pernyataan “Saya lebih memilih jujur dari pada berbohong kepada orang lain” sebanyak 46 responden (100%). Sedangkan yang paling sedikit dilakukan yaitu pada indikator saling pengertian. Dengan pernyataan “saya sering memotong pembicaraan lawan bicara saya” sebanyak 2 responden (4,3%). Berarti ini baik, karena anak lebih memilih jujur dan sopan tidak pernah memotong pembicaraan lawan bicara.

2. Analisa Bivariat

a. Hubungan peran pengawasan orang tua dan kecanduan gadget dengan kemampuan interaksi sosial pada anak usia sekolah di SD N 1 Pamijen Sokaraja. Hasil uji *chi square* dengan *p-value* 0,05 (n = 46). Dapat dilihat pada tabel sebagai berikut :

**Tabel 5 . Hubungan Peran Pengawasan Orang Tua dan Kecanduan Dadget dengan Kemampuan Interaksi Sosial**

Peran pengawasan orang tua	Kemampuan interasi sosial anak usia sekolah						OR	p value		
	Baik		Kurang baik		Total					
	f	%	F	%	f	%				
Baik	26	86,7	1	6,2	27	58,7	97,500 (9,957-954,747)	0,000		
Kurang baik	4	13,3	15	93,8	19	41,3				
Kecanduan Gadget	F	%	F	%	F	%	OR	p value		
	Ringan	24	80,0	7	43,8	31	67,4		5,143 (1,357-19,497)	0,012
	Berat	6	20,0	9	56,2	15	32,6			

Berdasarkan tabel 5 diatas disimpulkan bahwa frekuensi peran pengawasan orang tua kategori baik

didapatkan kemampuan interaksi sosial baik sebanyak 26 responden (86,7%), dan kemampuan interaksi sosial kurang baik sebanyak 1 responden (6,2%). Peran pengawasan orang tua kategori kurang baik didapatkan kemampuan interaksi sosial anak usia sekolah kategori baik sebanyak 4 responden (13,3%), dan kemampuan interaksi sosial anak usia sekolah kurang baik sebanyak 15 responden (93,8%).

Hasil uji Chi Square didapatkan *p value* 0.000 ( $\alpha = 0,05$ ) yang berarti Ho ditolak dan Ha diterima, sehingga dapat dinyatakan bahwa terdapat hubungan antara peran pengawasan orang tua dengan kemampuan interaksi sosial anak usia sekolah. Hasil analisis juga didapatkan OR 97,500 (9,957-954,747) yang dapat diartikan bahwa peran pengawasan orang tua yang kurang baik berpeluang 97 kali mengalami kemampuan interaksi sosial yang kurang baik dari pada responden yang mendapat peran pengawasan orang tua yang baik.

Berdasarkan hasil tabel kecanduan gadget didapatkan kecanduan gadget ringan didapatkan kemampuan interaksi sosial baik sebanyak 24 responden (80,0%) dan kemampuan interaksi sosial kurang baik sebanyak 7 responden (43,8%). Frekuensi ke canduan gadget berat didapatkan kemampuan interaksi sosial anak usia sekolah kategori baik sebanyak 6 responden (20,0%), dan kemampuan interaksi sosial anak usia sekolah kurang baik sebanyak 9 responden (56,2%). Hasil uji Chi Square menunjukan angka 0.012 ( $\alpha = 0,05$ ) yang berarti Ho ditolak dan Ha diterima, sehingga dapat dinyatakan bahwa terdapat hubungan antara kecanduan gadget dengan kemampuan interaksi sosial anak usia sekolah dengan nilai Odds Ratio (OR) sebesar 5,143. Hasil analisis juga didapatkan OR 5,143 (1,357-19,497) yang dapat diartikan bahwa kecanduan gadget yang berat berpeluang 5 kali mengalami kemampuan interaksi sosial yang kurang baik dari pada responden yang mengalami kecanduan gadget berat.

**PEMBAHASAN**

1. Analisis Univariat

a. Karakteristik Responden

1.) Umur

Hasil penelitian didapatkan bahwa responden sebagian besar responden berumur 11 tahun. Hal ini dikarena pada usia tersebut anak mempunyai rasa ingin tahu yang besar, yang berarti bahwa anak usia sekolah ikut serta berperan tinggi dalam penggunaan gadget.

Menurut Yusuf (2014), menyatakan bahwa setelah anak memasuki sekolah, anak akan melakukan hubungan yang lebih banyak dengan anak lain sebagai proses belajar untuk menyesuaikan diri dengan norma-norma kelompok, tradisi dan moral dan pada saat itu juga permainan yang bersifat individual menggantikan permainan kelompok. Karena pada usia ini anak mulai memiliki kesanggupan menyesuaikan diri sendiri, mampu bekerjasama dan mau memperhatikan kepentingan orang lain.

Menurut Andriana (2017), usia 8 hingga 9 tahun anak lebih cepat bersosialisasi. Oleh sebab itu, pada usia ini anak lebih cepat bersosialisasi yang menjadikan perkembangan sosial anak baik. Dampak penggunaan gadget terhadap interaksi sosial anak berusia 5-6 tahun di kompleks perumahan pondok jati kabupaten sidoarjo. Jika anak usia 5-6 tahun saja interaksi sosialnya sudah mendapatkan dampak dari penggunaan gadget maka akan berdampak terhadap perkembangan psikososial pada tahap perkembangan anak usia sekolah yaitu 9-13 tahun (Novitasari, 2016).

## 2.) Jenis Kelamin

Hasil penelitian didapatkan bahwa sebagian besar responden berjenis kelamin perempuan. Choliz (2012) menyatakan bahwa perempuan memiliki tingkat ketergantungan gadget lebih tinggi dibandingkan dengan laki-laki, perempuan lebih sering menggunakan gadget dari pada laki-laki, perempuan juga lebih cenderung terlihat dalam penyalahgunaan gadget. Penggunaan gadget yang berlebihan berakibat lupa untuk berinteraksi ataupun berkomunikasi dengan teman sebaya, keluarga, maupun orang sekitar dan itu akan berdampak buruk bagi perkembangan sosialnya. Waktu yang seharusnya digunakan untuk bermain dengan teman-teman dan lingkungan sekitar namun anak cenderung memanfaatkannya untuk bermain gadget. Hal tersebut mengakibatkan interaksi anak dengan lingkungan sekitar menjadi berkurang.

Inge (2018) menyatakan bahwa mayoritas jenis kelamin pada anak usia sekolah dasar adalah perempuan dengan 103 anak (55,7%). Menurut Soemantri (2006) *insight social* adalah kemampuan untuk mengambil dan memahami arti situasi sosial dan orang-orang yang terlibat dalam situasi sosial tersebut. Kemampuan memperoleh *insight social* dipengaruhi oleh perbedaan jenis kelamin dimana anak perempuan akan lebih cepat matang dibanding anak laki-laki. Oleh sebab itu, pada penelitian ini

sebagian besar adalah perempuan.

## 3.) Kelas

Hasil penelitian didapatkan hasil bahwa responden sebagian besar kelas V. Hasil dalam penelitian sejalan dengan penelitian Maulidiandari (2017). Peneliti memilih siswa kelas IV dan V karena secara kognitif dapat mengikuti instruksi dan menyerap informasi dengan baik. Peneliti menyatakan bahwa pada kelas IV sebesar (49,2%) dan kelas V Sebesar (50,8%). Rata-rata anak kelas tinggi lebih mementingkan bermain gadget dari pada bermain dengan teman yang lain. Anak cenderung tidak menyukai permainan yang mengandalkan fisik seperti : lari, petak umpet, dll dan lebih mementingkan gadgetnya. Aspek intensitas mengakses Gadget pada siswa kelas tinggi masuk dalam kategori tinggi.

Menurut Wong (2009) anak usia sekolah adalah anak pada usia 6-12 tahun, yang artinya sekolah menjadi tugas utama anak. Pada periode ini salah satu tugas perkembangan pada masa sekolah adalah belajar bergaul dengan teman-teman sebaya yakni belajar menyesuaikan diri dengan lingkungan sekitarnya seperti berinteraksi dan bersosialisasi dengan teman-teman sebayanya. Masa-masa kelas tinggi sekolah dasar kira-kira usia 10-12 tahun muncul beberapa sifat yang khas pada anak yaitu adanya minat terhadap kehidupan an prktis sehari-hari yang konkret, amat realistik, ingin mengetahui dan ingin belajar (Yusuf, 2014).

### a. Peran Pengawasan Orang Tua

Hasil penelitian didapatkan bahwa sebagian besar responden memiliki peran pengawasan orang tua baik. Hasil penelitian yang ditemukan, terkait hubungan antara peran orang tua adalah diperkuat oleh pendapat Astuti (2014) yang menunjukkan bahwa penerapan nilai-nilai sosial adalah tanggung jawab bersama antara guru, masyarakat, sekolah, dan pemerintah. Itu berarti peran orang tua mengenai sosial anak-anak perilaku sangat diperlukan. Hal ini karena orang tua adalah salah satu lingkungan pendidik di Indonesia membentuk perilaku sosial anak-anak.

Hergenhahn & Olson (2008) menyatakan bahwa perilaku anak dipengaruhi oleh pengalaman tidak langsung, dengan kata lain apa yang anak lihat dapat mempengaruhi perilaku mereka. Hal ini dikarenakan pengawasan dari orang tua yang membuat anak merasa bebas membuka, bermain dan melihat apa

yang diinginkan, jika sehari-hari anak menghabiskan waktu untuk bermain gadget maka anak tidak akan dapat bersosialisasi dengan lingkungannya.

Wijanarko (2017) mengatakan bahwa orang tua harus mendampingi dan mengawasi anaknya saat bermain gadget, jangan sampai menjauhkan anak dari bersosialisasi dengan lingkungan sekitarnya. Orang tua perlu mengawasi anaknya saat sedang menggunakan gadget agar tidak menyebabkan dampak negatif terhadap perkembangan interaksi sosial anak (Ameliola, 2013).

#### **b. Kecanduan gadget**

Hasil penelitian didapatkan bahwa sebagian besar responden kecanduan gadget ringan. Hal ini menunjukkan bahwa sebagian besar responden mengalami kecanduan gadget ringan. Hal tersebut terjadi dikarenakan waktu anak bermain di depan layar gadget lebih singkat dibandingkan dengan anak yang mengalami kecanduan gadget berat. Waktu yang seharusnya digunakan untuk beristirahat atau bermain, namun anak-anak asik dalam bermain dengan gadgetnya.

Hasil penelitian Aristina, H., & Maria Yustina, K. (2018) didapatkan nilai p value 0,000 dengan nilai kemaknaan  $p < 0,005$  yang berarti  $H_0$  ditolak yang artinya ada hubungan antara penggunaan media elektronik *gadget* dengan perkembangan sosial anak usia sekolah di Madrasah Ibtidaiyah Darussalam Pagesangan Surabaya. Hal ini sesuai dengan teori yang dikemukakan oleh Iswidharmanjaya (2014) tentang penggunaan *gadget* pada anak, yaitu ketika anak sudah asyik dengan *gadgetnya*, pasti akan menganggap perangkat *gadget* tersebut adalah bagian dari dirinya sehingga akan mengabaikan lingkungan disekitar, dan akan berdampak buruk bagi perkembangan sosialnya.

Maulida (2013) mengungkapkan bahwa tanda-tanda anak usia SD kecanduan *gadget*, anak akan mengalami 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, Egois sulit berbagi waktu dalam penggunaan *gadget* dengan orang lain, Sering berbohong karena sudah tidak bisa lepas dengan *gadgetnya*, dengan kata lain anak akan mencari cara apapun agar tetap bisa menggunakan *gadgetnya*. Ciri-ciri tersebut, dapat dilihat ternyata penggunaan

*gadget* pada siswa SD dapat mengurangi interaksi sosialnya dalam kehidupan sehari-hari baik itu dengan orang tuanya, teman sebayanya, maupun dengan masyarakat.

Menurut Novitasari (2016) penggunaan *gadget* pada siswa SD mengungkapkan bahwa pemakaian *gadget* lebih menyenangkan dibandingkan dengan bermain dengan teman sebayanya. 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. Secara tidak sadar, anak-anak sudah mengalami ketergantungan menggunakan *gadget*. Ketergantungan inilah yang menjadi salah satu dampak negatif yang sangat berpengaruh.

(Woods, 2014) mengungkapkan bahwa dalam penggunaan *gadget* kebanyakan anak lebih menggunakannya untuk bermain. Dari hal kecil tersebut, anak yang awalnya senang bermain dengan temannya dapat berubah dengan terbiasanya diberikan *gadget* sebagai pengganti teman bermain. Ketergantungan terhadap *gadget* pada anak disebabkan karena lamanya dalam menggunakan *gadget*. Bermain *gadget* yang terlalu lama dan dilakukan setiap hari, bisa membuat anak berkembang ke arah pribadi yang antisosial. Dampak yang ditimbulkan dari hal itu adalah dapat membuat anak lebih bersikap individualis karena lama kelamaan menyebabkan lupa berkomunikasi dan berinteraksi terhadap lingkungan di sekitarnya (Simamora, 2016).

Menurut American Academy of pediatrics anak 8-18 tahun menghabiskan waktu lebih dari tujuh jam untuk Screen time yang berdampak pada interaksi sosial anak (Woods, 2014).

#### **c. Kemampuan interaksi sosial**

Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa sebagian besar responden dalam kategori kemampuan interaksi sosial baik. Menurut Yusuf (2014) mengungkapkan bahwa perkembangan sosial merupakan pencapaian kematangan dalam hubungan sosial. Dapat juga diartikan sebagai proses belajar untuk menjadi satu kesatuan dan saling berkomunikasi dan bekerjasama. Perkembangan sosial pada anak-anak sekolah dasar ditandai dengan adanya perluasan hubungan, di samping dengan keluarga dia juga mulai membentuk ikatan baru dengan teman sebaya sehingga ruang gerak hubungan sosialnya bertambah luas. Kemampuan sosial anak dapat diperoleh dari

berbagai kesempatan dan pengalaman bergaul dan bersinteraksi serta bersosialisasi dengan orang-orang di lingkungannya. Tetapi yang terjadi sekarang, kemampuan sosial anak melebihi anak usia sekolah semakin menurun dan ruang gerak sosialnya semakin sempit sebagai akibat dari penggunaan *gadget* di kalangan anak usia sekolah yang mempengaruhi interaksi sosial mereka dengan teman-teman sebaya yang ada di lingkungan sekitar. Mereka lebih suka menyendiri dan tidak peduli terhadap teman-teman sebayanya dan lingkungan sekitarnya (Elizabeth, 2014).

## 1. Analisis Bivariat

### a. Hubungan peran pengawasan orang tua dengan kemampuan interaksi sosial di SD Negeri 1 Pamijen Sokaraja

Dari analisis menunjukkan bahwa hasil uji pearson *chi square* didapatkan  $p\text{ value} = 0.000$  ( $\alpha = 0,05$ ) yang berarti  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima, sehingga dapat dinyatakan bahwa terdapat hubungan antara peran pengawasan orang tua dengan kemampuan interaksi sosial anak usia sekolah. Penelitian ini didukung oleh penelitian yang dilakukan oleh Faiz (2018) Hasil penelitian menunjukkan bahwa variabel kontrol orang tua mempunyai pengaruh yang signifikan terhadap interaksi sosial siswa kelas tinggi Sekolah Dasar. Dimana kurangnya pengawasan dari orang tua untuk membatasi dalam penggunaan *gadget*, serta kemudahan dalam memberikan informasi yang cepat antar sesama teman melalui sosial media membuat interaksi menjadi berkurang. Dimana penggunaan *Gadget* pada anak secara berlebihan akan berdampak pada interaksi sosial anak. Sebagaimana yang diungkapkan oleh Faiz (2018), Hendaknya orang tua berhenti berhati lemah mengawasi anak-anaknya tetapi berhati kuat dalam mendidiknya.

Hasil penelitian Indian, S. (2018) , hasil uji statistik diketahui ada hubungan yang signifikan antara pengawasan orang tua terhadap dampak pengguna *gadget* dengan  $p\text{ value} 0,05$ . Orang tua sebaiknya mengawasi anak dalam menggunakan *gadget* sehingga tidak mengganggu proses sosialisasi terhadap lingkungan. Orang tua perlu memberikan beberapa aturan kepada anak tentang penggunaan *gadget* agar dapat bermanfaat secara maksimal (Mubashiroh,2013).

Ma'mur (2012) menyatakan bahwa "Orangtua adalah sosok yang harus tahu dan menjadi bertanggung jawab atas potensi anak, karena anak-

anak dilahirkan, tumbuh, dan berkembang secara fisik dengan orang tua ". Penggunaan *gadget* oleh anak – anak membutuhkan pengawasan dari orang tua sebagai salah satu yang bermain peran dalam pendidikan anak termasuk pembentukan perilaku sosial anak-anak dalam lingkungan anak. *Gadget* menjadi teman dan keluarga untuk anak-anak. Tidak semua orang tua mengawasi mereka anak-anak saat menggunakan *gadget* sehingga kebanyakan anak-anak mengoperasikan *gadget* di kamar mereka dan tidak mendeteksi apa yang diakses oleh anak-anak. Sehingga anak-anak tidak dapat beradaptasi dengan lingkungan luar dan teman-teman mereka (Wijanarko & Setiawati, 2016).

### b. Hubungan kecanduan *gadget* dengan kemampuan interaksi sosial di SD Negeri 1 Pamijen Sokaraja

Hasil analisis menunjukkan bahwa hasil uji pearson *chi square* didapatkan hasil  $p\text{-value} 0,012$  ( $\alpha = 0,05$ ) yang berarti terdapat hubungan antara kecanduan *gadget* dengan kemampuan interaksi sosial pada anak usia sekolah di SD Negeri 1 Pamijen Sokaraja. Berdasarkan penelitian lenny (2016) didapatkan hasil bahwa proporsi anak yang menggunakan *gadget* namun memiliki kecerdasan sosial baik sebanyak 44,6% dan yang menggunakan *gadget* namun memiliki kecerdasan sosial tidak baik sebanyak 55,4%. Hasil analisa *chi square* didapatkan hasil bahwa ada hubungan bermakna antara penggunaan *gadget* dengan kecerdasan sosial ( $P\text{ value} : 0,021$ ).

Hasil penelitian ini sesuai dengan hasil penelitian Novitasari (2016) bahwa ada hubungan yang bermakna antara penggunaan *gadget* dengan interaksi sosial. menunjukkan hubungan antara penggunaan *gadget* dan sosial anak-anak perilaku yang bisa dilihat dari anak-anak kegiatan dalam kehidupan sehari-hari. Dengan *gadget*, anak-anak mendapatkannya kegiatan baru dan mengandalkan *gadget* di dalamnya kegiatan sehingga mereka berdampak pada perilaku sosial anak-anak.

Novitasari (2016) menyatakan bahwa orang tua meng"iya"kan saat anak-anaknya bermain *gadget* cenderung anak-anak ini diam di depan *gadgetnya* masing-masing tanpa mempedulikan dunia sekitarnya. Secara tidak sadar, anak-anak sudah mengalami ketergantungan menggunakan *gadget*. Ketergantungan inilah yang menjadi salah satu dampak negatif yang sangat berpengaruh terhadap interaksi sosial (Prasetyo, 2013).

Hasil penelitian *Mohammed and Samy (2017)* didapatkan bahwa penggunaan teknologi seluler memiliki dampak negatif pada kualitas dan kuantitas komunikasi. Studi ini menyimpulkan bahwa penggunaan ponsel oleh individu telah mengurangi waktu yang mereka habiskan untuk terlibat dalam komunikasi satu sama lain karena waktu yang dihabiskan untuk ponsel. Hasil penelitian *Drago (2015)* pada survei terhadap 100 siswa, ia menyimpulkan bahwa pengamatan lapangan, memberikan bukti bahwa ekspansi cepat teknologi secara negatif mempengaruhi komunikasi tatap muka.

Abdullah O. et al (2016) menunjukkan bahwa dampak dari kemajuan teknologi penting untuk menyadari bagaimana teknologi telah mempengaruhi interaksi sosial. Teknologi baru dan berkembang mempengaruhi komunikasi tatap muka dan interaksi antar pribadi kehadiran ponsel semata-mata dapat memengaruhi kualitas interaksi.

Chusna (2017) menyatakan bahwa selain untuk berkomunikasi *gadget* juga digunakan untuk bersosialisasi. *Gadget* memiliki banyak fitur dan aplikasi yang tepat untuk dapat berbagi berita, kabar dan cerita. Sehingga dengan pemanfaatan yang tepat, maka dapat menambah teman dan menjalin hubungan dengan kerabat yang jauh tanpa harus bertemu langsung. Namun di sisi lain, *gadget* pada anak – anak dapat membuat perilaku yang negatif antara lain, anak tidak suka bergaul atau bermain di luar rumah dengan teman sebayanya, anak meninggalkan dunia bermain demi menyend iri untuk bermain *gadget*. Hal ini membuat anak lebih individuali dan tidak peka terhadap lingkungan sekitarnya.

Penelitian yang dilakukan oleh Asirotul & Naning (2019) dari Hasil analisis menunjukkan bahwa semakin lama anak menggunakan gadget, semakin sedikit perkembangan sosial anak-anak. Anak-anak yang menggunakan gadget dari waktu ke waktu dari batas waktu yang ditentukan oleh beberapa ahli membuat mereka ketagihan dan kurang peka terhadap sekitarnya lingkungan Hidup. Anak-anak cenderung individu dan pasif dalam berinteraksi dengan lingkungan sosial dan teman sebaya mereka.

## KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan hubungan peran pengawasan orang tua dan kecanduan gadget dengan kemampuan interaksi sosial pada anak usia sekolah di SD Negeri 1 Pamijen Sokaraja dapat

diambil kesimpulan bahwa:

1. Karakteristik responden dalam penelitian ini yaitu usia, jenis kelamin, dan kelas. Responden sebagian besar berumur 11 tahun sebanyak 23 responden (50,0%), dan jenis kelamin responden sebagian besar perempuan sebanyak 25 responden (54,3%) . Sedangkan kelas responden sebagian besar kelas V sebanyak 19 responden (41,3%).
2. Gambaran peran pengawasan orang tua dalam memberikan batasan penggunaan gadget pada anak usia sekolah di SD Negeri 1 Pamijen Sokaraja yaitu dalam kategori baik, kecanduan gadget dalam kategori ringan dan kemampuan interaksi sosial anak dalam kategori baik.
3. Terdapat hubungan antara peran pengawasan orang tua dengan kemampuan interaksi sosial pada anak usia sekolah di SD Negeri 1 Pamijen Sokaraja
4. Terdapat hubungan antara kecanduan gadget dengan kemampuan interaksi sosial pada anak usia sekolah di SD N 1 Pamijen Sokaraja
5. Terdapat hubungan antara peran pengawasan orang tua dan kecanduan gadget dengan kemampuan interaksi sosial pada anak usia sekolah di SD Negeri 1 Pamijen Sokaraja

## SARAN

### 1. Bagi Responden

Dengan penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi responden yaitu dapat meningkatkan kesadaran responden akan pengaruh pengawasan orang tua dan kecanduan gadget dengan kemampuan interaksi sosial anak.

### 2. Bagi Sekolah

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi informasi, masukan atau sebagai bahan pertimbangan bagi sekolah untuk mengantisipasi maraknya anak usia sekolah yang menggunakan gadget yang dapat mempengaruhi kemampuan interaksi sosial anak.

### 3. Bagi Orang Tua

Bagi orang tua perlu menambah informasi dan pengetahuan sehingga orang tua dapat memperketat dalam melakukan pengawasan anak dan orang tua lebih bijak dalam membatasi anak bermain gadget sehingga tidak mempengaruhi kemampuan interaksi sosial anak

### 4. Bagi Peneliti Lain

Bagi peneliti selanjutnya diharapkan untuk melibatkan lebih banyak lagi asisten peneliti dan sebaiknya peneliti dibantu lebih dari satu asisten

peneliti. Sehingga siswa lebih terkondisikan pada saat pengisian kuesioner.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Asirotul, M., & Naning, P.S. 2019. Reduce The Of Gadgets: Parent's Coping Strategies For Children's Social Development. *International Journal Of Nursing and Midwifery Science ( IJNMS)*, Volume 3
- Ameliola, S, dkk. (2013). *Perkembangan Media Informasi dan Teknologi Terhadap Anak Dalam Era Globalisasi*. Malang : Fakultas Pertanian, Universitas Brawijaya
- Abdullah O. Al-Zaghameem, Omar M. Al-Qawabah and Wajedah H. Al-Gmool (2016) " *On the Effects of Mobile User Knowledge of Mobile Platform on the Utilization of Mobile Services* " Volume (2016)
- Andriana, D. (2017). *Tumbuh Kembang & Terapi Bermain Pada Anak*. Jakarta: Salemba Medika.
- Astuti, T. M. P. (2014). *Nilai-Nilai Sosial dan Pendidikan Karakter dalam Kurikulum 2013. Proceedings. Seminar Nasional Konservasi dan Peningkatan Kualitas Pendidikan di Indonesia: Universitas Negeri Semarang*.
- Chusna, Puji Asmaul. 2017. *Pengaruh Media Gadget Pada Perkembangan Karakter Anak*. *Jurnal. STIT Al-Muслиhun*
- Choliz. (2012). Mobile-phone addiction in adolescence: The Tet of Mobile Phone Dependence. *Progress in Health Sciences* Vol.2 (1)
- Emily Drago (2015) "Effect of Technology on Face-to-Face Communication" *The Elon Journal of Undergraduate Research in Communications*, Vol.6, No.1 .Spring 2015.
- Faiz Noormiyanto (2018). Pengaruh Intensitas Anak Mengakses Gadget Dan Tingkat Kontrol Orang Tua Anak Terhadap Interaksi Sosial Anak SD Kelas Tinggi Di SD 1 Pasuruhan Kidul Kudus Jawa Tengah: *Elementary School* Vol 5 (1)
- Hergenhahn, B, R dan Olson, Matthew H.2008. *Theories of Learning*. Jakarta: Prenamedia Grup
- Hurlock, Elizabeth B. (2011). *Psikologi Perkembangan : Suatu Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan*. Jakarta : Erlangga
- Ismanto, Y& Onibala, F. (2015). *Hubungan Penggunaan Gadget Dengan Tingkat Prestasi Siswa Di Sma Negeri 9 Manado*. *Ejournal Keperawatan* Volume 3(2). Manado: FK Unsrat Manado
- Mulyani, R. R. (2013). *Meningkatkan kemampuan Interaksi Sosial pada Anak dengan Social Skill Training.Procedia Studi Kasus dan Intervensi Psikologi*, Volume 1 (1), 07-11
- Mubashiroh. (2013). *Gadget, Penggunaan dan Dampak Pada Anka-anak*. Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan: Universitas Negeri Semarang
- Maulida, H. (2013). *Menelisis Pengaruh Penggunaan Aplikasi Gadget Terhadap Perkembangan Psikologis Anak Usia Dini*. *Jurnal Ilmiah Teknologi Pendidikan 2013*. Semarang: FKIP Universitas Negeri Semarang
- Ma'mur, A. J. (2012). *Kiat Mengembangkan Bakat Anak di Sekolah*. Yogyakarta: DIVA Press.
- Mohammed, M.E., & Samy, S.A. (2017). *Effects of Mobile Technology on Human Relationships*. Gaza Palestine: Al-Azhar University
- Novitasari, W. (2016). *Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Interaksi Sosial Anak Usia 5-6 Tahun*. Surabaya: UNS.
- Prasetyo, R. A. (2017). *Hubungan Antara Kecanduan Gadget (Smartphone) Dengan Empati Pada Mahasiswa Fakultas Psikologi: Universitas Muhammadiyah Surakarta*.
- Resly, Inge Velysta (2018). *Hubungan Screen Time Dengan Perkembangan Sosial Anak Usia Sekolah Di SD Negeri Wonogiri Baru Gunungkidul: Universitas Aisyiyah Yogyakarta*
- Sunita, Indian., & Mayasari, Eva. (2018). *Pengawasan Orang Tua Terhadap Dampak Penggunaan Gadget Pada Anak . Jurnal Endurance*
- Soemantri, Sutjihati. (2006). *Psikologi Anak Luar Biasa*. Bandung: Rafika Aditama.
- Simamora, A., SM. (2016). *Persepsi Orangtua Terhadap Dampak Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Pendidikan Dasar Di Perumahan Bukit Kemiling Permai Kecamatan Kemiling Bandar Lampung*. Lampung: Universitas Lampung
- Taylor, et al. 2011. *Fundamental of Nursing : The Art and Science of Nursing Care*. China. Lippincott Company
- Viandari, K. 2018. *Peran Pola Asuh Orang Tua dan Penggunaan Gadget terhadap Interaksi Sosial Anak Prasekolah*. Skripsi. Program Studi Psikologi, Fakultas Kedokteran, Universitas Udayana.
- Warisyah, Y. (2015). *Pentingnya pendampingan dialogis orangtua dalam penggunaan gadget pada*

- anak usia dini*. Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Inovasi Pembelajaran untuk Pendidikan Berkemajuan, 130-138.
- Wong, D.L. 2009. *Buku Ajar Keperawatan Pediatrik*. Jakarta :EGC
- Wijanarko, Jarot. (2016). *Ayah IbuBaik Parenting Era Digital*. Jakarta Selatan, Keluarga Indonesia Bahagia
- Woods, M. 2014. *Screen Time May Affect Social Interaction Skills In Children*. [ Serial Online]. [http://www. Alligiancehealth.org?wellness/article/907792](http://www.Alligiancehealth.org?wellness/article/907792) [13 Maret 2017]
- Yusuf, S.2011. *Perkembangan Peserta Didik*. Bandung: Rajawali Pers.
- Yusuf, Syamsu. 2014. *Perkembangan Peserta Didik*. Jakarta: Raja Grafindo Persada