Zaitun
Jurnal Ilmu Kesehatan
Vol. x No. x (2022)
DOI :

PENGARUH BAHAYA *GADGET* TERHADAP INTERAKSI SOSIAL PADA SISWA DI SDN 12 BONGOMEME

Effect of Gadget Hazards on Social Interaction Among Students at SDN 12 Bongomeme

Febrianti R.S Hubulo[1], Rona Febriyona[2], Dewi Modjo[3]
[1]Program Studi Ilmu Keperawatan
[2]Fakultas Ilmu kesehatan
[3]Universitas Muhammadiyah Gorontalo
Email: hubulofebrianti@gmail.com

ABSTRAK

Dampak *gadget* pada anak yaitu anak menjadi seorang individualis selain itu adegan kekerasan yang anak lihat dalam *game* dan film serta pornografi memberikan efek negatif baik perilaku atapun kemampuan anak. Tujuan penelitian untuk mengetahui pengaruh bahaya *gadget* terhadap interaksi sosial pada siswa. Desain penelitian *cross sectional* dengan uji *chi square*. Jumlah populasi sebanyak 107 siswa dengan jumlah sampel sebanyak 38 siswa. Hasil penelitian menunjukan bahwa terdapat 15 siswa mengalami bahaya *gadget* dampak tinggi dengan interaksi sosial cukup sebanyak 9 siswa, hasil analisis *chi square* menunjukan nilai p=0,000<0,05 hasil uji statistik menunjukan bahwa *gadget* memiliki pengaruh yang berbahaya terhadap interaksi sosial pada siswa yang berada di SDN 12 Bongomeme. Saran diharapkan agar orangtua memberikan perhatian yang lebih pada anak dalam penggunaan *gadget* untuk mengurangi resiko kecanduan pada anak dan pihak sekolah membantu orangtua dalam memberikan pengawasan penggunaan *gadget* pada anak dengan cara memberikan sanksi apabila anak ditemukan membawa *gadget* disekolah.

Kata Kunci : Bahaya Gadget, Interaksi Sosial.

ABSTRACT

FEBRIANTI R.S HUBULO. Effect of gadget hazards on social interaction among students at SDN 12 Bongomeme. Supervised by RONA FEBRIYONA as chairman and DEWI MODJO as member.

The impact of gadgets on children is that children become individualists. In addition, scenes of violence that children see in games and films and pornography have a negative effect on both the behavior and abilities of the child. The research objective was to determine the effect of gadget hazards on students' social interactions. Cross sectional research design with chi square test. Total population of 107 students with a total sample of 38 students. The results showed that there were 15 students experiencing the dangers of high-impact gadgets with enough social interaction as many as 9 students, the results of the chi square analysis showed a value of p = 0.000 <0.05, the results of stg atistical tests showed that gadgets had a harmful effect on social interactions in students who is at SDN 12 Bongomeme. Suggestions are expected that parents pay more attention to children in using gadgets to reduce the risk of addiction in children and the school helps parents in providing supervision over the use of gadgets to children by imposing sanctions if children are found carrying gadgets at school.

Keywords: Gadget Dangers, Social Interaction.

PENDAHULUAN

Interaksi sosial atau komunikasi merupakan hubungan sosial yang melibatkan dua atau lebih individu yang terjadi melalui kontak langsung maupun tidak langsung. *Gadget* sendiri merupakan suatu benda elektronik yang digunakan sebagai komunikasi oleh manusia seperti handphone, komputer dan lainnya.

Berdasarkan survei *Entertainment Software Association* (ESA) menemukan bahwa setiap orang memiliki minimal satu *smartphone*. Laporan dari *Stock Apps* memaparkan jumlah pengguna *gadget* didunia mencapai 5,3 miliar pada bulan Juli 2021. Jumlah tersebut mempresentasikan 67% atau setengah dari total populasi dibumi yang sekitar 7,9 miliar. *Stock Apps* memperkirakan angka ini akan meningkat hingga mencapai 83% atau sekitar 6,4 miliar pada tahun 2035 atau 15 tahun kemudian (Pratiwi, 2022).

Di Indonesia sendiri berdasarkan hasil pemaparan Menkominfo jumlah penggunaan *smartphone* atau *gadget* mencapai 143,4 juta pada tahun 2018, Menkominfo memperkiraan jumlah ini akan meningkat hingga 345,3 juta pada tahun 2030 bahkan jumlah ini akan melebihi banyaknya total penduduk Indonesia yaitu 271,35 juta jiwa, penyebab utama peningkatan ini yaitu adanya pandemi covid-19 dimana banyak perubahan dan menggunakan sistem online. Sedangkan pada tahun 2021 sebanyak 29% anak usia dini di Indonesia sudah menggunakan *gadget* dengan rincian bayi berusia kurang dari 1 tahun sebesar 3,5%, anak balita 1-4 tahun sebesar 25,9% dan anak berusia 5-7 tahun sebesar 47,7%, Menkominfo memperkiraan jumlah ini akan meningkat hingga mencapai 50% pada tahun 2032 atau di 10 tahun kemudian, lagi-lagi pandemi covid-19 menjadi penyebab utama peningkatan penggunaan *gadget* pada anak serta perkembangan teknologi yang semakin pesat setiap tahunnya (Menkominfo, 2022).

Di Provinsi Gorontalo sendiri anak yang menggunakan *gadget* pada tahun pada tahun 2020 sudah mencapai 798 ribu atau 0,6% anak. Angka ini tergolong tinggi mengingat data tersebut merupakan data yang hanya menampilkan penggunaan *gadget* pada anak (BPS Provinsi Gorontalo, 2021).

Psikolog Aric sigman (Utomo, 2015) menyatakan “meningkatnya waktu di depan layar *gadget* mengurangi interaksi sosial sehingga memberikan konsekuensi negatif pada penggunanya” Pada usia tujuh tahun, anak-anak akan menghabiskan total waktu untuk menonton layar *gadget* sekitar satu tahun, rata-rata melihat lima layar berbeda dari *gadget* mereka di rumah dan bahkan menonton dua layar pada saat yang sama. Secara tidak langsung gadget telah memberikan pengaruh yang negatif terhadap anak, dimana anak dulunya aktif bermain bersama teman-teman sebayanya sekarang telah disibukan dengan teman barunya yaitu *gadge* (Munisa, 2020).

Interaksi sosial anak yang kurang dapat memberikan dampak negatif pada anak dimana anak akan mudah cemas akibat kurangnya

interaksi sosial kecemasan yang dialami oleh anak tidak dapat dibagikan pada orang lain termasuk orangtua, anak merasa kesepian karena kurang berteman dengan orang lain, anak bersikap tidak peduli pada orang disekitarnya, hal ini jika terjadi secara terus menurus dimana anak memendam sendiri semua yang dirasakan dapat menyebabkan kesehatan mental anak menjadi terganggu (Stephanie, 2021).

Berdasarkan uraian masalah diatas, peneliti tertarik melakukan penelitian "Pengaruh bahaya *gadget* terhadap interaksi sosial pada siswa di SDN 12 Bongomeme"

METODE

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan survey analitik dan menggunakan desain penelitian *cross sectional* yang digunakan untuk menentukan hubungan antara variabel bebas dan variabel terikat. Penelitian ini dilakukan di SDN 12 Bongomeme, Kabupaten Gorontalo pada bulan pada bulan Juli sampai bulan Agustus tahun 2022. Populasi dalam penelitian ini yaitu seluruh jumlah anak yang berada di SDN 12 Bongomeme, Kabupaten Gorontalo, yaitu sebanyak 107 siswa. Pada penelitian ini sampel yang diambil kelas 4 dan kelas 5 SDN 12 Bongomeme dengan jumlah 38 siswa, adapun tehnik *sampling* yang digunakan *purposive sampling*. Penelitian menggunakan istrumen kuisioner untuk variable bahaya *gadget* dan interaksi sosial siswa.

HASIL

Karakteristik responden

Tabel 1. Karakteristik berdasarkan usia dan jenis kelamin

Karakteristik	Frekuensi	Presentasi
Usia		
9 Tahun	7	18.4
10 Tahun	14	36.8
11 Tahun	8	21.1
12 Tahun	9	23.7
Jenis Kelamin		
Laki-laki	9	23.7
Perempuan	29	76.3
Total	**38**	**100**

Sumber: Data primer 2022

Berdasarkan tabel diatas menunjukan bahwa usia responden yang berada di SDN 12 Bongomeme yang tertinggi yaitu usia 10 tahun sebanyak 14 siswa (36,8%). Jenis kelamin yang tertinggi yaitu jenis kelamin perempuan sebanyak 29 siswa (76,3%).

Analisis univariat

Tabel 2. Frekuensi berdasarkan bahaya *gadget*

Bahaya *gadget*	Frekuensi	Presentase
Tinggi	15	39.5
Rendah	23	60.5
Total	**38**	**100**

Sumber: Data primer 2022

Berdasarkan tabel diatas menunjukan bahwa bahaya *gadget* pada siswa yang berada di SDN 12 Bongomeme yang tertinggi yaitu siswa dengan dampak rendah sebanyak 23 siswa (60,5%) dan terendah yaitu siswa dengan dampak tinggi sebanyak 15 siswa (39,5%).

Tabel 3. Frekuensi berdasarkan interaksi sosial

Interaksi sosial	Frekuensi	Presentase
Baik	18	47.4
Cukup	9	23.7
Kurang	11	28.9
Total	**38**	**100**

Sumber: Data primer 2022

Berdasarkan tabel diatas menunjukan bahwa interaksi sosial responden yang berada di SDN 12

e-ISSN : 2964-9005
p-ISSN : 2301-5691

Bongomeme yang tertinggi yaitu baik sebanyak 28 siswa (47,4%) dan terendah yaitu interaksi sosial cukup sebanyak 9 siswa (23,7%).

Analisis bivariat

Tabel 4. Pengaruh bahaya *gadget* terhadap interaksi sosial pada siswa

Bahaya *gadget*	**Interaksi sosial**				
	Baik	**Cukup**	**Kurang**	**Total**	**PValue**
Tinggi	0	4	11	15	
Rendah	18	5	0	23	0,000
Total	**18**	**9**	**11**	**38**	

Sumber: Data primer 2022

Berdasarkan tabel diatas menunjukan bahwa siswa dengan dampak tinggi bahaya *gadget* memiliki interaksi sosial cukup sebanyak 4 orang siswa dan interaksi sosial kurang sebanyak 11 orang siswa, sedangkan siswa dengan dampak rendah bahaya *gadget* memiliki interaksi sosial baik sebanyak 18 orang siswa dan cukup sebanyak 5 orang siswa. Diketahui nilai *chi square* atau pValue=0.000<0.05, maka Ha diterima, jadi dapat simpulkan bahwa terdapat pengaruh bahaya *gadget* terhadap interaksi sosial pada siswa di SDN 12 Bongomeme.

PEMBAHASAN

Bahaya *Gadget*

Bahaya *gadget* pada siswa yang berada di SDN 12 Bongomeme yang tertinggi yaitu siswa dengan dampak rendah sebanyak 23 siswa (60,5%) dan terendah yaitu siswa dengan dampak tinggi sebanyak 15 siswa (39,5%).

Hasil penelitian menunjukan bahwa 15 orang siswa dengan dampak tinggi, berdasarkan kuisioner rata-rata siswa menjawab tidak suka belajar karena membosankan, mengulang pelajaran kadang-kadang bahkan tidak pernah dilakukan, tidak suka menulis dan merasa capek saat menulis dan hanya akan membaca saat hanya ingin saja, lebih suka duduk sendiri, kadang-kadang duduk dengan teman dan selalu takut saat dipanggil guru maju kedepan kelas, setiap hari bermain *gadget* dan pernah bermain *gadget* sampai tertidur, selalu merasa perih di kelopak mata setelah bermain *gadget* dan pernah mengalami sariawan serta sering sakit dan tidak izin tidak masuk sekolah, tidak pernah mendapatkan juara didalam kelas, tidak pernah berbicara didepan kelas, pernah mengalami teman dikelas tidak mengerti dengan apa yang dikatakan, pernah berteriak didalam kelas, kadang-kadang merasa tidak suka berteman yang ada dikelas, pernah merasa takut dengan suara keras teman sekelas. Berdasarkan observasi peneliti saat melakukan penelitian terlihat beberapa orang siswa membawa *gadget* dan terlihat menyendiri, hal ini membutuhkan pengawasan dari orangtua, guru ataupun lingkungan sekitar jika tidak segera diatas siswa akan menjadi ketergantungan dengan *gadget* dan pertumbuhan serta perkembangan siswa terganggu.

Sedangkan terdapat 23 orang siswa dengan dampak rendah, berdasarkan kuisioner rata-rata siswa menjawab mengulang pelajaran setiap malam dirumah serta selalu rajin belajar suka menulis yang ditulis oleh guru dipapan tulis dan selalu menyukai membaca dan menulis, suka bermain bersama dengan teman-teman dikelas dan selalu merasa senang atau tidak takut saat

e-ISSN : 2964-9005
p-ISSN : 2301-5691

dipanggil guru didepan kelas, tidak pernah bermain *gadget* sampai tertidur dan saat dirumah bermain *gadget* kadang-kadang, selalu masuk sekolah terus kecuali hari libur saya tidak sekolah dan jarang mendapatkan sariawan dimulut, pernah mendapatkan juara didalam kelas, suka berbicara didepan kelas dan teman mengerti dengan dengan apa yang dikatakan, suka berteman dengan teman yang ada dikelas dan tidak pernah berteriak dalam kelas. Berdasarkan observasi peneliti saat melakukan penelitian terlihat beberapa orang siswa suka berinteraksi dengan temannya bahkan saling bercanda dan mau bertanya saat tidak memahami pertanyaan kuisioner, pengawasan orangtua dan guru yang baik dapat mencegah siswa mengalami dampak *gadget*.

Penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Munisa (2020), hasil penelitian menunjukan bahwa penggunaan *gadget* juga berdampak negatif yang cukup besar bagi anak dengan adanya kemudahan dalam mengakses berbagai media infomasi dan teknologi, menyebabkan anak-anak menjadi malas bergerak dan beraktivitas. Mereka lambat laun telah melupakan kesenangan bermain dengan teman-teman seumuran mereka maupun dengan anggota-anggota keluarganya.

Berdasarkan hasil penelitian diatas peneliti berasumsi bahwa siswa di SDN 12 Bongomeme semua memiliki *gadget* yang membedakannya hanyalah tingkat penggunaannya. Siswa mengalami dampak tinggi diakibatkan penggunaan *gadget* yang tinggi sehingga siswa tidak melakukan kegiatan lain tanpa menggunakan *gadget* ataupun siswa tidak bisa meninggalkan *gadget* terlalu lama, hal ini membutuhkan pengawasan dari orangtua, guru ataupun lingkungan sekitar jika tidak segera diatas siswa akan menjadi ketergantungan dengan *gadget* dan pertumbuhan serta perkembangan siswa terganggu.

Interaksi Sosial

Interaksi sosial responden yang berada di SDN 12 Bongomeme yang tertinggi yaitu baik sebanyak 28 siswa (47,4%) dan terendah yaitu interaksi sosial cukup sebanyak 9 siswa (23,7%).

Hasil penelitian menunjukan bahwa terdapat 28 orang siswa memiliki interaksi sosial yang baik, berdasarkan kuisioner rata-rata siswa menjawab mengerjakan tugas kelompok dengan baik bersama teman dan membersihkan ruangan kelas bersama-sama, menyukai bermain bersama dengan teman-teman dalam kelas dan suka berbicara dengan banyak orang dan didepan kelas, berteman akrab dengan siswa lain dan menyukai bermain bersama dengan teman dikelas walaupun tidak kenal dekat. Berdasarkan observasi peneliti saat melakukan penelitian terlihat beberapa orang siswa saling membantu ketika teman sekelasnya tidak mendapatkan tempat duduk dengan menawarkan untuk duduk bersama. Interaksi sosial siswa dapat membantu perkembangan bahasa siswa dan sekolah merupakan tempat yang sangat tepat bagi siswa untuk melakukan interaksi sosial.

e-ISSN : 2964-9005
p-ISSN : 2301-5691

Hasil penelitian juga menunjukan bahwa terdapat 9 orang siswa memiliki interaksi sosial yang cukup, berdasarkan kuisioner rata-rata siswa menjawab suka menyelesaikan tugas sendiri, hanya memiliki 1 orang teman didalam kelas dan pernah memukul orang yang pernah memukul teman sekelas, menyukai guru kelas yang sudah saya kenal daripada guru kelas baru dan tidak menyukai siswa lain masuk dalam kelas. Berdasarkan observasi peneliti saat melakukan penelitian terlihat bahwa ada beberapa siswa yang hanya berinteraksi dan berteman dengan teman disebelahnya saja, perlu dukungan atau dorongan dari orang lain seperti guru agar siswa bersikap terbuka dengan teman sekelasnya sehingga siswa dapat berinteraksi dengan banyak teman dikelasnya.

Sedangkan terdapat 11 orang siswa memiliki interaksi sosial yang kurang, berdasarkan kuisioner rata-rata siswa menjawab suka menyelesaikan tugas sendiri dan tidak menyukai bekerja sama dengan teman-teman dikelas, hanya memiliki 1 orang teman didalam kelas, tidak berteman akrab dengan teman-teman dikelas dan pernah memukul orang yang pernah memukul teman sekelas serta membiarkan teman dikelas berkelahi dan tidak melerai mereka, berteman lebih menyukai guru kelas yang sudah saya kenal daripada guru kelas baru dan tidak menyukai siswa lain masuk dalam kelas serta tidak peduli yang terjadi dikelas seperti teman yang berkelahi ataupun saling menghina. Berdasarkan observasi peneliti saat melakukan penelitian terlihat bahwa siswa jarang berinteraksi dengan temannya dan hanya asik melihat dan mendengar teman-teman sekelasnya berbicara selain itu terlihat bahwa siswa tidak memiliki keberanian untuk tampil didepan kelas. Peran guru sangat dibutuhkan, dalam hal ini menciptakan suasana belajar yang asik yang disukai oleh siswa dapat menimbulkan keseruan dan juga keakraban siswa sehingga siswa tidak sungkan untuk melakukan interaksi dengan teman-teman sekelasnya.

Penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Alawiyah (2021), hasil penelitian menunjukan bahwa dapat diketahui bahwa Interaksi Sosial 5 Samarinda Kelas V terdapat 55 responden (56,7%) dengan interaksi sosial kurang baik dan 42 responden (43,3%) dengan interaksi sosial baik.

Berdasarkan hasil penelitian peneliti berasumsi bahwa siswa di SDN 12 Bongomeme yang dilakukan oleh anak disekolah dapat memberika pengalaman serta meningkatkan rasa percaya diri anak sehingga tidak merasa takut untuk berinteraksi dilingkungan banyak orang, interaksi sosial anak yang baik juga dapat meningkatkan kemampuan bicara dan bahasa anak serta membuat anak memiliki pemikiran yang terbuka, peduli dengan teman yang lain dan saling berbagi. Anak yang tidak dapat berinteraksi sosial dengan teman sebaya disekolah biasanya lebih senang menyendiri dan tidak memiliki keberanian untuk tampil di depan kelas karena kurang merasa percaya diri selain itu rasa peduli anak terhadap

e-ISSN : 2964-9005
p-ISSN : 2301-5691

orang lain juga rendah karena kurangnya melakukan interaksi dengan orang lain.

Pengaruh Bahaya *Gadget* terhadap Interaksi Sosial pada Siswa di SDN 12 Bongomeme

Berdasarkan hasil uji statistik menunjukan bahwa siswa dengan dampak tinggi bahaya *gadget* memiliki interaksi sosial cukup sebanyak 4 orang siswa dan interaksi sosial kurang sebanyak 11 orang siswa, sedangkan siswa dengan dampak rendah bahaya *gadget* memiliki interaksi sosial baik sebanyak 18 orang siswa dan cukup sebanyak 5 orang siswa. Diketahui nilai *chi square* atau pValue=0.000<0.05, maka Ha diterima, jadi dapat simpulkan bahwa terdapat pengaruh bahaya *gadget* terhadap interaksi sosial pada siswa di SDN 12 Bongomeme.

Hasil penelitian menunjukan bahwa siswa dengan dampak tinggi bahaya *gadget* memiliki interaksi sosial cukup sebanyak 4 orang siswa berdasarkan hasil penelitian dari jawaban kuisioner bahaya *gadget* diketahui bahwa pada aspek penurunan kosentrasi belajar siswa menjawab tidak suka belajar karena membosankan selalu dirasakan, mengulang pelajaran setiap malam dirumah kadang-kadang bahkan tidak pernah dilakukan. Pada aspek malas menulis dan membaca siswa menjawab tidak suka menulis dan merasa capek saat menulis dan hanya akan membaca saat hanya ingin saja. Pada aspek penurunan dalam kemampuan bersosialisasi membaca siswa menjawab lebih suka duduk sendiri. Pada aspek kecanduan siswa menjawab setiap hari bermain *gadget* dan pernah bermain *gadget* sampai tertidur. Pada aspek dapat menimbulkan gangguan kesehatan menjawab selalu merasa perih di kelopak mata setelah bermain *gadget* dan pernah mengalami sariawan. Pada aspek perkembangan kognitif terhambat siswa menjawab tidak pernah mendapatkan juara didalam kelas. Pada aspek menghambat kemampuan bahasa siswa menjawab tidak pernah berbicara didepan kelas. Pada aspek mempengaruhi perilaku anak siswa menjawab pernah berteriak didalam kelas.

Sedangkan untuk interaksi sosial cukup diketahui bahwa pada aspek kerjasama siswa menjawab suka menyelesaikan tugas sendiri. Pada aspek akomodasi siswa menjawab hanya memiliki satu orang teman didalam kelas dan pernah memukul orang yang pernah memukul teman sekelas. Pada aspek asimilasi siswa menjawab berteman lebih menyukai guru kelas yang sudah saya kenal daripada guru kelas baru dan tidak menyukai siswa lain masuk dalam kelas.

Hasil penelitian pada siswa dengan dampak rendah bahaya *gadget* memiliki interaksi sosial cukup sebanyak 5 orang siswa berdasarkan hasil penelitian dari jawaban kuisioner bahaya *gadget* diketahui bahwa pada aspek penurunan kosentrasi belajar siswa menjawab mengulang pelajaran setiap malam dirumah. Pada aspek malas menulis dan membaca siswa menjawab suka menulis yang ditulis oleh guru dipapan tulis. Pada aspek penurunan dalam kemampuan bersosialisasi membaca siswa menjawab suka bermain bersama dengan teman-teman dikelas. Pada aspek

e-ISSN : 2964-9005
p-ISSN : 2301-5691

kecanduan siswa menjawab tidak pernah bermain *gadget* sampai tertidur. Pada aspek dapat menimbulkan gangguan kesehatan menjawab selalu masuk sekolah terus kecuali hari libur saya tidak sekolah. Pada aspek perkembangan kognitif terhambat siswa menjawab pernah mendapatkan juara didalam kelas. Pada aspek menghambat kemampuan bahasa siswa menjawab suka berbicara didepan kelas. Pada aspek mempengaruhi perilaku anak siswa menjawab suka berteman dengan teman yang ada dikelas. Sedangkan untuk interaksi sosial cukup diketahui bahwa pada aspek kerjasama siswa menjawab suka menyelesaikan tugas sendiri. Pada aspek akomodasi pernah memukul orang yang pernah memukul teman sekelas. Pada aspek asimilasi siswa menjawab tidak menyukai siswa lain masuk dalam kelas.

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Silalahi (2021) hasil penelitian menunjukan bahwa *gadget* tidak hanya memberikan dampak negatif kepada anak, akan tetapi juga memberikan dampak positif. Hal itu tergantung kepada kita sebagai orang tua bagaimana cara mengenalkan *gadget* yang baik kepada anak. Agar anak terhindar dari kecanduan *gadget* maka peran orang tua sangat penting dalam mendampingi anak ketika menggunakan *gadget*.

Penelitian ini di dukung oleh penelitian yang dilakukan oleh Rohana (2020) hasil penelitian menunjukan bahwa paling banyak adalah responden penggunaan gadget tinggi dengan jumlah 23 responden (59,0%), dan paling sedikit adalah penggunaan rendah dengan jumlah 6 responden (15,4%), dan diantarnya adalah penggunaan sedang dengan jumlah 10 responden (25,6%). Penelitian tentang hubungan penggunaan gadget dengan interaksi sosial menghasilkan nilai p value (p 0,000 < α 0,05) maka terdapat hubungan penggunaan gadget dengan interaksi sosial.

Penelitian serupa yang dilakukan oleh Syahyudin (2019) hasil penelitian menunjukan bahwa ampak negatif dari penggunaan *gadget* yang dialami oleh siswa berupa malas beraktifitas, kelelahan fisik, kecanduan yang mengakibatkan pengeluaran uang untuk membeli pulsa, konsentrasi belajar berkurang dan bentuk kenakalan lainnya. Dampak negatif yang paling tinggi adalah malasnya siswa beraktifitas sosial sebesar 81.81% dan berkurangnya daya konsentrasi siswa yang bahkan mencapai 100% dari total siswa pengguna *gadget* yang diberikan kuesioner tersebut.

Berdasarkan hasil penelitian dan juga hasil observasi yang dilakukan maka peneliti berasumsi bahwa bahaya *gadget* dapat mempengaruhi interaksi sosial pada anak, diketahui bahwa anak dengan bahaya *gadget* tinggi memiliki interaksi sosial cukup dan kurang seperti yang telah ditemui dalam penelitian ini anak lebih nyaman sendiri bahkan anak acuh atau tidak peduli dengan yang terjadi dilingkungan ia berada dan juga terdapat beberapa anak yang hanya diam saja saat anak lain sedang berinteraksi, awalnya *gadget* dapat menghubungkan interaksi yang memiliki jarak jauh namun pada zaman skarang *gadget* sudah

e-ISSN : 2964-9005
p-ISSN : 2301-5691

dilengkapi banyak *game* yang mudah diakses oleh siapa saja, penggunaan *gadget* yang lama akan menimbulkan kecanduan pada anak sehingga anak tidak bisa lepas dari *gadget* yang kemudian fokus perhatian pada lingkungan sekitar mulai hilang bersamaan dengan itu anak menjadi asyik sendiri dan merasa enggan untuk berinteraksi dengan orang lain hal ini mengakibatkan anak menjadi tidak percaya diri dan merasa minder dengan orang sekitar karena kurang berinteraksi.

KESIMPULAN

Bahaya *gadget* pada siswa yang berada di SDN 12 Bongomeme yang tertinggi yaitu siswa dengan dampak rendah sebanyak 23 siswa. Interaksi sosial responden yang berada di SDN 12 Bongomeme yang tertinggi yaitu baik sebanyak 28 siswa. Diketahui nilai *chi square* atau pValue=0.000<0.05, maka Ha diterima, jadi dapat simpulkan bahwa terdapat pengaruh bahaya *gadget* terhadap interaksi sosial pada siswa di SDN 12 Bongomeme.

SARAN

Hasil penelitian ini dapat menambah pengetahuan dan wawasan bagi pihak sekolah agar memfokuskan anak untuk berinteraksi dengan teman-temannya dan mengajak anak belajar sambil bermain yang menarik sehingga anak akan terbiasa berinteraksi sosial dengan teman-temannya. Dapat menambah pengetahuan dan wawasan tentang dampak dan bahaya memberikan *gadget*, digarapkan agar orangtua memberi batasan waktu pada anak untuk memegang *gadget* dan selalu mengawasi anak dalam penggunaan *gadget.* Dapat menambah pengetahuan dan sebagai bahan referensi bagi peneliti selanjutnya dalam melakukan penelitian tentang interaksi sosial anak sekolah dasar dan bahaya *gadget*. Dengan menambahkan variabel lain seperti peran orangtua ataupun pola asuh orangtua.

DAFTAR PUSTAKA

1. Pratiwi. Peningkatan penggunaan *smartphone* atau *gadget.* Detikcom. (2022).
2. Menkominfo. Prevalensi pengguna *smartphone* atau *gadget* dan internet untuk kemajuan bangsa. Jakarta. (2022).
3. Badan Pusat Statistik (BPS) Provinsi Gorontalo. Kemajuan tektonologi, penggunaan *gadget* dikalangan masyarakat. Gorontalo. (2021).
4. Utomo, Eko Priyo. From Mewbie To Advanced, Mudahnya Membuat Aplikasi Android. Yogyakarta. Andi. (2015).
5. Munisa. Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Interaksi Sosial Anak Usia Dini Di TK Panca Budi Medan. *Vol. 13 No. 1. ISSN: 1979-5408.* (2020).
6. Stephanie. Sebab-sebab dan dampak manusia tidak melakukan interaksi sosial. Universitas Multimedia Nusantara. Jakarta. Skripsi. . (2021).
7. Alawiyah. Persepsi orangtua terhadap hadirnya era teknologi digital di kalangan anak usia dini. *Jurnal Obsesi : Pendidikan Anak Usia Dini*. Vol 3. No. 1. (2021).
8. Silalahi. Gadget dan Anak Sekolah Dasar. *Journal Mahesacenter. Volume 1, Nomor 1*. (2021).

e-ISSN : 2964-9005
p-ISSN : 2301-5691

9. Rohana. Hubungan penggunaan gadget dengan interaksi sosial anak usia sekolah di SDN 02 Banyuurip Kecamatan Margorejo Kabupaten Pati. *Jurnal Keperawatan dan Kesehatan Masyarakat*. Vol. 9, No. 2. (2020).
10. Syahudin, D. Pengaruh Gadget Terhadap Pola Interaksi Sosial dan Komunikasi Siswa. *GUNAHUMAS Jurnal Kehumasan, 2(1), 273–282*. (2019).

e-ISSN : 2964-9005
p-ISSN : 2301-5691