

## Peran *Gadget* Dalam Membentuk Keterampilan Komunikasi Sosial Anak Usia Sekolah Dasar

Niken Andalasari<sup>1</sup>, Devi Rahmawati<sup>2</sup>

<sup>1</sup> Dosen Akademi Keperawatan Al-Ikhlas Cisarua

<sup>2</sup> Mahasiswa Akademi Keperawatan Al-Ikhlas Cisarua

Article Info	Abstrak
<p><b>Article History:</b></p> <p><b>Key words:</b> digital habit, parental control, screen time , social cues</p> <p><b>Kata Kunci :</b> Isyarat Sosial, Kebiasaan Digital, Kontrol Orangtua, <i>screen time</i></p>	<p><b>Latar Belakang:</b> Teknologi digital telah mengubah cara anak berinteraksi, dengan <i>gadget</i> menjadi bagian umum dalam aktivitas harian mereka. <b>Tujuan:</b> Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hubungan antara penggunaan <i>gadget</i> dengan keterampilan komunikasi sosial anak usia sekolah dasar. <b>Metode:</b> Desain penelitian yang digunakan adalah kuantitatif korelasional dengan pendekatan <i>cross-sectional</i>. Data dikumpulkan dari 73 siswa kelas III SD Negeri Tugu Selatan 01 dengan teknik <i>total sampling</i>. Instrumen yang digunakan adalah Skala Kecanduan Digital dan Kuesioner Keterampilan Komunikasi Sosial. <b>Hasil:</b> Analisis Spearman Rank sebesar <math>-0,335</math>, <math>p = 0,004</math> (<math>p &lt; 0,05</math>) menunjukkan adanya korelasi negatif yang signifikan antara penggunaan <i>gadget</i> dengan keterampilan komunikasi sosial anak. <b>Kesimpulan:</b> Sebagian besar siswa menunjukkan penggunaan <i>gadget</i> yang rendah dan keterampilan komunikasi yang baik. Temuan ini menekankan pentingnya pengawasan dari orang tua dan guru dalam mencegah dampak negatif serta mendukung perkembangan sosial anak yang sehat.</p>
<p><b>Correspondencing Author</b> : Niken Andalasari</p> <p><b>Email</b> : <a href="mailto:nikenand@akper-alikhlas.id">nikenand@akper-alikhlas.id</a></p>	

### PENDAHULUAN

Manusia adalah makhluk sosial, yang berarti membutuhkan bantuan dan hubungan antara sesama manusia untuk pemenuhan kebutuhannya. Setiap aktivitas yang dijalani manusia tidak luput dari kegiatan berkomunikasi. Interaksi-interaksi ini menumbuhkan kemajuan guna memberikan berbagai manfaat bagi manusia itu sendiri. Setiap kemajuan yang paling menonjol dan sering kita jumpai adalah teknologi. Teknologi tentulah membawa pengaruh kepada penggunanya, baik sedikit atau banyak tergantung sejauh mana pengaruh tersebut dapat dirasakan. Contoh penggunaan teknologi yang sering kita lihat dan kita gunakan sehari-hari adalah *gadget*.

Perkembangan teknologi yang pesat telah membawa perubahan signifikan dalam kehidupan sehari-hari, terutama dalam penggunaan *gadget* kalangan anak-anak usia sekolah dasar. *Gadget* seperti smartphone, tablet, dan laptop telah menjadi bagian integral dari kehidupan mereka, menawarkan akses mudah ke informasi, hiburan, dan komunikasi. Menurut Putra & Patmaningrum, (2018) Penggunaan *gadget* bukan hanya sebagai alat komunikasi saja, melainkan mendorong terbentuknya interaksi yang sama sekali berbeda dengan tatap muka. Interaksi yang terbentuk seperti dipercepat alurnya melalui suara dan tulisan yang dikirim.

Smartphone adalah perangkat populer yang mampu memproses lebih banyak informasi dari pada telepon biasa. Smartphone memiliki banyak fitur seperti permainan, akses internet dan media sosial, pesan, video, multimedia, dan navigasi selain penggunaan utamanya sebagai alat komunikasi (Sembiring & Harahap, 2021).

Hampir semua orang dari kalangan anak-anak sampai dewasa sudah memiliki atau bisa mengoperasikan *gadget*, dikarenakan saking mudahnya pengoperasian atau penggunaan berbagai fitur di dalam *gadget*. Fungsi *gadget* pun juga kian berkembang tidak hanya untuk berkomunikasi *gadget* juga dibuat untuk media menambah wawasan, akses internet dan hiburan. Dari penggunanya, muncul dampak negatif seperti munculnya rasa malas untuk melakukan aktivitas sosial dan menyebabkan menurunnya kemampuan konsentrasi terutama pada saat belajar.

Syahrani (2023) menyebutkan pengguna *gadget* terutama smartphone di Indonesia mencapai 73.000.000 pengguna dan dengan jumlah sebesar itu, Indonesia akan menjadi negara dengan pengguna aktif smartphone terbesar keempat di dunia setelah Cina, India, dan Amerika. Data tersebut menunjukkan bahwa kehidupan manusia tidak lepas dari *gadget* dan internet, bahkan saat ini apabila seseorang tidak pernah menggunakan internet dan telepon akan dianggap ketinggalan zaman. Kebutuhan informasi dan gaya hidup masyarakat modern pada era globalisasi menjadi faktor mendorong para pelajar menggunakan *gadget*. Fitur pada *gadget* terutama smartphone juga membuat seseorang menjadi kecanduan.

Penggunaan *gadget* secara berlebihan dan tidak tepat pada siswa mengakibatkan efek kecanduan pada pribadi siswa yang ujungnya mengakibatkan perilaku menyimpang yang tidak semestinya dilakukan oleh siswa sekolah. Hal ini sejalan dengan Yuniarty et al (2023) dampak penggunaan *gadget* pada kesehatan fisik anak-anak. Waktu yang terlalu lama di depan layar dapat menyebabkan gaya hidup yang kurang aktif dan meningkatkan risiko obesitas. Lama duduk dan terpaku pada

layar juga dapat menyebabkan ketegangan mata, menyebabkan masalah penglihatan dan kelelahan mata pada anak-anak. Selain itu, penggunaan *gadget* yang berlebihan juga dapat berdampak negatif pada interaksi sosial anak-anak. Menghabiskan waktu yang terlalu lama dengan *gadget* dapat mengurangi interaksi tatap muka dan membatasi kesempatan untuk mengembangkan dan mempraktikkan keterampilan sosial. Hal ini dapat menghambat pembentukan hubungan yang berarti, empati, dan komunikasi efektif.

Beberapa penelitian sebelumnya menunjukkan dampak signifikan penggunaan *gadget* terhadap interaksi sosial anak usia sekolah dasar. Alawiyah & Ernawati (2021) menemukan bahwa anak-anak menggunakan *gadget* lebih dari 3 jam sehari cenderung mengalami penurunan kemampuan berinteraksi secara tatap muka di SD Muhammadiyah 5 Samarinda. Sementara itu, Witarsa et al (2022) mengungkapkan bahwa intensitas penggunaan smartphone berkorelasi negatif dengan keterampilan komunikasi interpersonal siswa sekolah dasar. Penelitian lain oleh Viandari & Susilawati (2019) menyebutkan bahwa pola asuh yang tidak membatasi penggunaan *gadget* menyebabkan penurunan signifikan dalam kemampuan sosial anak usia sekolah dasar.

Melihat fenomena tingginya penggunaan *gadget* pada anak usia dini serta potensi dampaknya terhadap kemampuan komunikasi sosial, maka penting untuk mengkaitkan hubungan keduanya dalam konteks lingkungan sekolah dasar. *Gadget* memiliki dampak positif dan negatif, untuk itu peran orang tua sangat penting dalam penggunaan *gadget* pada anak diantaranya berkembang imajinasi, melatih kecerdasan, meningkatnya rasa percaya diri, mengembangkan kemampuan membaca, matematika, dan pemecahan masalah. Dampak negatif penggunaan *gadget* bagi anak-anak adalah penurunan konsentrasi belajar karena selalu ingin bermain *gadget*, penurunan dalam kemampuan bersosialisasi. Orang tua memiliki peran penting untuk menerapkan komunikasi yang baik, sikap antisipatif orang tua terhadap anak ini penting dilakukan secara terus

---

menerus, terutama untuk mengatisipasi kebiasaan negatif anak akibat *gadget*(Sofyan & Mujiyanti, 2023).

Komunikasi sosial merupakan keterampilan penting yang memungkinkan anak untuk berinteraksi dengan orang lain secara efektif, memahami emosi, serta membangun relasi interpersonal yang sehat. Namun, penggunaan gadget yang berlebihan dapat mengganggu proses ini. Anak-anak yang lebih sering menggunakan gadget cenderung memiliki interaksi tatap muka yang lebih sedikit, sehingga keterampilan komunikasi mereka dapat mengalami penurunan(Witarsa et al., 2022). Tidak hanya berdampak pada keterampilan komunikasi, penggunaan gadget yang tidak terkontrol juga dapat menimbulkan gangguan emosional, seperti kecemasan, kurang empati, dan mudah marah(Mursyidah et al., 2024).

Keterampilan komunikasi sosial merupakan salah satu aspek perkembangan sosial-emosional yang sangat penting dimiliki oleh anak usia sekolah dasar. Kemampuan ini mencerminkan kapasitas anak dalam menjalin hubungan sosial, mengungkapkan ide, memahami dan merespon emosi orang lain secara tepat. Dimasa ini, anak mulai membentuk identitas sosialnya melalui berbagai bentuk interaksi, baik dengan teman sebaya maupun orang dewasa.

Menurut Rico et al (2024) keterampilan komunikasi sosial anak usia sekolah dasar meliputi kemampuan berbicara dengan lancar, memahami konteks sosial saat berbicara, menjalin hubungan sosial, serta merespon secara verbal dan nonverbal secara tepat. Komunikasi sosial juga menjadi fondasi penting dalam membangun kepercayaan diri dan kemampuan bekerja sama dalam kelompok.

Faktor-faktor yang mempengaruhi keterampilan komunikasi sosial anak antara lain adalah pola asuh orang tua, lingkungan sekolah, interaksi dengan teman sebaya, serta media digital yang diakses oleh anak. Penelitian oleh (Fitriana, 2023) menunjukkan bahwa pola pengasuhan demokratis yang

melibatkan dialog terbuka antara anak dan orang tua berkorelasi positif dengan keterampilan komunikasi sosial anak. Demikian pula, suasana kelas yang mendukung komunikasi dua arah terbukti memperkuat kemampuan anak dalam menyampaikan gagasan dan memahami perasaan(Suri et al., 2023).

Di sisi lain, kurangnya interaksi sosial tatap muka, baik karena penggunaan gadget yang tinggi maupun lingkungan sosial tidak kondusif, dapat menjadi penghambat perkembangan keterampilan ini. Menurut studi oleh Rohmah et al (2024) anak yang terbiasa menggunakan gadget lebih dari tiga jam per hari cenderung memiliki kesulitan dalam memahami ekspresi wajah, menjawab pertanyaan secara kontekstual, serta menyampaikan ide secara koheren.

Oleh karena itu, penting bagi lingkungan keluarga dan sekolah untuk menyediakan ruang dan waktu yang cukup bagi anak untuk melatih komunikasi sosial secara langsung.hal ini dapat dilakukan melalui permainan kelompok, diskusi kelas, serta kegiatan ekstrakurikuler yang mendorong partisipasi aktif anak.

Selain faktor lingkungan dan pola pengasuhan, karakteristik individu anak seperti kepercayaan diri, kemampuan menyimak, serta tempramen juga memainkan peran penting dalam membentuk keterampilan komunikasi sosial. Anak dengan kepercayaan diri tinggi lebih cenderung untuk aktif berpartisipasi dalam percakapan, menyampaikan pendapat, serta berani mengungkapkan perasaan mereka di hadapan orang lain. Sebaliknya, anak yang memiliki kecenderungan pemalu atau introvert memerlukan dukungan lebih agar mampu mengembangkan kemampuan komunikatifnya dalam situasi sosial(Trilenshi et al., 2025).

Peran guru juga menjadi elemen krusial dalam proses pembentukan keterampilan komunikasi sosial anak. Guru tidak hanya berfungsi sebagai fasilitator pembelajaran akademik, tetapi juga sebagai model sosial yang membimbing anak dalam berinteraksi.

Menurut Junari et al (2025) penerapan pendekatan pembelajaran kooperatif dan interaksi di kelas, seperti diskusi kelompok, presentasi, serta simulasi sosial, terbukti mampu meningkatkan kemampuan anak dalam mengelola komunikasi dua arah, mendengarkan secara aktif, serta merespon secara empatik.

Keterampilan komunikasi sosial berkaitan dengan kemampuan memahami norma sosial dan berperilaku sesuai konteks sosial tertentu. Anak – anak perlu memahami kapan harus berbicara, bagaimana menyampaikan pendapat tanpa menyakiti lawan bicara, serta bagaimana menyelesaikan konflik melalui dialog. Penguatan terhadap norma-norma ini dapat ditanamkan secara konsisten melalui rutinitas sekolah, interaksi dengan teman sebaya, serta dalam kegiatan sosial di luar kelas

Berdasarkan hasil studi pendahuluan yang telah dilakukan dengan metode wawancara di SD Negeri Tugu Selatan 01 pada hari Jumat 14 Maret 2025 sebanyak 10 responden. Dari 10 responden 9 diantaranya mempunyai gadget smartphone dan 1 responden mempunyai laptop, 6 responden mengakses aplikasi menonton seperti youtube 4 lainnya mengakses aplikasi game, 7 responden kadang-kadang bermain gadget 3 lainnya cukup sering bermain gadget, 6 responden bermain gadget selama 1-2 jam, 3 responden bermain gadget tidak lebih dari 6 jam dan 1 responden bermain gadget sehari-hari. 5 responden mengetahui dampak dari bermain gadget yang berlebihan dan 5 lainnya mengetahui dampak dari bermain gadget yang berlebihan.

Meskipun banyak penelitian telah membahas dampak gadget pada anak-anak, namun masih terbatas studi yang secara khusus mengkaji hubungan antara penggunaan gadget dengan keterampilan komunikasi sosial anak usia sekolah dasar, khususnya di lingkungan SD Negeri Tugu Selatan 01. Berdasarkan fakta statistik dan data empiris mengenai penggunaan gadget sebagai media komunikasi yang banyak digunakan oleh anak sekolah dasar, tujuan penelitian ini adalah

untuk mengetahui hubungan antara penggunaan gadget dengan keterampilan komunikasi sosial anak usia sekolah dasar di SD Negeri Tugu Selatan 01.

## METODE

Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan desain penelitian korelasional dan pendekatan *cross-sectional*. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menganalisis hubungan antara penggunaan gadget dengan keterampilan komunikasi sosial anak usia sekolah dasar.

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas III di SD Negeri Tugu Selatan 01 yang berjumlah 73 siswa. Teknik pengambilan sampel menggunakan teknik total sampling. Data dikumpulkan menggunakan dua instrumen : 1) kuesioner skala kecanduan digital (Digital Addiction Scale), 2) kuesioner keterampilan komunikasi sosial anak. Kedua kuesioner telah diuji validitas dan reliabilitasnya menunjukkan nilai  $r_{hitung} > r_{tabel}$  (0,334), sehingga seluruh item dinyatakan valid. Nilai reliabilitas diperoleh melalui *Cronbach's Alpha*, yaitu 0,865 untuk skala kecanduan digital dan 0,760 untuk keterampilan komunikasi sosial, sehingga keduanya dinyatakan reliabel.

Data yang diperoleh kemudian melalui proses *editing, coding, processing*, dan *cleaning*, kemudian analisis menggunakan perangkat lunak SPSS. Analisis univariat digunakan untuk mendeskripsikan karakteristik responden (usia, jenis kelamin, frekuensi penggunaan gadget, tingkat keterampilan komunikasi sosial). Analisis bivariat dilakukan untuk menguji hubungan antara hubungan penggunaan gadget dengan keterampilan komunikasi sosial menggunakan uji Spearman Rank. Hasil analisis menunjukkan adanya hubungan negatif yang signifikan antara kedua variabel, dengan nilai koefisien korelasi sebesar -0,335 dan  $p\text{-value} = 0,004$ .

Penelitian ini telah memperoleh izin dari Akademi Keperawatan Al-Ikhlas dan Kepala Sekolah SD Negeri Tugu Selatan 01. Peneliti menjunjung tinggi prinsip etika penelitian seperti *beneficence*, *justice*, *veracity*, dan *completeness of information*. Seluruh data responden dijamin kerahasiaannya dan kegiatan penelitian dilaksanakan dengan mempertimbangkan kenyamanan serta keamanan partisipan.

## HASIL

### Analisis Univariat

Penelitian ini melibatkan 73 siswa kelas III di SD Negeri Tugu Sekatan 01 sebagai reponden. Berdasarkan karakteristik demografis, mayoritas responden berusia 9 tahun (69,9%), diikuti oleh usia 10 tahun(24,7%), sedangkan usia 8 dan 11 tahun masing-masing sebesar (2,7%).

Table 1 Distribusi Usia Anak

Usia	Frekuensi	Persentase (%)
8	2	2,7
9	51	69,9
10	18	24,7
11	2	2,7
<b>Total</b>	<b>73</b>	<b>100,0</b>

Berdasarkan jenis kelamin, terdapat 44 siswa perempuan (60,3%) dan 29 siswa laki-laki (39,7%).

Table 2 Distribusi Jenis Kelamin

Jenis Kelamin	Frekuensi	Persentase (%)
Laki-laki	29	39,7
Perempuan	44	60,3
<b>Total</b>	<b>73</b>	<b>100,0</b>

Hasil analisis univariat terhadap variabel penggunaan *gadget* menunjukkan bahwa sebagian besar reponden (64,4%) berada dalam kategori penggunaan *gadget* rendah, sementara (35,6%) tergolong tinggi.

Table 3 Distribusi Penggunaan *Gadget*

Penggunaan <i>Gadget</i>	Frekuensi	Persentase (%)
--------------------------	-----------	----------------

Tinggi	26	35,6
Rendah	47	64,4
<b>Total</b>	<b>73</b>	<b>100,0</b>

Berdasarkan tabel diatas keterampilan komunikasi sosial anak sebagian besar kategori tinggi (76,7%), dan (23,3%) dengan kategori rendah.

Table 4 Distribusi Keterampilan Komunikasi Sosial

Keterampilan Komunikasi Sosial	Frekuensi	Persentase(%)
Tinggi	56	76,7
Rendah	17	23,3
<b>Total</b>	<b>73</b>	<b>100,0</b>

### Analisis Bivariat

Analisis bivariat dilakukan untuk mengetahui hubungan antara penggunaan *gadget* dengan keterampilan komunikasi sosial anak. Uji statistik yang digunakan adalah uji korelasi Spearman Rank, dan hasilnya menunjukkan nilai koefisien korelasi sebesar -0,335 dengan nilai  $p = 0,004$ . Nilai ini menunjukkan adanya hubungan negative yang signifikan secara statistik ( $p < 0,05$ ) antara penggunaan *gadget* dan keterampilan komunikasi sosial. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa semakin tinggi tingkat penggunaan *gadget* oleh anak, maka semakin rendah keterampilan komunikasi sosial mereka, sebaliknya.

Table 5 Hubungan Penggunaan *Gadget* Dengan Keterampilan Komunikasi Sosial

Penggunaan <i>Gadget</i>	Keterampilan Komunikasi Sosial						Pvalue
	Tinggi		Rendah		Total		
	f	%	f	%	f	%	
Tinggi	15	57,7	11	42,3	26	100	0.004
Rendah	41	87,2	6	12,8	47	100	
Total	56	76,7	17	23,3	73	100	

## PEMBAHASAN

Penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat hubungan negatif yang signifikan antara

penggunaan *gadget* dengan keterampilan komunikasi sosial anak usia sekolah dasar, dengan koefisien korelasi Spearman sebesar -0,335 dan nilai  $p = 0,004$ . Artinya, semakin tinggi intensitas penggunaan *gadget*, semakin rendah keterampilan komunikasi sosial anak dan sebaliknya.

Hasil ini sejalan dengan berbagai penelitian lain, namun dengan intensitas gejala yang lebih ringan dibanding studi sebelumnya. Sejalan dengan penelitian Simanjuntak & Damanik (2025) melaporkan korelasi negative yang kuat ( $R_{xy} = -0,686$ ) antara penggunaan *gadget* dan keterampilan sosial. Penelitian Rohman et al (2024) menemukan hubungan tidak searah yang signifikan dengan  $r = -0,263$ ,  $p = 0,005$ . Hasil penelitian Setyo Utomo et al (2024) menyatakan bahwa *gadget* mempengaruhi penggunaan bahasa yang tidak sesuai, kecenderungan malu dan focus rendah saat komunikasi langsung.

Namun berbeda dari studi-studi tersebut yang mayoritas respondennya terpapar *gadget* dalam intensitas tinggi, dalam penelitian ini mayoritas responden justru menggunakan *gadget* dalam durasi rendah dan masih memiliki keterampilan komunikasi yang baik. Hal ini menunjukkan bahwa pengawasan dari orang tua dan lingkungan sekolah kemungkinan besar berperan dalam menekan dampak negatif *gadget*.

Penggunaan *gadget* yang tinggi secara signifikan berhubungan negatif dengan perkembangan fungsi kognitif anak usia di bawah 15 tahun, terutama dalam hal rentang perhatian, kemampuan memecahkan masalah, daya ingat yang pendek. Peneliti juga berpendapat, penggunaan *gadget* yang berlebihan berkorelasi positif dengan peningkatan risiko isolasi sosial, perasaan kesepian, dan kesulitan dalam mengenali serta mengelola emosi pada anak usia di bawah 15 tahun. Penggunaan *gadget* yang tidak terkontrol pada anak usia di bawah 15 tahun dapat meningkatkan risiko terjadinya masalah perilaku seperti mudah marah, impulsif, dan sulit berkonsentrasi.

Peneliti mengatakan bahwa penggunaan *gadget* pada anak juga mempunyai dampak negatif yaitu, dengan adanya *gadget* anak berkesempatan untuk mendapatkan informasi yang luas sehingga memungkinkan anak terpapar konten yang tidak sesuai dengan usia mereka. Hal ini didukung oleh penelitian Widyadhana & Mashudi (2024) yang mengatakan paparan konten yang tidak sesuai dapat meningkatkan risiko kecemasan dan depresi pada anak, sehingga diperlukan upaya untuk membatasi akses anak pada konten yang berpotensi merugikan dan mengembangkan pemahaman yang lebih baik tentang pengaruh *gadget* terhadap kesehatan mental anak.

Pada penelitian ini, mayoritas anak memiliki pola penggunaan *gadget* yang masih wajar hanya (35,6%) tergolong tinggi. Ini menunjukkan bahwa anak-anak masih memiliki waktu cukup untuk berinteraksi secara langsung di rumah dan sekolah. Lingkungan keluarga dan sekolah mendukung keterampilan komunikasi, misalnya guru dan orang tua memberikan ruang untuk berdialog, bermain kelompok, atau kegiatan sosial lainnya. Penggunaan *gadget* belum menjadi dominan dalam keseharian anak, banyak dari mereka hanya menggunakan *gadget* untuk hiburan ringan (misalnya menonton YouTube atau bermain game secara terbatas), bukan sebagai pengganti interaksi sosial.

Dengan demikian, meskipun secara statistik ada hubungan negatif, temuan tidak menunjukkan bahwa seluruh anak mengalami penurunan keterampilan komunikasi sosial, justru memperlihatkan banyak anak yang tetap memiliki kemampuan sosial baik karena pola penggunaan *gadget* yang terkendali.

### **Penggunaan Gadget**

Sebagian besar siswa (64,4%) termasuk dalam kategori penggunaan *gadget* rendah. Ini menandakan bahwa banyak anak di SD Negeri Tugu Selatan 01 masih memiliki keseimbangan antara waktu layar dan aktivitas sosial atau belajar. Anak-anak yang penggunaan *gadget*nya tinggi berjumlah (35,6%) kelompok ini lebih rentan

menunjukkan penurunan keterampilan komunikasi sosialnya.

Sejalan dengan penelitian Jannah & Suciana (2025) menyoroti bahwa penggunaan *gadget* yang tidak dibatasi menyebabkan hambatan dalam pengembangan keterampilan komunikasi anak, termasuk kemampuan berbicara dan berinteraksi sosial. Penelitian Mursyidah et al (2024) menunjukkan bahwa penggunaan *gadget* berdampak pada penurunan empati, keterampilan komunikasi langsung pada anak-anak usia sekolah dasar.

### **Keterampilan Komunikasi Sosial**

Sebanyak (76,7%) siswa memiliki keterampilan komunikasi sosial tinggi, yang menunjukkan keberhasilan lingkungan sosial dan pendidikan dalam membentuk kemampuan anak berinteraksi, menyampaikan pendapat, serta bekerja sama dengan teman sebaya. Hal ini sejalan dengan penelitian Setyo Utomo et al (2024) menemukan dampak dari penggunaan gadget pada keterampilan komunikasi sosial siswa diantaranya : berpengaruh terhadap penggunaan bahasa saat berbicara, misalnya menggunakan kata-kata yang sedang viral di media sosial, merasa malu dan minder saat bertanya atau menyampaikan pendapat, berbicara dengan nada yang kurang jelas dan kurang focus saat berkomunikasi karena pikirannya mudah teralihkan.

Hal ini menunjukan bahwa tidak semua penggunaan teknologi berdampak buruk, selama dalam pengawasan. Sejalan dengan penelitian Setiadi et al (2024) penggunaan *gadget* hanya berdampak pada sebagian anak dan tidak berpengaruh signifikan terhadap aspek komunikasi sosial ketika dilakukan dengan kontrol dan pengarahan.

### **Hubungan antara Penggunaan Gadget dengan Keterampilan Komunikasi Sosial**

Analisis Spearman menghasilkan korelasi negatif (-0,335), yang berarti semakin tinggi frekuensi dan intensitas penggunaan *gadget*, keterampilan komunikasi sosial cenderung menurun. Namun dalam konteks penelitian ini, hubungan tersebut hanya dialami sebagian anak khususnya mereka waktu layarnya

tinggi, tanpa bimbingan dari orang tua atau guru.

Sejalan dengan penelitian Hahury et al (2021) menyimpulkan bahwa tidak ada pengaruh signifikan antara penggunaan *gadget* dengan penurunan kemampuan komunikasi sosial secara langsung, karena perilaku sosial anak lebih dipengaruhi oleh lingkungan keluarga dan pendidikan sosial di sekolah. Menurut Viandari & Susilawati (2019) studi ini menunjukkan meskipun anak menggunakan *gadget*, interaksi sosial tetap berkembang baik bila didampingi oleh orang tua dengan pola asuh demokratis. Dengan kata lain, pengaruh *gadget* bisa diminimalisir. Penelitian ini sejalan dengan hasil penelitian Ristianita (2019) Hasil perhitungan uji statistik *Pearson's Product Moment Correlation* didapatkan perolehan koefisien korelasi  $R_{xy} = 0,057$  dengan  $p = 0,574$  ( $p = 0,05$ ), artinya tidak ada hubungan positif signifikan antara intensitas penggunaan media sosial dengan komunikasi interpersonal.

Penelitian ini tidak menolak fakta bahwa *gadget* bisa menjadi alat bantu edukasi dan kreativitas, tetapi juga mengingatkan bahwa penggunaan yang tidak terkontrol akan mengurangi kesempatan anak untuk mengembangkan keterampilan komunikasi sosial secara langsung. Dengan hasil mayoritas anak masih tergolong aman dari kecanduan *gadget*, peran orang tua dan guru menjadi kunci dalam menjaga keseimbangan ini.

Penggunaan gadget pada anak usia sekolah dasar tidak disarankan dan dapat menimbulkan dampak negatif apabila terlalu sering menggunakan gadget, seperti timbulnya sikap individual dan ketidakpedulian terhadap lingkungan sekitarnya. Adapun dampak positif yang bisa terjadi dan dapat meningkatkan keterampilan komunikasi sosial sang anak kepada lingkungan sekitarnya, serta memudahkan anak dalam mengasah kreatifitas dan kecerdasan.

**SIMPULAN**

Penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat hubungan yang signifikan antara penggunaan *gadget* dengan keterampilan komunikasi sosial pada anak usia sekolah dasar. Hasil temuan menegaskan bahwa peningkatan intensitas penggunaan *gadget* berkaitan dengan penurunan untuk mengidentifikasi hubungan antara kedua variabel tersebut telah tercapai. Penelitian ini juga menekankan pentingnya peran orang tua dan lingkungan sekolah dalam mengarahkan dan mengontrol penggunaan *gadget* secara bijak agar tidak menghambat perkembangan sosial anak.

**REFERENSI**

- Alawiyah, N., & Ernawati, R. (2021). Hubungan Penggunaan Gadget dengan Interaksi Sosial Anak Usia Sekolah Dasar di SD Muhammadiyah 5 Samarinda. *Borneo Student Research*, 3(1), 300–309. <https://journals.umkt.ac.id/index.php/bsr/article/download/2461/1013>
- Fitriana. (2023). Hubungan Pola Asuh Orangtua dan Lingkungan Keluarga Terhadap Penggunaan Gadget Anak Usia Dini. *Jurnal DZURRIYAT Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 1(2), 82–91. <https://doi.org/10.61104/jd.v1i2.43>
- Hahury, H. D., Sugiarto, N. N., Oppier, H., Anakoda, L. D., & Nikijuluw, J. B. (2021). Sosialisasi Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perilaku Sosial Ekonomi Anak Usia Sekolah Dasar. *Jurnal Educatio*, 7(3), 1236–1241. <https://ejournal.unma.ac.id/index.php/educatio/article/view/1379>
- Jannah, R., & Suciana, F. (2025). *Teknologi dalam Pendidikan : Mengungkapkan Dampak Gadget Pada Siswa SDN 19 Tanjung*. 2(3), 1–10.
- Junari, Q. P., Audina, N., Azhari, R. Z., & Sari, W. P. (2025). *Strategi Pembelajaran yang Cocok Digunakan untuk Anak Berkebutuhan Khusus ( ABK )* *Jurnal Inovasi Wawasan Akademik*. 1(1), 37–48.
- Mursyidah, M., Handayani, A., & Rakhmawati, D. (2024). DAMPAK PENGGUNAAN GADGET PADA KEMAMPUAN INTERAKSI SOSIAL SISWA SEKOLAH DASAR. *Journal Pedia*, 6(2), 343. <https://journalpedia.com/1/index.php/epi/index>
- Putra, A., & Patmaningrum, D. A. (2018). Pengaruh Youtube di Smartphone Terhadap Perkembangan Kemampuan Komunikasi Interpersonal Anak. *Jurnal Penelitian Komunikasi*, 21(2), 159–172. <https://doi.org/10.20422/jpk.v21i2.589>
- Rico, Susanto, D., & Fatimah, S. (2024). Komunikasi Sebagai Alat Kontrol Sosial: Analisis Kritis Berdasarkan Pemikiran Friedrich Pollock. *Jurnal Terapung : Ilmu - Ilmu Sosial*, 6(1), 137. <https://doi.org/10.31602/jt.v6i1.14293>
- Ristiana, U. N. (2019). Hubungan Antara Intensitas Penggunaan Media Sosial Dengan Komunikasi Interpersonal Siswa Sman 1 Depok Sleman D.I Yogyakarta. *Transformatif*, 2(2), 170–186. <https://doi.org/10.23971/tf.v2i2.964>
- Rohmah, A. H. S., Setiyani, A., & Wardani, N. E. K. (2024). HUBUNGAN PENGGUNAAN GADGET DENGAN INTERAKSI SOSIAL ANAK USIA 4-6 TAHUN DI KB TKIT AL HIKMAH SURABAYA. *Gema Bidan Indonesia*, 13, 25–33.
- Rohman, A. H. S., Setiyani, A., & Wardani, N. E. K. (2024). Hubungan Penggunaan Gadget Dengan Interaksi Sosial Anak Usia 4-6 Tahun Di KB TKIT Al Hikmah Surabaya. *Gema Bidan Indonesia (e-Journal)*, 13(1), 25–33.
- Sembiring, M., & Harahap, S. (2021).

- Hubungan penggunaan smartphone dengan kualitas tidur pada siswa/i di sma negeri 6 binjai tahun 2020. *Jurnal Fk Uisu*, 1–20. <https://doi.org/10.30743/ibnusina.v20i2.98>
- Setiadi, F. M., Maryati, S., & Mubharokkh, A. S. (2024). Analisis Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Psikologis dan Keagamaan Anak Usia Dini (TK dan SD) dalam Perspektif Pendidikan Agama Islam. *Muaddib: Islamic Education Journal*, 7(1), 1–11. <https://jurnal.radenfatah.ac.id/index.php/muaddib/article/view/24432>
- Setyo Utomo, P., Mulyati, S., & Anggraeni Siwi, D. (2024). Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Keterampilan Komunikasi Dan Sosial Siswa Kelas Iv Di Sekolah Dasar Negeri Dukuh 01 Mojolaban Sukoharjo. *Jurnal Pendidikan Dasar Flobamorata*, 5(3), 397–403. <https://doi.org/10.51494/jpdf.v5i3.1237>
- Simanjuntak, S. H., & Damanik, S. H. (2025). GADGET KETERAMPILAN SOSIAL ANAK PADA USIA. *Jurnal Universitas Pahlawan*, 8, 4182–4187.
- Sofyan, M. A., & Mujiyanti, S. (2023). Hubungan Kebiasaan Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Sosial Pada Anak Prasekolah. *Jurnal Ilmiah Kesehatan*, 22(03), 110–116. <https://doi.org/10.33221/jikes.v22i03.2621>
- Suri, G. D., Afdal, A., Afniida, M., Sari, A. K., Hariko, R., Fikri, M., Fadli, R. P., & Cusinia, A. H. (2023). Bagaimana kekerasan dalam rumah tangga berefek pada kondisi psikologis anak?: analisis pendahuluan intervensi pendidikan. *Jurnal EDUCATIO: Jurnal Pendidikan Indonesia*, 9(2), 1072. <https://doi.org/10.29210/1202323434>
- Syahrani, M. (2023). *10 Negara Dengan Pengguna Smartphone Terbanyak Di Dunia, Indonesia Masuk Daftar!* Goodstats. <https://goodstats.id/article/10-negara-dengan-pengguna-smartphone-terbanyak-di-dunia-indonesia-masuk-daftar-fDv25>
- Trilenshi, L., Rilla, W. G., Ashrof, M. H. D. R., Nurhaliza, S., & Hidayat, R. (2025). *Kolaborasi Orang Tua dan Guru dalam Mendukung Pendidikan ABK Jurnal Inovasi Wawasan Akademik Jurnal Inovasi Wawasan Akademik*. 1(1), 31–36.
- Viandari, K. D., & Susilawati, K. P. A. (2019). Peran pola asuh orangtua dan penggunaan gadget terhadap interaksi sosial anak prasekolah. *Jurnal Psikologi Udayana*, 6(01), 76. <https://doi.org/10.24843/jpu.2019.v06.i01.p08>
- Widyadhana, S. A., & Mashudi, E. A. (2024). Dampak Gadget Terhadap Perkembangan Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 4(09), 4685–4694. <https://doi.org/10.59141/japendi.v3i09.1159>
- Witarsa, R., Mulyani Hadi, R. S., Nurhananik, N., & Haerani, N. R. (2022). Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Kemampuan Interaksi Sosial Siswa Sekolah Dasar. *Pedagogik: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 8(13), 394–402. <https://doi.org/10.33558/pedagogik.v6i1.432>
- Yuniarty, N., Agustin, C., Kurniawati, R., Suwartika, R., & Mecca Sufyana, C. (2023). Penyuluhan Bahaya Penggunaan Gadget Pada Anak-Anak Pada Acara Ramadhan di Lingkungan Maleer, Kecamatan Batununggal Bandung. *Padma*, 3(1), 82–91. <https://doi.org/10.56689/padma.v3i1.1022>