



HUBUNGAN PENGGUNAAN GADGET DENGAN INTERAKSI SOSIAL PADA SISWA KELAS VII

Putri Pramudya Wardhani*, Noor Yunida Triana, Etika Dewi Cahyaningrum

Program Sarjana Keperawatan, Fakultas Kesehatan, Universitas Harapan Bangsa, Jl. Raden Patah No.100, Kedunglongsir, Ledug, Kembaran, Banyumas, Jawa Tengah 53182, Indonesia

*ppramudya2000@gmail.com

ABSTRAK

Bagi remaja berinteraksi dengan orang lain diluar lingkungan keluarga adalah hal yang harus dilakukan. Interaksi sosial adalah hubungan antara individu dengan individu lain, dan bersifat dua arah karena individu dapat mempengaruhi individu lain dan sebaliknya. Seiring dengan berkembangnya kemajuan teknologi, ini dapat memudahkan semua kalangan untuk berkomunikasi dengan sesama lain. Salah satu media komunikasi yang saat ini sangat digandrungi oleh semua kalangan termasuk remaja adalah gadget. Pengaruh gadget memberikan dampak negatif terhadap interaksi sosial anak. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui hubungan penggunaan gadget dengan interaksi sosial pada siswa kelas VII di SMP Negeri 3 Banyumas. Desain penelitian studi korelasi dengan pendekatan waktu cross sectional. Sampel pada penelitian ini adalah 168 siswa kelas VII di SMP Negeri 3 Banyumas menggunakan teknik probability sampling, pengambilan sampel dilakukan dengan cara mengurutkan menggunakan nomor absen siswa yaitu menggunakan nomer absen ganjil pada setiap kelas. Analisis data ditentukan dengan uji spearman-rank. Hasil penelitian didapatkan mayoritas siswa kelas VII di SMP Negeri 3 Banyumas berumur 12 tahun sebanyak 118 (70,2%), sedangkan pada karakteristik jenis kelamin mayoritas siswa berjenis kelamin laki-laki sebanyak 87 (51,8%). Penggunaan gadget mayoritas siswa kelas VII di SMP Negeri 3 Banyumas berada pada kategori sedang sebanyak 86 (51,2%) dan interaksi sosial mayoritas siswa kelas VII di SMP Negeri 3 Banyumas berada pada kategori cukup sebanyak 140 (83,3%). Hasil uji spearman-rank didapatkan nilai p-value = 0.000 α ($\alpha = 0,05$) dengan nilai koefisien korelasi 0,344. Sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat hubungan searah antara penggunaan gadget dengan interaksi sosial pada siswa kelas VII di SMP Negeri 3 Banyumas.

Kata kunci: interaksi sosial; penggunaan gadget; remaja

THE RELATIONSHIP BETWEEN GADGET USE AND SOCIAL INTERACTION IN GRADE VII STUDENTS AT SMP NEGERI 3 BANYUMAS

ABSTRACT

For teenagers, interacting with other people outside the family environment is something that must be done. Social interaction is a relationship between individuals and other individuals, and is two-way because individuals can influence other individuals and vice versa. Along with the development of technological advances, this can make it easier for all groups to communicate with others. One of the communication media that is currently very loved by all circles including teenagers is gadgets. The influence of gadgets has a negative impact on children's social interactions. The purpose of this study was to determine the relationship between gadget use and social interaction in seventh grade students at SMP Negeri 3 Banyumas. The research design is a correlation study with a cross sectional time approach. The sample in this study were 168 seventh grade students at SMP Negeri 3 Banyumas using probability sampling technique, sampling was carried out by sorting using student absence numbers, namely using odd number of absences in each class. Data analysis was determined by the spearman-rank test. The results showed that the majority of seventh grade students at SMP Negeri 3 Banyumas were 12 years old as many as 118 (70.2%), while in gender characteristics the majority of students were male as many as 87 (51.8%). The use of gadgets of the majority of seventh grade students at SMP Negeri 3 Banyumas is in the moderate category as many as 86 (51.2%) and social interaction of the majority of seventh grade students at SMP Negeri 3 Banyumas is in the moderate category as many as 140

(83.3%). The spearman-rank test results obtained a p -value = 0.000 α ($\alpha = 0.05$) with a correlation coefficient value of 0.344. So it can be concluded that there is a unidirectional relationship between gadget use and social interaction in seventh grade students at SMP Negeri 3 Banyumas.

Keywords: gadget use; social interaction; teenagers

PENDAHULUAN

Sekolah Menengah Pertama (SMP) merupakan tingkat pendidikan secara formal setelah melalui tingkat sekolah dasar. Menurut *World Health Organization* (WHO) umumnya siswa tingkat pendidikan ini berusia 12 hingga 16 tahun. Anak usia tersebut masuk dalam kategori remaja awal. Pada fase ini merupakan masa transisi yaitu perpindahan dari masa kanak-kanak menuju masa dewasa. Masa remaja awal merupakan transisi dari masa kanak-kanak yang menawarkan kesempatan untuk tumbuh tidak hanya secara fisik tetapi juga secara kognitif dan sosial. Masa ini juga sangat berisiko, beberapa anak muda merasa sulit menghadapi begitu banyak perubahan yang terjadi pada saat bersamaan dan mungkin membutuhkan bantuan untuk mengelolanya (Putra *et al*, 2021).

Remaja memiliki kepribadian dan pembawaan yang berbeda, sehingga dalam proses sosialisasi ataupun proses pembelajaran siswa memberi respon yang berbeda. Ada remaja yang mudah dalam berinteraksi dan menerima pelajaran dan ada remaja yang lambat atau takut untuk berinteraksi dengan teman, guru maupun di masyarakat. Hal tersebut dipengaruhi oleh berbagai faktor. Salah satu faktor tersebut adalah lingkungan rumah. Keluarga sebagai peran utama dalam mengawasi perkembangan, pertumbuhan, perilaku anak. Lingkungan rumah dan sekolah bergabung untuk mempengaruhi perkembangan intelektual dan kognitif remaja. Lingkungan sekolah, dalam arti sebagai faktor kedua dalam perkembangan intelektual remaja, mempengaruhi mereka selama mereka berada di sekolah. Bagaimana mereka berinteraksi dengan remaja ketika bersama keluarga, teman, masyarakat, atau guru juga merupakan salah satu ciri perkembangan intelektual remaja sosial (Mukti & Nurchayati, 2019).

Pada dasarnya, semua manusia adalah makhluk sosial, dan tidak dapat hidup sendiri tanpa bantuan orang lain. Oleh karena itu sejak kecil mereka membiasakan diri untuk bertemu orang, meminta bantuan, berterima kasih, meminta maaf, dan lain-lain. Interaksi sosial pada masa remaja sangat penting, mengingat pada masa kini banyak hal yang harus dilakukan remaja pada masa perkembangan secara sosial, intelektual, fisik, maupun perkembangan lainnya. Remaja dituntut agar mampu memenuhi perkembangan-perkembangan tersebut, bagi remaja berinteraksi dengan orang lain diluar lingkungan keluarga adalah hal yang harus dilakukan. Khususnya pada teman sebayanya, kebutuhan berinteraksi tersebut dapat dilakukan remaja untuk memenuhi rasa kepuasan, senang, gembira, sehingga remaja tidak hanya mengenal keluarga saja. Interaksi dengan lingkungan ini disebut dengan interaksi sosial (Mukti & Nurchayati, 2019).

Interaksi sosial adalah hubungan antara individu dengan individu lain, dan bersifat dua arah karena individu dapat mempengaruhi individu lain dan sebaliknya. Interaksi sosial adalah bagaimana individu mempertahankan perilaku sosial pribadinya sehingga dapat tetap terlibat dalam interaksi sosial dengan individu lain. Interaksi sosial adalah kunci dari semua kehidupan sosial. Interaksi sosial merupakan syarat utama terjadinya aktivitas sosial. Dalam kehidupan ini, seseorang tidak dapat hidup sendiri tanpa interaksi dengan lingkungan disekitar dirinya (Tandung, 2021). Interaksi sosial merupakan faktor terpenting dalam berkomunikasi begitu pula sebaliknya. Komunikasi saat ini tidak hanya dilakukan secara langsung dengan saling bertatap muka tetapi dapat dilakukan secara tidak langsung atau *virtual* melalui sebuah media.

Seiring dengan berkembangnya kemajuan teknologi, ini dapat memudahkan semua kalangan untuk berkomunikasi dengan sesama lain. Salah satu media komunikasi yang saat ini sangat digandrungi oleh semua kalangan termasuk remaja adalah *gadget*. *Gadget* atau dalam bahasa Indonesia gawai merupakan salah satu wujud nyata perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi saat ini dan masa depan. Dengan adanya perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK), dapat memberikan dampak besar terhadap pola kehidupan manusia, baik dari segi pemikiran maupun perilakunya. Apalagi penggunaan *gadget* dalam kehidupan sehari-hari tidak hanya mempengaruhi perilaku orang dewasa, anak-anak juga terpengaruh oleh penggunaan *gadget* (Witarsa *et al*, 2018).

Penggunaan *gadget* pada sebagian remaja dapat membantu mereka menyelesaikan tugas. Penggunaan *gadget* secara efektif memiliki efek positif seperti membantu anak meningkatkan kreativitas dan kecerdasannya (Hutabarat *et al*, 2022). Sekarang ini hampir semua kalangan terutama remaja menggunakan *gadget* dalam kegiatan yang mereka lakukan setiap harinya. Hampir setiap remaja yang menggunakan *gadget* menghabiskan waktu mereka dalam sehari untuk menggunakan *gadget*. *Gadget* juga memiliki dampak positif dan negatif bagi siapa saja pemakainya. Terlebih lagi bagi anak-anak yang sudah mulai menggunakan *gadget* dalam setiap aktifitasnya. Penggunaan *gadget* bukan hal baru lagi di kehidupan remaja. *Gadget* bukan hanya dijadikan alat komunikasi dengan dunia luar, tapi juga bisa dijadikan teman untuk mengisi waktu luang, seperti penggunaan internet, game, mendengar musik/radio, menyimpan kenangan lewat foto/video. Penggunaan *gadget* untuk mengakses internet, sms bahkan untuk game, dan membuka jejaring sosial seperti *facebook* ataupun *twitter* sering dilakukan pelajar ketika proses belajar mengajar sedang berlangsung. Saat di rumah aktivitas yang dilakukan dapat dipastikan sebagian besarnya menggunakan *gadget*, terlebih lagi sebagian remaja sudah mulai terpengaruh oleh *gadget* tersebut sehingga memberikan dampak yang buruk bagi perilaku baik di lingkungan sosial maupun didalam keluarga (Fitriana *et al*, 2021).

Berdasarkan hasil survei Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) ada 210,03 juta pengguna internet di dalam negeri pada periode 2021-2022. Berdasarkan usia, tingkat penetrasi internet paling tinggi dikelompok usia 13-18 tahun, yakni 99,16%. Posisi kedua ditempat oleh kelompok usia 19-34 tahun dengan tingkat penetrasi sebesar 98,64%. Tingkat penetrasi internet pada rentang usia 35-54 tahun sebesar 87,30%. Sedangkan, tingkat penetrasi internet dikelompok umur 5-12 tahun dan 55 tahun ke atas masing-masing sebesar 62,43% dan 51,73% (Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia, 2022). Menurut Badan Pusat Statistik (2021) di Provinsi Jawa Tengah menunjukkan 62,76% memiliki/menggunakan *gadget* pada tahun 2021. Pengaruh *gadget* memberikan dampak negatif terhadap interaksi sosial anak. Adapun dampak negatif yang dirasakan oleh anak yaitu dapat mempengaruhi pergaulan sosial anak terhadap lingkungan terdekatnya. Selain itu, komunikasi anak dengan orangtua ataupun orang lain akan memburuk (Miranti & Putri, 2021).

Pada remaja penggunaan *gadget* bisa berdampak positif dan juga negatif, dampak positif misalkan fungsinya digunakan untuk mencari informasi yang sifatnya pembelajaran yang ada keterkaitan dengan pendidikan, berdampak negatif jika penggunaannya berlebihan semisal main game lebih dari 2 jam atau membuka situs-situs yang sifatnya negatif seperti situs film dewasa sehingga melupakan kewajibannya sebagai seorang manusia dalam beribadah kepada Tuhannya. Dampak negatif yang muncul pada remaja yang masih dalam proses belajar karena penggunaan *gadget* yang berlebihan yaitu menjadi malas belajar, sulit membagi waktu karena terlalu fokus dengan *gadget* yang dimilikinya. Apalagi remaja jaman sekarang yang lebih up to date dengan *gadget* yang dimilikinya, secara otomatis akan lebih banyak remaja yang menggunakan *gadget*. Jika remaja sudah terlalu sering menggunakan *gadget* atau kecanduan

gadget, maka akan sangat sulit bagi remaja tersebut untuk melepaskan kecanduannya tersebut. Akibatnya remaja di jaman sekarang lebih asik dengan *gadget*nya dibandingkan dengan orang tuanya atau temannya. Ada juga remaja yang lebih senang atau tertarik untuk curhat atau mengeluarkan isi hatinya di jejaring sosial menggunakan *gadget* dibandingkan berbicara dengan orang tuanya. Tidak sedikit juga remaja yang menggunakan *gadget* tersebut sebagai alat untuk mencari informasi-informasi yang tidak seharusnya (Chaidirman *et al.*, 2019).

Penggunaan *gadget* memiliki efek negatif yang signifikan pada remaja. Kemudahan akses berbagai media informasi dan teknologi membuat remaja malas berolahraga dan beraktivitas. Mereka lebih suka duduk diam di depan *gadget* mereka dan menikmati dunia di dalamnya. Mereka secara bertahap melupakan kesenangan bermain dengan teman dan anggota keluarga. Selain itu, berada di depan layar *gadget* dalam waktu lama juga cenderung mengganggu interaksi sosial pada remaja (Munisa, 2020). Dalam penelitian Khalisa *et al* (2021) dengan judul penelitian Hubungan interaksi sosial dan prestasi belajar siswa dengan penggunaan *gadget* di SMPN 3 Camba menunjukkan tidak adanya hubungan interaksi sosial dengan penggunaan *gadget*. Selain itu, dalam penelitian Krisnana *et al* (2020) dengan judul penelitian *The use of gadgets and their relationship to poor sleep quality and social interaction on mid-adolescent: a cross-sectional study* menyatakan bahwa intensitas penggunaan *gadget* juga terakait dengan interaksi sosial dengan arah negatif. Semakin tinggi intensitas penggunaan *gadget* maka semakin rendah interaksi sosial pada remaja.

Studi awal dilakukan pada tanggal 15 Desember 2023 kepada 30 siswa kelas VII SMP Negeri 3 Banyumas dengan melakukan wawancara dan pembagian kuesioner sederhana secara langsung. Dari hasil wawancara dan hasil pengisian kuesioner 10 dari 30 siswa didapatkan hasil bahwa mereka bisa menghabiskan waktu untuk bermain *gadget* lebih dari 5 jam dalam sehari. Kegiatan yang biasa dilakukan oleh 10 responden dengan *gadget*-nya yaitu bermain game *online*, menonton film, mendengarkan musik serta bermain media sosial seperti Tiktok, Instagram dan Whatsapp. Dari hasil wawancara juga didapatkan bahwa responden kurang berinteraksi dengan teman yang berbeda kelas dan juga kurangnya berpartisipasi dalam kegiatan kelompok serta kurang mampu menerima pendapat dan kritikan dari orang lain. Berdasarkan latar belakang diatas, peneliti ini bertujuan untuk melakukan penelitian tentang Hubungan penggunaan *gadget* dengan interaksi sosial pada siswa kelas VII SMP Negeri 3 Banyumas. Penelitian ini diharapkan dapat menggali hubungan penggunaan *gadget* dengan interaksi sosial pada siswa kelas VII SMP Negeri 3 Banyumas.

METODE

Jenis metode yang digunakan adalah penelitian kuantitatif dengan menggunakan metode pendekatan deskriptif korelasi dan pendekatan cross sectional. Penelitian ini populasinya adalah seluruh siswa kelas VII di SMP Negeri 3 Banyumas berjumlah 295 siswa. sampel yang digunakan dalam penelitian ini sebanyak 168 responden. Variabel independen dari penelitian ini adalah penggunaan gadget. Variabel dependen dalam penelitian ini adalah interaksi sosial. Instrumen yang digunakan yaitu kuesioner. Analisis data menggunakan analisis univariat dan bivariat menggunakan menggunakan uji spearman rank.

HASIL

Hasil penelitian tentang “Hubungan penggunaan *gadget* dengan interaksi sosial pada siswa kelas VII di SMP Negeri 3 Banyumas” yang telah dilakukan pada bulan September 2023 di SMP Negeri 3 Banyumas dengan jumlah sampel 168 responden didapatkan hasil sebagai berikut :

Tabel 1.
Distribusi Frekuensi Usia dan Jenis Kelamin Siswa Kelas VII (n=168)

Karakteristik Responden	f	%
Umur		
1. 11 tahun	7	4,2
2. 12 tahun	118	70,2
3. 13 tahun	40	23,8
4. 14 tahun	3	1,8
Jenis Kelamin		
1. Laki-laki	87	51,8
2. Perempuan	81	48,2

Tabel 1 diatas didapatkan hasil pada karakteristik umur mayoritas siswa berumur 12 tahun sebanyak 118 siswa (70,2%), sedangkan pada karakteristik jenis kelamin mayoritas siswa berjenis kelamin laki-laki sebanyak 87 siswa (51,8%). Hasil penelitian ini pada karakteristik umur mayoritas siswa kelas VII di SMA Negeri 3 Banyumas berumur 12 tahun sebanyak 118 (70,2%), sedangkan pada karakteristik jenis kelamin mayoritas siswa berjenis kelamin laki-laki sebanyak 87 (51,8%).

Tabel 2.
Distribusi Frekuensi Penggunaan *Gadget* pada Siswa Kelas VII (n=168)

Penggunaan <i>Gadget</i>	f	%
Baik	58	34,5
Sedang	86	51,2
Buruk	24	14,3

Tabel 2 diatas didapatkan hasil penggunaan *gadget* mayoritas siswa berada pada kategori sedang dalam intensitas penggunaan gadget dan sikap sebanyak 86 siswa (51,2%). Hasil penelitian ini didapatkan penggunaan *gadget* mayoritas siswa berada pada kategori sedang sebanyak 86 (51,2%).

Tabel 3.
Distribusi Frekuensi Interaksi Sosial pada Siswa Kelas VII (n=168)

Interaksi Sosial	f	%
Baik	25	14,9
Cukup	140	83,3
Kurang	3	1,8

Berdasarkan tabel diatas didapatkan hasil interaksi sosial mayoritas siswa berada pada kategori cukup sebanyak 140 siswa (83,3%). Hasil penelitian ini didapatkan interaksi sosial mayoritas siswa berada pada kategori cukup sebanyak 140 (83,3%) yang artinya mayoritas siswa di SMP N 3 Banyumas memiliki hubungan antar individu ataupun kelompok yang cukup baik.

Tabel 4.
Hubungan Penggunaan *Gadget* dengan Interaksi Sosial pada Siswa Kelas VII (n=168)

Penggunaan <i>Gadget</i>	Interaksi Sosial						Total		<i>p-value</i>	Koefisien korelasi
	Baik		Cukup		Kurang		f	%		
	f	%	f	%	f	%				
Baik	19	11,3	39	23,2	0	0	58	34,5	0,000	0,344
Sedang	3	1,8	83	49,4	0	0	86	51,2		
Buruk	3	1,8	18	10,7	3	1,8	24	14,3		
Total	25	14,9	140	83,3	3	1,8	168	100		

Dari tabel diatas menunjukkan bahwa mayoritas siswa dengan penggunaan *gadget* pada kategori sedang memiliki interaksi sosial yang cukup sebanyak 83 siswa (49,4%) dan siswa dengan penggunaan *gadget* pada kategori buruk memiliki interaksi sosial yang baik sebanyak 3 siswa (1,8%). Berdasarkan hasil uji *spearman-rank* didapatkan nilai *p-value* = 0,000 α ($\alpha = 0,05$) dengan nilai koefisien korelasi 0,344. Sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat hubungan

searah dengan tingkat hubungan rendah antara penggunaan *gadget* dengan interaksi sosial pada siswa kelas VII di SMP Negeri 3 Banyumas, artinya jika penggunaan *gadget* semakin baik maka interaksi sosial akan semakin baik begitu juga dengan sebaliknya. Penggunaan *gadget* yang baik dapat merupakan intensitas penggunaan *gadget* yang tidak lebih dari 30 menit dan pemakaiannya 1-2x per hari pada siswa SMP N 3 Banyumas. Berdasarkan hasil uji *spearman-rank* didapatkan nilai $p\text{-value} = 0,000$ α ($\alpha = 0,05$) dengan nilai koefisien korelasi 0,344. Sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat hubungan searah dengan tingkat hubungan rendah antara penggunaan *gadget* dengan interaksi sosial pada siswa kelas VII di SMP Negeri 3 Banyumas, artinya jika penggunaan *gadget* semakin baik maka interaksi sosial akan semakin baik begitu juga dengan sebaliknya. Seseorang yang menghabiskan waktunya untuk memainkan *gadget* akan menyebabkan interaksi sosial dengan orang ataupun kelompok disekelilingnya rendah.

PEMBAHASAN

Hasil pada karakteristik umur mayoritas siswa berumur 12 tahun sebanyak 118 siswa (70,2%), sedangkan pada karakteristik jenis kelamin mayoritas siswa berjenis kelamin laki-laki sebanyak 87 siswa (51,8%). Hasil penelitian ini pada karakteristik umur mayoritas siswa kelas VII di SMA Negeri 3 Banyumas berumur 12 tahun sebanyak 118 (70,2%), sedangkan pada karakteristik jenis kelamin mayoritas siswa berjenis kelamin laki-laki sebanyak 87 (51,8%). Sejalan dengan penelitian Damaiyanti *et al* (2023) didapatkan hasil penelitian mayoritas siswa berusia 12 tahun sebanyak 63 responden (27%). Siswa sekolah menengah pertama berada pada tahap remaja awal dengan rentang usia antara 12-15 tahun (Wendari *et al.*, 2016). Remaja merupakan kelompok manusia yang penuh potensi yang perlu untuk dimanfaatkan. Secara psikologis, usia remaja adalah usia di mana individu berintegrasi dengan masyarakat dewasa, usia di mana anak tidak lagi merasa di bawah tingkat orang-orang yang lebih tua melainkan berada dalam tingkat yang sama. Respon kaum remaja terhadap barang-barang baru, termasuk dalam hal ini adalah kecanggihan *smartphone*, cukup tinggi. Walaupun belum tentu penggunaan *smartphone* tersebut dimanfaatkan seluruhnya secara optimal dalam kehidupan sehari-hari mereka (Faisyal *et al.*, 2022).

Kecenderungan menggunakan *gadget* sebagai media interaksi merupakan kondisi yang memperhatikan karena ditinjau dari usia sekolah, di usia yang masih labil mereka seharusnya terbiasa untuk bergaul dan berkomunikasi teman atau orang lain. Dengan kebiasaan mereka yang lebih banyak menghabiskan waktunya dengan berkomunikasi melalui *gadget*, menyebabkan waktu yang mereka gunakan untuk berinteraksi secara langsung akan berkurang (Desike *et al.*, 2021). Hasil penelitian Hegde *et al* (2019) menunjukkan sebanyak 69% dari 240 anak usia 12-16 tahun suka menggunakan *gadget* sebelum tidur, dimana 59% anak mengeluhkan sering sakit kepala pada pagi hari serta kesulitan melihat papan tulis. Selain itu 53% dari anak-anak kesulitan berkonsentrasi selama di kelas atau di rumah, walaupun penggunaan *gadget* bukan satu-satunya yang menyebabkan masalah kesehatan pada anak, namun hal tersebut berkontribusi signifikan terhadap berbagai gangguan kesehatan mental dan kesehatan (Hedge, Suman, Unais dan Jeyakumar, 2018). Anak berusia 12-16 tahun merupakan masa transisi berasal masa kanak-kanak menuju masa dewasa, perubahan yang dialami mirip perubahan psikologis, biologis serta sosial. Perubahan psikologis seperti perubahan emosi/kestabilan emosi, perubahan kognitif atau cara berpikir dan lain sebagainya. Anak berusia 12-16 dengan perkembangan teknologi seperti saat ini membuat mereka malas beraktivitas, seringkali menyendiri, kurang bersosialisasi lebih mengutamakan bermain *gadget*. Remaja sulit untuk mengontrol dirinya terhadap penggunaan *gadget* (Fadhilah & Pranungsari, 2022).

Meningkatnya penggunaan internet terjadi dari kalangan anak-anak sampai remaja. Hasil penelitian yang dilakukan Zhang & Wang (2014) dalam Arnani & Husna (2021) penggunaan *gadget* siswa laki-laki (61,7%) lebih tinggi dibanding siswa perempuan (45,7%). Laki-laki terlalu sering menggunakan *gadget* dibandingkan siswa perempuan, karena siswa laki-laki tertarik pada aspek teknis daripada perempuan. Penggunaan internet kurang digunakan untuk pengetahuan dibanding kegiatan seperti video game, media sosial dan lainnya (Arnani & Husna, 2021). Menurut Rachman et al (2020) siswa laki-laki lebih cenderung lebih banyak menggunakan *gadget* karena siswa laki-laki gemar bermain game dibandingkan siswi perempuan. Hasil penggunaan *gadget* mayoritas siswa berada pada kategori sedang dalam intensitas penggunaan *gadget* dan sikap sebanyak 86 siswa (51,2%). Hasil penelitian ini didapatkan penggunaan *gadget* mayoritas siswa berada pada kategori sedang sebanyak 86 (51,2%). Sejalan dengan penelitian Fadlilah & Krisnanto (2019) dengan hasil penelitian mayoritas penggunaan *gadget* pada anak kategori sedang yaitu sebanyak 20 anak (44,4%). Penelitian lainnya oleh Damaiyanti et al (2023) didapatkan hasil penelitian responden yang menggunakan *gadget* yang paling tinggi yaitu pada tingkat sedang sebanyak 147 responden (63,1 %). Penelitian Damaiyanti et al (2023) juga didapatkan hasil penelitian penggunaan *gadget* mayoritas pada tingkat sedang sebanyak 147 responden (63,1 %) responden. Menurut Asosiasi Dokter Anak Amerika dan Canada, mengemukakan bahwa batasan durasi penggunaan *gadget* pada anak umur 6-18 tahun selama 2 jam perhari (Mutiara & Purwati, 2022). Anak menggunakan *gadget* untuk bermain game *online* atau game *offline*, untuk *browsing* serta sosial media.

Faktor-faktor yang mempengaruhi penggunaan *gadget* menurut Fadlilah (2015) diantaranya, iklan yang merajalela di dunia pertelevisian dan di media sosial. Iklan seringkali mempengaruhi remaja untuk mengikuti perkembangan masa kini. Sehingga hal itu membuat remaja semakin tertarik bahkan penasaran akan hal baru dan juga *gadget* menampilkan fitur-fitur yang menarik. Fitur-fitur yang ada didalam *gadget* membuat ketertarikan pada remaja. Sehingga hal itu membuat remaja penasaran untuk mengoperasikan *gadget*. Fakto lainnya adalah kecanggihan dari *gadget* dapat memudahkan semua kebutuhan remaja, kebutuhan remaja dapat terpenuhi dalam bermain game, sosial media bahkan sampai berbelanja *online*. Penggunaan *gadget* yang buruk (tingkat sedang atau tinggi) pada remaja disebabkan karena *gadget* telah mempengaruhi setiap aspek responden dimana pada usia remaja tersebut mereka mulai diberi kepercayaan untuk memiliki *gadget* sendiri dan sebagian besar telah memiliki ketergantungan pada *gadget*. Ketergantungan pada *gadget* tersebut terus meningkat, remaja menggunakan *gadget* untuk berbagai fungsi seperti bermain game, *browsing*, cheating, dan lain-lain ketergantungan ini menyebabkan remaja sulit berkonsentrasi dalam belajar karena remaja menjadikan *gadget* sebagai kebutuhan hingga mengakibatkan mereka sering lupa waktu dan melakukan aktivitas penggunaan *gadget* hingga larut malam misalnya mereka bermain game dan media sosial serta terus memeriksa *gadget* saat hendak tidur. Kecanduan *gadget* pada remaja mudah terjadi karena rasa ingin tahunya sangat tinggi dan masa remaja adalah masa peralihan dari anak-anak menuju dewasa, remaja perlu di kontrol penggunaan *gadget* nya oleh orang tua serta dirinya sendiri dengan cara mengurangi durasi penggunaan *gadget* dan mencoba berhenti menggunakan *gadget* jika hendak tidur (Damaiyanti et al., 2023). Penelitian “The American Academy of Pediatrics (AAP)” menyatakan bahwa ketika anak-anak menghabiskan waktu dengan bermain *gadget* atau selalu terpapar layar harus ada batas waktu, yaitu satu atau dua jam per hari dan mencegah paparan layar pada anak (Page et al, 2010).

Hasil interaksi sosial mayoritas siswa berada pada kategori cukup sebanyak 140 siswa (83,3%). Hasil penelitian ini didapatkan interaksi sosial mayoritas siswa berada pada kategori cukup sebanyak 140 (83,3%) yang artinya mayoritas siswa di SMP N 3 Banyumas memiliki hubungan antar individu ataupun kelompok yang cukup baik. Berbeda dengan penelitian Juwariyah et al

(2023) diketahui sebagian besar anak memiliki interaksi yang buruk dengan jumlah responden sebanyak 20 orang (40%). Interaksi sosial adalah suatu hubungan antara individu dengan individu ataupun individu dengan kelompok, dimana individu tersebut saling mengubah, saling mempengaruhi satu sama lain, dari individu yang lainlah individu tersebut dapat berubah, belajar dan sebaliknya. Salah satu keterampilan yang harus dimiliki anak adalah kemampuan interaksi sosial. Jika interaksi sosial sejak anak usia dini sudah baik tentunya tahap interaksi berikutnya akan lebih baik juga (Munisa, 2020).

Journal of Transport Geography yang berjudul *Children's Incidental Social Interaction During Travel International Case Studies From Canada, Japan, and Sweden* menjelaskan bahwa interaksi sosial membantu anak merasakan sensualitas masyarakat selain itu juga untuk kesejahteraan dalam kehidupan anak selanjutnya. Bahwasanya dalam jurnal ini menjelaskan tentang bagaimana orang tua merasa aman ketika interaksi sosial dibangun sejak dini, karena ketika anak berpergian sendiri atau berangkat sekolah sendiri menggunakan sepeda dan terjadi sesuatu dipergaan anak langsung bertanya atau meminta bantuan dengan orang disekitar perjalanan tersebut tanpa malu ataupun takut. Sebaliknya kurangnya interaksi sosial dengan orang lain selain keluarga memungkinkan anak-anak mengalami tingkat kesejahteraan yang lebih rendah ketika mereka pergi karena hubungan masyarakat dapat mempengaruhi rasa aman bagi anak dan orang tua mereka (Waygood *et al.*, 2017).

Faktor-faktor yang mempengaruhi interaksi sosial menurut Soekanto dalam Sekety & Wiwin (2019) diantaranya, faktor imitasi, sugesti, dan perkembangan teknologi. Imitasi ini berarti meniru perilaku orang lain. Seperti cara memberi hormat, cara memberi isyarat dan lain-lain. Faktor sugesti diartikan sebagai suatu proses di mana seseorang individu menerima suatu penglihatan atau pedoman-pedoman tingka laku dari dirinya sendiri maupun dari orang lain. Penggunaan teknologi oleh masyarakat menjadikan dunia teknologi semakin lama semakin canggih. Munculnya sosial media dan alat-alat komunikasi seperti *gadget* atau *smartphone* adalah pemicu munculnya masyarakat yang individual dan egois. Melakukan kontak sosial secara langsung diasumsikan sebagai sesuatu yang ribet, tidak memberi keuntungan, membuang waktu bahkan tertinggal zaman. Seringkali masyarakat lebih mengutamakan bermain sosial media sehingga satu sama lain tidak ada komunikasi yang efektif secara langsung dan juga tidak memperhatikan lingkungan sekitar (Sekety & Wiwin, 2019).

Berdasarkan hasil uji *spearman-rank* didapatkan nilai $p\text{-value} = 0,000$ α ($\alpha = 0,05$) dengan nilai koefisien korelasi 0,344. Sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat hubungan searah dengan tingkat hubungan rendah antara penggunaan *gadget* dengan interaksi sosial pada siswa kelas VII di SMP Negeri 3 Banyumas, artinya jika penggunaan *gadget* semakin baik maka interaksi sosial akan semakin baik begitu juga dengan sebaliknya. Penggunaan *gadget* yang baik dapat merupakan intensitas penggunaan *gadget* yang tidak lebih dari 30 menit dan pemakaiannya 1-2x per hari pada siswa SMP N 3 Banyumas. Berdasarkan hasil uji *spearman-rank* didapatkan nilai $p\text{-value} = 0,000$ α ($\alpha = 0,05$) dengan nilai koefisien korelasi 0,344. Sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat hubungan searah dengan tingkat hubungan rendah antara penggunaan *gadget* dengan interaksi sosial pada siswa kelas VII di SMP Negeri 3 Banyumas, artinya jika penggunaan *gadget* semakin baik maka interaksi sosial akan semakin baik begitu juga dengan sebaliknya. Seseorang yang menghabiskan waktunya untuk memainkan *gadget* akan menyebabkan interaksi sosial dengan orang ataupun kelompok disekelilingnya rendah. Sejalan dengan penelitian Juwariyah *et al* (2023) dengan hasil penelitian didapatkan nilai $p\text{-value} 0,006$ ($p\text{-value} < 0,05$) sehingga dapat disimpulkan bahwa ada hubungan antara penggunaan *gadget* terhadap interaksi sosial pada remaja.

Penelitian lainnya yang dilakukan oleh Wijayanto & Suib (2021) dengan hasil penelitian menunjukkan koefisien korelasi sebesar 0.359 dan angka signifikan 0,003. Hal ini berarti terdapat hubungan yang signifikan antara penggunaan *gadget* dengan interaksi sosial pada mahasiswa semester 5 program studi keperawatan di STIKes Surya Global Yogyakarta. Menggunakan *gadget* secara efektif dan efisien dapat memudahkan siswa berinteraksi sosial/kerjasama dengan orang-orang di lingkungannya terutama teman sebaya dan di sekolah sebagian besar waktu mereka dihabiskan bersama teman-teman. Dan siswa juga mampu beradaptasi menerima bila terdapat perbedaan perilaku atau pendapat diantara mereka dengan lingkungan sekitar sosialnya. Lingkungan sekitarnya mendukung penggunaan *gadget* sehingga mereka sering menyapa dan berkomunikasi (Juniah & Siahaan, 2022). *Gadget* juga ternyata secara efektif dapat mempengaruhi pergaulan sosial anak terhadap lingkungan terdekatnya. Selain itu, ia juga akan merasa asing dengan lingkungan sekitar karena kurangnya interaksi sosial selain itu anak juga kurang peka dan bahkan cenderung tidak peduli terhadap lingkungannya (Sianturi, 2021).

Penggunaan *gadget* yang berlebihan dapat mempengaruhi interaksi sosial anak dengan lingkungan sekitarnya karena dapat membuat kecanduan yang berakibat berubahnya sikap anak dalam berinteraksi. Anak menjadi lebih gemar berinteraksi secara tidak langsung menggunakan *gadget* yang anak kecanduan dan ketergantungan dengan bermain game, chatting-an, dan mengakses media sosial (Alawiyah & Ernawati, 2021). Kecanduan penggunaan *gadget* memiliki hubungan dengan interaksi sosial, dimana semakin tinggi kecanduan *gadget* maka semakin rendah interaksi sosial yang dihasilkan, sebaliknya semakin rendah intensitas penggunaan *gadget* maka akan semakin tinggi interaksi sosial. Remaja yang bermain *gadget* dengan waktu yang lebih lama akan menampilkan perilaku sosial yang lebih rendah daripada remaja yang menggunakan waktunya lebih singkat untuk bermain *gadget* (Yusuf *et al.*, 2019). Kebiasaan menggunakan *gadget* juga membuat mereka terasing dari lingkungan nyatanya. Pecandu *gadget* juga cenderung akan menarik diri secara sosial karena lebih memilih menjalin teman di dunia maya yang dapat di akses melalui *gadget* (Juwariyah *et al.*, 2023).

SIMPULAN

Beldasarkan hasil pelnellitian yang dilakukan dapat ditarik kelsimpulannya adalah mayolritas siswa kellas VII di SMP Nelgelri 3 Banyumas belrumur 12 tahun selbanyak 118 (70,2%), seldangkan pada karaktelristik jelnis kellamin mayolritas siswa belrjelnis kellamin laki-laki selbanyak 87 (51,8%). Pelnggunaan gadgelt mayolritas siswa kellas VII di SMP Nelgelri 3 Banyumas belrada pada katelgolri seldang selbanyak 86 (51,2%) dan katelgolri buruk selbanyak 24 (14,3%). Intelraksi solisial mayolritas siswa kellas VII di SMP Nelgelri 3 Banyumas belrada pada katelgolri cukup selbanyak 140 (83,3%) dan katelgolri kurang selbanyak 3 (1,8%). Beldasarkan hasil uji spelarman-rank didapatkan nilai p-valuel = 0,000 α ($\alpha = 0,05$) delngan nilai kolelfisieln kolrellasi 0,344. Selhingga dapat disimpulkan bahwa telrdapat hubungan selarah antara pelnggunaan gadgelt delngan intelraksi solisial pada siswa kellas VII di SMP Nelgelri 3 Banyumas, artinya jika pelnggunaan gadgelt selmaksin baik maka intelraksi solisial akan selmaksin baik belgitu juga delngan selbaliknya.

DAFTAR PUSTAKA

- 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>
- Arnani, N. P. R., & Husna, F. H. (2021). Perbedaan Kecenderungan Adiksi Gadget Siswa Sekolah Dasar Ditinjau Dari Jenis Kelamin. *Psycho Idea*, 19(1), 57–64.

<https://doi.org/10.30595/psychoidea.v19i1.7489>

Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia. (2022). APJII di Indonesia Digital Outlook 2022. https://apjii.or.id/berita/d/apjii-di-indonesia-digital-outlook-2022_857

Badan Pusat Statistik. (2021). Persentase Penduduk yang Memiliki/Menguasai Telepon Seluler Menurut Provinsi dan Klasifikasi Daerah 2019-2021. <https://www.bps.go.id/indicator/2/395/1/persentase-penduduk-yang-memiliki-menguasai-telepon-seluler-menurut-provinsi-dan-klasifikasi-daerah.html>

Chaidirman, C., Indriastuti, D., & Narmi, N. (2019). Fenomena Kecanduan Penggunaan Gawai (Gadget) pada Kalangan Remaja Suku Bajo. *Holistic Nursing and Health Science*, 2(2), 33–41. <https://doi.org/10.14710/hnhs.2.2.2019.33-41>

Damaiyanti, S., Pratama, E. R., & Putri, A. R. D. (2023). Hubungan Penggunaan Gadget Dengan Kuantitas Tidur Pada Remaja Di SMP N 6 Bukittinggi. *Jurnal Ners Universitas Pahlawan*, 7, 13–19.

Desike, V., Amalia, A., Maulana, F., & Kurniawan, L. (2021). Social Pedagogy : Journal of Social Science Education Pengaruh Penggunaan Handphone Terhadap Interaksi Sosial Remaja Di Desa Ganjar Asri Kecamatan Metro Barat Kota Metro universal . Sebagai strategi pemasaran istilah smartphome diperkenalkan di pasar , me. 2(2).

Fadhilah, L., & Pranungsari, D. (2022). Gambaran Perilaku Digital Pemuda-Pemudi Pasca Pandemi di Desa Pogung, Kabupaten Klaten. *Seminar Nasional Psikologi Universitas Ahmad Dahlan*, 2(3).

Fadlilah, S., & Krisnanto, P. D. (2019). Analisis Penggunaan Gadget dan Interaksi Sosial Anak Usia Pra Sekolah di Taman Kanak-Kanak Yogyakarta. *Jurnal Keperawatan Muhammadiyah*, 4(2), 103–109.

Faisyal, Sudarmika, D., & Lestari, I. R. (2022). Realitas Sosial Smartphone Dalam Interaksi Sosial Remaja. *Jurnal Oratio Directa*, 4(1), 616–635.

Fitriana, F., Ahmad, A., & Fitria, F. (2021). Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Perilaku Remaja Dalam Keluarga. *Psikoislamedia : Jurnal Psikologi*, 5(2), 182. <https://doi.org/10.22373/psikoislamedia.v5i2.7898>

Fitriani, F. (2023). Pengaruh Intensitas Penggunaan Gadget Terhadap Minat Belajar Siswa MI/SD. *AIJER: Algazali International Journal Of Educational Research*, 5(2), 125–129. <https://doi.org/10.59638/aijer.v5i2.484>

Harmain, H. A., Posangi, S. S., & Datunsolang, R. (2023). Pengaruh Penggunaan Gawai (Gadget) Terhadap Hasil Belajar Siswa. *IJEB: Indonesian Journal Education Basic*, 1(2), 113–120. <https://doi.org/10.61214/ijeb.v1i2.58>

Hegde, A. M., Suman, P., Unais, M., & Jeyakumar, C. (2019). Effect of Electronic Gadgets on the Behaviour, Academic Performance and Overall Health of School Going Children- A Descriptive Study. *Journal of Advanced Medical and Dental Sciences Research*, 7(1), 100–103. <https://doi.org/10.21276/jamdsr>

- Hutabarat, J. T., Ompusunggu, K., Silaban, L. E., Lasrin Aliando Padang, & Nababan, D. (2022). Pengabdian Masyarakat Kepada Pemuda Awal Mengenai Dampak Gadget Di SMK St.Nahanson Parapat Sipoholon. *Perigel: Jurnal Penyuluhan Masyarakat Indonesia*, 1(4), 14–25. <https://doi.org/10.56444/perigel.v1i4.227>
- Juniah, & Siahaan, E. R. (2022). Hubungan Penggunaan Gadget Terhadap Perubahan Interaksi Sosial Pada Anak. *Jurnal Keperawatan Bunda Delima*, 4(2), 55–62.
- Juwariyah, S., Made, N., Wulan, A., & Amalia, P. (2023). Hubungan Penggunaan Gadget Terhadap Interaksi Sosial dan Kecemasan (Nomophobia) pada Remaja Di RW 02 Dusun Keling Manusia merupakan makhluk individu dan sosial , sebagai makhluk ciptaan Tuhan yang sempurna manusia memiliki kehidupan yang lengkap berupa r. *Jurnal Manajemen Asuhan Keperawatan*, 7(1), 27–33.
- Khalisa, N., Sabil, F. A., & Irnawati. (2021). Hubungan interaksi sosial dan prestasi belajar siswa dengan penggunaan gadget di SMPN 3 Camba. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa & Penelitian Keperawatan*, 1(3), 255–262. <https://doi.org/https://doi.org/10.35892/jimpk.v1i3.578>
- Krisnana, I., Hariani, V., Kurnia, I. D., & Arief, Y. S. (2020). The use of gadgets and their relationship to poor sleep quality and social interaction on mid-adolescents: a cross-sectional study. *International Journal of Adolescent Medicine and Health*, 34(1). <https://doi.org/10.1515/ijamh-2019-0101>
- Miranti, P., & Putri, L. D. (2021). Waspada Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Sosial Anak Usia Dini. *Jurnal Cendekiawan Ilmiah*, 6(01), 46–55. <https://doi.org/10.56872/elathfal.v1i01.273>
- Mukti, F. D. W., & Nurchayati. (2019). Kenakalan Remaja (Juvenile Delinquency): Sebuah Studi Kasus Pada Remaja Laki-Laki Yang Terjerat Kasus Hukum. *Jurnal Penelitian Psikologi*, 06(01), 1–9. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/character/article/view/26982>
- Munisa. (2020). Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Interaksi Sosial Anak Usia Dini Di TK Panca Budi Medan. *Jurnal Ilmiah Abdi Ilmu*, 13(1), 102–114. <https://jurnal.pancabudi.ac.id/index.php/abdiilmu/article/view/896>
- Mutiara, A. L., & Purwati, N. H. (2022). Hubungan Durasi Penggunaan Gadget Dengan Kejadian Insomnia Pada Remaja Di SMK Pelita 2 Bogor Tahun 2022. *Jurnal Keperawatan Anak*, 2(1), 1–20.
- Putra, A. Y., Hasibuan, F. F., & SW, S. J. (2021). Tingkat Pemahaman Siswa Kelas XII SMA Negeri 2 Sumatera Barat terhadap Kesehatan Reproduksi. *Prosiding SEMNAS BIO*, 7, 212–220. <https://semnas.biologi.fmipa.unp.ac.id/index.php/prosiding/article/view/338/327>
- Rachman, A. S., Khb, M. A., & Setianingsih, E. S. (2020). An Analysis of the Use of Gadget on Students ' Learning Outcome (Case Study). *International Journal of Elementary Education*, 4(4), 558–565.
- Sekety, B. S. B., & Wiwin, N. W. (2019). Hubungan Intensitas Penggunaan Gadget dengan

- Interaksi Sosial pada Siswa Kelas 8 di SMP Negeri 5 Samarinda. Universitas Muhammadiyah Kalimantan Timur.
- Sianturi, Y. R. U. (2021). Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Kemampuan Interaksi Sosial Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Kewarganegaraan*, 5(1), 152–160. <https://doi.org/10.31316/jk.v5i1.1430>
- Tandung, R. L. (2021). Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Kemampuan Interaksi Sosial Siswa Kelas V SDN 2 Tallunglipu. *Jurnal KIP*, 10(1), 21–28.
- Waygood, E. O. D., Friman, M., Olsson, L. E., & Taniguchi, A. (2017). Children ' s incidental social interaction during travel international case studies from Canada , Japan , and Sweden ☆. *Journal of Transport Geography*, 63(July), 22–29. <https://doi.org/10.1016/j.jtrangeo.2017.07.002>
- Wendari, W. N., Badrujaman, A., & Sismiati S., A. (2016). Profil Permasalahan Siswa Sekolah Menengah Pertama (Smp) Negeri Di Kota Bogor. *Insight: Jurnal Bimbingan Konseling*, 5(1), 134. <https://doi.org/10.21009/insight.051.19>
- Wijayanto, I., & Suib, S. (2021). Hubungan Penggunaan Smartphone Dengan Intensitas Interaksi Sosial Pada Mahasiswa Keperawatan. *Jurnal Keperawatan Terpadu (Integrated Nursing Journal)*, 3(1), 28. <https://doi.org/10.32807/jkt.v3i1.88>
- Witarsa, R., Hadi, R. S. M., Nurhananik, & Haerani, N. R. (2018). Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Kemampuan Interaksi Sosial Siswa Sekolah Dasar. *PEDAGOGIK : Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 5(1), 276–284. <https://doi.org/10.31316/jk.v5i1.1430>
- Yusuf, A., Krisnana, I., & Ibrahim, A. (2019). Hubungan Kecanduan Game Online Dengan Komunikasi Interpersonal Dan Interaksi Sosial Remaja. *Psychiatry Nursing Journal (Jurnal Keperawatan Jiwa)*, 1, 71. <https://doi.org/10.20473/pnj.v1i2.13591>