

Pengaruh Pemakaian Gadget Terhadap Perilaku Sosial Siswa di Sekolah Dasar Negeri Taal 01 Kecamatan Tapen Kab. Bondowoso

Rio Aditya Prayuda¹, Zainal Munir², Wiwin Nur Siam³

¹Puskesmas Tapen Bondowoso, email: rioaditya336@gmail.com

²Universitas Nurul Jadid, email: zainalmunirnj@gmail.com

³RSUD. Dr. Koesnadi Bondowoso, email: winnursiam@gmail.com

ABSTRACT

The use of gadgets is one of the electronic media that influences social behavior, especially in absorption in interacting with social values. This study aims to analyze the Effects of the Use of Gadgets on Social Behavior of Students in Taal 1 Primary School, Tapen District, Bondowoso Regency. The research design used was analytic with cross sectional approach. The population was students and a sample of 38 students consisted of classes III, IV, and V of Taal 1 Elementary School, Tapen District, Bondowoso District with a total sampling method. Data was collected using a questionnaire, then the data was tabulated and analyzed using Spearman Rho statistical correlation analysis with a significance level of 0.05, so that a $p < \text{value of } 0.004$ was obtained, which means that H_1 was accepted. Bondowoso. The importance of knowledge about the use of gadgets on social behavior of students, so children need the role of teachers and parents to prevent negative social behavior

Keywords: *Use of gadgets, social behavior*

Abstrak

Pemakaian gadget merupakan salah satu media elektronik yang berpengaruh terhadap perilaku sosial terutama dalam penyerapan dalam berinteraksi dengan nilai-nilai sosial. Penelitian ini bertujuan menganalisa Pengaruh Pemakaian Gadget Terhadap Perilaku Sosial Siswa di Sekolah Dasar Negeri Taal 1 Kecamatan Tapen Kabupaten Bondowoso. Desain penelitian yang digunakan adalah analitik dengan pendekatan *cross Sectional*. Populasi adalah siswa dan sampel sebanyak 38 siswa terdiri dari kelas III,IV, dan V Sekolah Dasar Negeri Taal 1 Kecamatan Tapen Kabupaten Bondowoso dengan metode pengambilan data secara *Total Sampling*. Pengumpulan data menggunakan kuisioner, kemudian data ditabulasi dan dianalisa menggunakan analisa statistik korelasi *Spearman Rho* dengan taraf signifikansi 0,05, sehingga didapatkan $p < \text{value } 0,004$ yang berarti H_1 diterima ada Pengaruh Pemakaian Gadget Terhadap Perilaku Sosial Siswa di Sekolah Dasar Negeri Taal 1 Kecamatan Tapen Kabupaten Bondowoso. Pentingnya pengetahuan pemakaian Gadget Terhadap Perilaku Sosial Siswa , sehingga anak membutuhkan peranan guru dan orang tua untuk mencegah perilaku sosial yang negatif.

Kata Kunci : Pemakaian gadget, perilaku Sosial

Pendahuluan

Kemajuan teknologi adalah suatu hal yang tidak dapat kita hindari, Karena seiring perkembangan zaman dan kemajuan ilmu pengetahuan, teknologi akan selalu muncul. Inovasi-inovasi teknologi pun diciptakan oleh manusia dengan maksud mempermudah aktifitas manusia dan diterapkan dalam kehidupan sehari-hari manusia yang sekarang menjadi sebuah keharusan untuk mempunyai atau menguasai teknologi, sebagai sarana penunjang semua aktifitas manusia dari anak-anak sampai dewasa. Dampak positif dari Pemakaian gadget bagi anak antara lain untuk memudahkan seorang anak dalam mengasah kreativitas dan kecerdasan. Seperti adanya aplikasi mewarnai, belajar membaca, dan menulis huruf tentunya memberikan dampak positif bagi perkembangan otak anak (Sri, 2018)

Pemakaian *gadget* mempengaruhi keadaan psikologis pada anak meningkat sebesar 60% pada anak yang 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 bias bersosialisasi dan emosional (Sinta, 2018)

Berdasarkan penelitian yang dilakukan Rideout (2016) diketahui bahwa Indonesia adalah negara yang memiliki pengguna sosial media paling banyak di Asia. Indonesia memiliki 79,7% user aktif di sosial media mengalahkan Filipina 78%, Malaysia 72%, Cina 67%. Di

Indonesia Pemakaian media *gadget* pada anak berusia 5-12 tahun yaitu 38% pada tahun 2011, dan meningkat menjadi 72% pada tahun 2013, pada tahun 2015 ada peningkatan yaitu 80%. Anak banyak menggunakan *gadget* sebagai sarana bermain, 23% orang tua yang memiliki anak berusia 5 tahun keatas mengaku bahwa anak-anak mereka games menggunakan *gadget*, sedangkan dari 82% orang tua melaporkan bahwa mereka *online* setidaknya sekali dalam seminggu (Sujianti, 2018).

Berdasarkan hasil observasi awal pada tahun 2018 yang diperoleh informasi bahwa di sekolah dasar terdapat beberapa siswa yang bermain *gadget*,serta dirumah sebageian besar anal-anak juga bermain *gadget*. Menurut asosiasi dokter anak Kanada dan Amerika Serikat usia 6-18 tahun hanya dibatasi 2 jam per hari dalam menggunakan *gadget* (Novia, 2018).

Gadget sering menimbulkan beberapa kasus diantara yang terjadi di Bondowoso, terdapat dua anak yang kecanduan *gadget* yaitu dengan cara membentur-benturkan kepalanya ke tembok apabila tidak bermain *gadget* sampai tidak mau masuk sekolah (Saadah, 2015). Dengan kondisi demikian *gadget* dapat berpengaruh besar terhadap perilaku anak,dampak yang sangat dirasakan di kalangan siswa yaitu bidang sosial yang menunjukkan terhadap perilaku sosial, dimana perilaku sosial ini adalah suasana saling ketergantungan yang merupakan keharusan untuk menjamin keberadaan manusia.

Apabila dalam Pemakaian *gadget* 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 teman atau guru, malas belajar, dan bias menyebabkan perilaku anarkis seperti suka berkelahi dengan temannya.

Penyimpangan perilaku pada anak juga terdapat beberapa hal yaitu seperti, merusak milik orang lain, tidak pernah diam, mencari perhatian, tidak pernah diam, sering mengganggu, dan sering terganggu fokusnya (Kurniadi, 2018)

Tujuan dari penelitian ini (1) mengidentifikasi responden berdasarkan kelas, usia, dan jenis kelamin pada Siswa di Sekolah Dasar Negeri Taal 1 Kecamatan Tapen Kabupaten Bondowoso ; (2) mengidentifikasi Pemakaian *Gadget* pada Siswa di Sekolah Dasar Negeri Taal 1 Kecamatan Tapen Kabupaten Bondowoso ; (3) mengidentifikasi perilaku sosial pada Siswa di Sekolah Dasar Negeri Taal 1 Kecamatan Tapen Kabupaten Bondowoso (4) menganalisis pengaruh Pemakaian *gadget* terhadap perilaku sosial pada Siswa di Sekolah Dasar Negeri Taal 1 Kecamatan Tapen Kabupaten Bondowoso.

Metode

Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini berjenis penelitian analitik korelasional dengan pendekatan penelitian *cross sectional*. dengan sampel sebanyak 38 responden yang memenuhi kriteria inklusi dengan teknik *total sampling*.

Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis univariat, analisis bivariat dengan korelasi *Spearman's Rho*.

Hasil Penelitian

1. Karakteristik Responden

Tabel 1 Distribusi Frekuensi Karakteristik Responden

Karakteristik		f	%
Umur	9 tahun	12	31,6
	10 tahun	16	42,1
	11 tahun	10	26,3
Total		38	100
Kelas	Kelas III	12	31,6
	Kelas IV	16	42,1
	Kelas V	10	26,3
Total		38	100
Jenis	Laki-laki	14	36,8
Kelamin	Perempuan	24	63,2
Total		38	100

Pada tabel 1 diperoleh bahwa paling banyak responden berumur 10 tahun sebanyak 16 responden (42,1 %), paling banyak kelas responden adalah kelas IV sebanyak 16 responden (42,1 %) dan paling banyak jenis kelamin responden adalah perempuan sebanyak 24 responden (63,2 %),

2. Pemakaian *Gadget*

Tabel 2. Distribusi Frekuensi Responden Pemakaian *Gadget*

Pemakaian <i>Gadget</i>	f	%
Resiko rendah	15	39,5
Resiko tinggi	23	60,5
Total	38	100

Berdasarkan tabel 2 diperoleh bahwa sebagian besar responden 23 (60,5%) mempunyai pengaruh resiko tinggi terhadap pemakai *gadget*. sedangkan 15 (39,5%) responden memiliki pengaruh resiko rendah pemakaian *gadget*.

3. Perilaku Sosial

Tabel 3. Distribusi Frekuensi Responden Perilaku Sosial

Tingkat Stres	f	%
Pengaruh Negatif	38	100 %
Pengaruh Positif	0	0 %
Total	38	100 %

Berdasarkan tabel 3 diperoleh bahwa semua responden 38 (100%) mempunyai pengaruh negatif terjadi perilaku sosial, sedangkan yang memiliki kecenderungan untuk memiliki pengaruh positif perilaku sosial tidak ada.

4. Pengaruh Pemakaian Gadget Terhadap Perilaku Sosial

Tabel 4. Hasil Uji Statistik *Spearman Rho* Pengaruh Gadget terhadap Perilaku Sosial

Variabel 1	Variabel 2	Nilai r hitung	P value	N
Pemakaian Gadget	Perilaku Sosial	0,458	0,004	38

Berdasarkan tabel 4 untuk nilai p value $< \alpha$ yaitu $0,004 < 0,05$ dengan nilai korelasi ($r = 0,458$) yang berarti ada pengaruh pemakaian *Gadget* terhadap Perilaku Sosial di Sekolah Dasar Negeri Taal 1 Kecamatan Tapen Kabupaten Bondowoso. Sehingga perilaku sosial sangat dipengaruhi oleh pemakaian *gadget* berdasarkan nilai p value dibawah $0,05$.

Pembahasan

Karakteristik Responden

Berdasarkan tabel karakteristik responden didapatkan bahwa mayoritas responden berumur 10 tahun (42,1%). Anak usia 6-12 tahun yang sudah beranjak kelingkungan yang lebih luas dari keluarga dan

mengenal media. Karena pada masa sekolah dasar inilah anak-anak pertama-tama memiliki kemampuan dasar seperti membaca, menulis, berhitung dan mengeksplor dunia yang lebih luas beserta kultur di dalamnya. Pemilihan obyek anak usia sekolah dasar tersebut mempunyai karakter psikologis yang spesifik dalam bermedia dan berhubungan langsung membentuk perkembangan anak

Mayoritas responden adalah kelas IV sebanyak 16 (42,1%), dimana siswa sudah dapat berpikir secara logis secara sederhana mampu mengimplementasikan pernyataan sifatnya sederhana. Responden dalam penelitian ini mayoritas responden berjenis kelamin perempuan 24 (63,2%).

Pemakaian Gadget

Berdasarkan tabel 2 didapat bahwa pengaruh pemakaian *gadget* terhadap perilaku sosial siswa di Sekolah Dasar Negeri Taal 1 Kecamatan Tapen Kabupaten Bondowoso, sebagian besar 23 (60,0%) mempunyai pengaruh resiko tinggi terhadap pemakain *gadget*.

Gadget suatu peranti atau instrumen yang memiliki tujuan dan fungsi praktis spesifik yang berguna yang umumnya diberikan terhadap sesuatu yang baru. *Gadget* dalam pengertian umum dianggap sebagai suatu perangkat elektronik yang memiliki fungsi khusus pada setiap perangkatnya. Contohnya: komputer, handphone, game dan lainnya (Novia, 2018)

Anak usia sekolah dasar memiliki kemampuan otak kiri yang mulai berkembang dengan pesat, sehingga dibutuhkan untuk fokus dalam penggunaan *gadget* dalam aplikasi yang ada di dalam alat elektronik tersebut, termasuk di

dalam lingkungan sosial mereka di sekolah.

Hal ini didukung oleh pendapat peneliti lain yang lain bahwa lingkungan sosial dengan cara bermain dengan teman-temannya yang merupakan interaksi secara sosial. Setelah dilakukan penelitian, mendapatkan beberapa data yang menunjukkan pola kehidupan sosial akibat pengaruh dari *gadget*. Didapati bahwa sekitar 67% siswa, Rata-rata para siswa menggunakan *gadget* lebih dari empat jam per hari. Hal ini menunjukkan intensitas penggunaan *gadget* yang tinggi setiap harinya. Hal ini berpengaruh terhadap kemampuan berinteraksi dengan orang lain di sekitar tanpa menggunakan *gadget* yang menurun sekitar 4-6 jam per hari. Bermain sangat penting bagi perkembangan fisik, psikis, dan sosial anak. Dengan bermain anak berinteraksi dengan teman main yang banyak memberikan sebagai pengalaman berharga. Bermain secara berkelompok memberikan peluang dan pelajaran kepada anak untuk berinteraksi dan bertenggang rasa dengan sesama teman. Permainan yang disukai anak cenderung kegiatan bermain yang dilakukan secara berkelompok, kecuali bagi anak-anak yang kurang diterima dikelompoknya dan cenderung memilih bermain sendiri (Puji, 2015)

Penggunaan *gadget* yang berlebihan akan berdampak buruk bagi anak. Anak yang menghabiskan waktunya dengan gadget akan lebih emosional, pemberontak karena merasa sedang diganggu saat asyik bermain game. Malas mengerjakan rutinitas sehari-hari. Bahkan untuk makanpun harus disuap, karena sedang asyik menggunakan gadgetnya. Lebih mengkhawatirkan lagi, jika mereka sudah tidak tengok kanan (Umi, 2017)

Berdasarkan pendapat – pendapat ahli tersebut, peneliti memperoleh gambaran bahwa pemakaian *gadget* yang berlebihan akan berpengaruh terhadap perilaku sosial terutama di sekolah di Sekolah Dasar Negeri 1 Taal Kecamatan Tapen Kabupaten Bondowoso, semakin rendah pemakaian *gadget* maka semakin tinggi pengaruh positif terhadap pemakaian *gadget*.

Perilaku Sosial

Berdasarkan tabel 3 didapatkan bahwa perilaku sosial memiliki pengaruh negatif siswa di Sekolah Dasar Negeri Taal 1 Kecamatan Tapen Kabupaten Bondowoso, sebagian besar 38 (100,0%). Perilaku sosial adalah tindakan seorang individu yang dapat mempengaruhi individu-individu lainnya dalam lingkungan sosial. Dalam bertindak atau berperilaku sosial, seorang individu hendaknya memperhitungkan keberadaan individu lain yang ada dalam lingkungannya. Hal tersebut penting diperhatikan karena tindakan interaksi sosial merupakan perwujudan dari hubungan atau interaksi sosial (Dalilah, 2019).

Perkembangan perilaku sosial anak ditandai dengan adanya minat terhadap aktivitas teman-teman dan meningkatnya keinginan yang kuat untuk diterima sebagai anggota suatu kelompok, dan tidak puas apabila tidak bersama teman-temannya.

Perilaku sosial yang terbentuk tidak lepas dari faktor eksternal yang mempengaruhi interaksi dengan yang lain. tetapi hal tersebut bias terganggu karena lingkungan yang tidak mendukung seperti hal-hal

yang mengabaikan lingkungan sekitarnya.

Lingkungan eksternal terhubung tidak hanya dengan interaksi antara satu individu dengan individu lainnya, tetapi juga dihubungkan dengan media-media secara audio visual agar lebih cepat dan lebih efektif bila berinteraksi dengan orang lain dengan jarak jauh.

Menurut hasil peneliti lain menunjukkan bahwa sebagian besar anak yang mengalami perkembangan sosial kurang dari rata-rata adalah anak yang cenderung memiliki kebiasaan bermain gadget lebih dari 1 kali sehari dengan waktu penggunaan lebih dari 60 menitsebanyak 9 anak (16.9%) dengan lamanya > 60/hari sebanyak 20 anak (37.7%). Hal ini dikarenakan pemakaian *gadget* yang terlalu lama dapat berdampak bagi kesehatan anak selain radiasinya yang berbahaya, penggunaan gadget yang terlalu lama dapat mempengaruhi tingkat agresif anak. Selain itu anak menjadi tidak peka terhadap lingkungan di sekelilingnya. Anak terlalu asyik dengan gadgetnya berakibat lupa untuk berinteraksi ataupun berkomunikasi dengan orang sekitar maupun keluarga dan itu akan berdampak buruk bagi perkembangan sosial anak (Sujianti, 2018).

Media ini salah satunya *gadget* yang sudah mampu masuk ke berbagai lapisan masyarakat dari usia dini sampai dewasa. *Gadget* sangat berperan penting bagi kehidupan manusia guna berkomunikasi, memperbanyak relasi, menambah wawasan dan pengetahuan, pendidikan, dan bisnis. Namun, di sisi lain, terjadi hal yang berlawanan yang disebabkan oleh faktor keteledoran pemakainya atau kekurangtepatan dalam

meman-faatkan fungsi yang sebenarnya (Aisyah, 2018)

Menurut peneliti perilaku sosial memiliki pengaruh yang signifikan di Sekolah Dasar Negeri 1 Taal Kecamatan Tapen Kabupaten Bondowoso. Hal ini dikarenakan pemakaian *gadget* yang berlebihan digunakan terutama di sekolah sampai berpengaruh pada interaksi sosial atau bersosialisasi di lingkungan sekolah. Semakin tinggi pemakaian *gadget* pada siswa, maka perilaku sosial akan membawa pengaruh negatif terhadap lingkungannya.

Pengaruh Pemakaian Gadget Terhadap Perilaku Sosial

Berdasarkan hasil uji rho dengan menggunakan SPSS dilihat bahwa hasil penelitian Pengaruh Pemakaian *Gadget* Terhadap Perilaku Sosial Siswa di Sekolah Dasar Negeri Taal 1 Kecamatan Tapen Kabupaten Bondowoso positif. Hal ini dibuktikan dengan interpretasi r sebesar 0,458, dengan nilai r tersebut diinterpretasikan memiliki hubungan yang signifikan, yang artinya semakin tinggi resiko pemakaian *gadget* maka memiliki pengaruh negatif pada perilaku sosial pada siswa Sekolah Dasar Negeri 1 Taal Kecamatan Tapen Kabupaten Bondowoso. Hasil Uji statistik diperoleh p value α ($0,004 < 0,05$), maka dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh yang signifikan antara Pengaruh Pemakaian *Gadget* Terhadap Perilaku Sosial Siswa di Sekolah Dasar Negeri Taal 1 Kecamatan Tapen Kabupaten Bondowoso.

Penggunaan *gadget* secara berlebihan secara psikologis mampu menghambat perkembangan secara sosial dan proses belajar pada anak-anak, Karena pada masa sekolah dasar inilah anak-anak pertama-

tama memiliki kemampuan dasar seperti membaca, menulis, berhitung dan mengeksplor dunia yang lebih luas beserta kultur di dalamnya.

Berdasarkan sudut pandang kesehatan jiwa yang menyatakan perubahan perilaku sosial terhadap anak yang disebabkan oleh penggunaan *gadget* pada anak – anak tidak disarankan melebihi batas waktu per hari karena menyebabkan anak tidak belajar dan bersosialisai, kurangnya dalam berinteraksi sosial dengan teman sesama, siswa cenderung mengacuhkan lingkungan sekitar, malas belajar di dalam kelas, serta kecanduan akan game melalui media *gadget* (Sujianti, 2018).

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.

Anak-anak sekarang menganggap hidup itu seharusnya mudah yang pada akhirnya anak-anak akan memilih untuk menyederhanakan masalah dan meng-hindari kesulitan. Karena itu hasilnya anak makin hari makin lemah dalam hal kesabaran serta konsentrasi dan cepat menuntut orang untuk memberi yang diinginkannya dengan cepat. Menurut Romo (2013), bermain *gadget* dalam durasi yang panjang dan dilakukan se-tiap hari secara terus-menerus, bisa membuat anak berkembang ke arah pribadi yang antisosial (Mautia, 2018)

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 antar-siswa, guru maupun lingkungan sekitar.

Simpulan

Berdasarkan penelitian dan pembahasan, maka dapat diambil kesimpulan bahwa penggunaan *gadget* mempunyai pengaruh resiko tinggi terhadap pemakain *gadget*,. sedangkan 15 (39,5%) responden memiliki pengaruh resiko rendah pemakaian *gadget*, dan mempunyai pengaruh negatif terjadi perilaku sosial serta terdapat pengaruh pemakaian *Gadget* terhadap Perilaku Sosial di Sekolah Dasar Negeri Taal 1 Kecamatan Tapen Kabupaten Bondowoso. 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

Daftar Pustaka

- Aisyah.A, *Pengaruh penggunaan gadget dan kehidupan sosial*. Jurnal PPkn dan Hukum. FKIP Universitas Padang.2018.
- Dalilah, *Dampak Pengaruh Gadget Terhadap Interaksi Sosial Mahasiswa*. Skripsi. 2019
- Kurniadi, Dedi, *gangguan dan treatment perilaku*. Makalah : [http://file.upi.edu/Direktori/FI P/JUR._PEND._LUAR_BIASA](http://file.upi.edu/Direktori/FI/P/JUR._PEND._LUAR_BIASA). 2018
- Mautia Amany A, *Kemampuan bersosialisai pada anak kecanduan gadget*. Skripsi. 2018
- Novia Prasetyaningsih, *Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Pendidikan Dasar Di Jorong Laras Minang Nagari Kurnia Selatan Kecamatan Sungai Rumbai Kabupaten*

- Dharmasraya. STKIP Sumatra barat. Vol. 2 ,2018*
- Puji Asmaul Husna..*Pengaruh pemakaian gadget terhadap perkembangan anak. Jurnal Dinamika Penelitian 2015.*
- Saadah, 2015, *Dampak Penggunaan Gadget terhadap Perilaku Sosial Siswa Di MAN Cirebon I Kabupaten Cirebon. Skripsi. 2015.*
- Sri Intan Wahyuni, *Dampak Penggunaan Gadget terhadap Kemampuan Interaksi Sosial Anak Usia Dini. Al Hikmah Proceedings. 2018.*
- Sinta. *Pengaruh Gadget Terhadap Perkembangan Sosial Anak di TK Bsutatul Athfal VI. FKIP Universitas Tanjung Pura. Des, 2018.*
- Sujianti, *Hubungan Lama dan Frekuensi Penggunaan Gadget dengan Perkembangan Sosial Anak Pra Sekolah Di TK Islam Al Irsyad Cilacap. Jurnal Kebidanan. Vol. 8 No. 1 Oktober 2018*
- Umi khasanah, *Pengaruh Penggunaan Smartphone Pada Anak Usia 7-9 Tahun Terhadap Keberfungsian Sosial di Srunggan Karang Tengah Imogiri Bantul.. Skripsi. 2017*