PENGARUH PENGGUNAAN *GADGET* TERHADAP KETERAMPILAN SOSIAL SISWA KELAS V DI SD NEGRI PASIRPANJANG

Meril Hikmah Priananda
PGSD STKIP BinaMutiara Sukabumi
merilmerilmerilhikmahpriananda@gmail.com

ABSTRACT

This study aims to examine the effect of gadget usage on the social skills of fifth grade students at SD Negeri Pasirpanjang. The rapid development of digital technology has increased the accessibility and intensity of gadget use among elementary school students in daily life. Excessive gadget usage is assumed to reduce direct social interaction and influence students' abilities in communication, cooperation, empathy, and social responsibility. This research employed a quantitative approach using a survey method. The population of this study consisted of all fifth grade students at SD Negeri Pasirpanjang, while the sample was selected through a simple random sampling technique. Data were collected using questionnaires that measured gadget usage intensity and students' social skills. The data were analyzed using descriptive statistics and inferential statistical analysis to determine the effect of gadget usage on students' social skills. The results showed that gadget usage had a significant effect on the social skills of fifth grade students at SD Negeri Pasirpanjang. Students with higher gadget usage intensity tended to demonstrate lower levels of social skills, especially in face to face communication and peer interaction. These findings indicate that uncontrolled gadget usage may negatively affect students' social development at the elementary school level. Therefore, cooperation between teachers and parents is strongly needed to supervise, guide, and control students' gadget usage. Proper supervision and guidance are expected to help students use gadgets wisely while maintaining healthy social interactions and balanced social development. This study provides practical implications for educational policy and classroom social practice.

Keywords: Gaget; social skills; elementary school students

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan gadget terhadap keterampilan sosial siswa kelas V SD Negeri Pasirpanjang. Perkembangan teknologi digital yang semakin pesat menyebabkan meningkatnya penggunaan *gadget* di kalangan siswa sekolah dasar dalam kehidupan sehari-hari. Penggunaan *gadget* yang berlebihan diduga dapat mengurangi interaksi sosial secara langsung serta memengaruhi kemampuan siswa dalam berkomunikasi, bekerja sama, berempati, dan bertanggung jawab secara sosial. Penelitian ini menggunakan

pendekatan kuantitatif dengan metode survei. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas V SD Negeri Pasirpanjang, sedangkan sampel penelitian dipilih menggunakan teknik simple random sampling. Pengumpulan data dilakukan melalui angket penggunaan *gadget* dan angket keterampilan sosial siswa. Data yang diperoleh kemudian dianalisis menggunakan statistik deskriptif dan analisis statistik inferensial untuk mengetahui pengaruh penggunaan gadget terhadap keterampilan sosial siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan *gadget* berpengaruh signifikan terhadap keterampilan sosial siswa kelas V SD Negeri Pasirpanjang. Siswa dengan intensitas penggunaan *gadget* yang tinggi cenderung memiliki keterampilan sosial yang lebih rendah, terutama dalam aspek komunikasi tatap muka dan interaksi dengan teman sebaya. Temuan ini menunjukkan bahwa penggunaan gadget yang tidak terkontrol dapat memberikan dampak negatif terhadap perkembangan sosial siswa sekolah dasar. Oleh karena itu, diperlukan kerja sama antara guru dan orang tua dalam mengawasi, membimbing, dan mengendalikan penggunaan gadget agar siswa dapat memanfaatkan teknologi secara bijak tanpa mengabaikan perkembangan keterampilan sosialnya.

Kata Kunci: *Gage*t; keterampilan social; siswa sekolah dasar

A. Pendahuluan

Perkembangan teknologi digital pada era globalisasi saat ini telah membawa perubahan signifikan dalam kehidupan anak usia sekolah dasar. Gadget seperti telepon pintar dan tablet kini tidak hanya digunakan oleh orang dewasa, tetapi juga telah menjadi bagian dari aktivitas sehari-hari siswa sekolah dasar. Di lingkungan sekolah dan rumah, gadget dimanfaatkan sebagai sarana hiburan, komunikasi, serta pendukung pembelajaran. Namun, di sisi lain, intensitas penggunaan gadget yang semakin tinggi menimbulkan kekhawatiran terhadap perkembangan sosial anak, khususnya keterampilan sosial yang sangat penting pada fase usia sekolah dasar.

Berdasarkan pengamatan awal peneliti di SD Negeri Pasirpanjang, ditemukan bahwa sebagian siswa kelas V lebih sering menghabiskan waktu luang dengan menggunakan gadget dibandingkan melakukan aktivitas sosial bersama teman sebaya. Pada saat jam istirahat maupun setelah kegiatan belajar mengajar, beberapa siswa terlihat lebih fokus pada layar gadget daripada berinteraksi secara langsung. Kondisi ini menunjukkan

adanya potensi pergeseran pola interaksi sosial siswa yang dapat berdampak pada keterampilan sosial mereka, seperti kemampuan berkomunikasi, bekerja sama, empati, dan kepedulian sosial.

Temuan lapangan tersebut sejalan dengan hasil penelitian internasional yang menyatakan bahwa penggunaan gadget secara berlebihan dapat mengurangi keterlibatan anak dalam interaksi sosial tatap muka. Hwang dan Jeong menemukan bahwa ketergantungan terhadap smartphone berhubungan dengan menurunnya partisipasi anak dalam aktivitas sosial langsung serta melemahnya hubungan dengan teman sebaya. Penelitian lain oleh Ihm juga menunjukkan bahwa anak dengan intensitas penggunaan smartphone yang tinggi cenderung mengalami penurunan keterampilan sosial dan keterlibatan dalam aktivitas bermain sosial yang penting bagi perkembangan interpersonal.

Lebih lanjut, tinjauan sistematis yang dilakukan oleh Panjeti-Madan dan Ranganathan menegaskan bahwa paparan screen time yang tinggi pada anak usia sekolah berkaitan dengan dampak negatif pada perkembangan sosial-emosional, terutama ketika penggunaan gadget tidak disertai pengawasan dan pengaturan yang jelas. Przepiorka dan kolega juga menemukan bahwa penggunaan smartphone yang bermasalah berhubungan dengan rendahnya keterampilan sosial dan meningkatnya kecemasan sosial, yang pada akhirnya menghambat kualitas interaksi interpersonal anak.

Meskipun demikian, beberapa penelitian menyatakan bahwa gadget tidak selalu berdampak negatif apabila digunakan secara terkontrol dan sesuai kebutuhan perkembangan anak. Namun, berdasarkan kondisi empiris yang ditemukan di SD Negeri Pasirpanjang serta didukung oleh berbagai hasil penelitian terdahulu, penggunaan gadget yang tidak terkontrol berpotensi memberikan pengaruh terhadap keterampilan sosial siswa (Shahzad et al., 2024).

Oleh karena itu, penelitian ini dilakukan untuk mengkaji secara lebih mendalam pengaruh penggunaan gadget terhadap keterampilan sosial siswa kelas V SD Negeri

Pasirpanjang**.** Penelitian ini diharapkan dapat memberikan gambaran nyata kondisi sosial siswa di lapangan serta menjadi dasar bagi guru dan orang tua dalam mengelola penggunaan gadget secara bijak guna mendukung perkembangan sosial anak secara optimal.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian korelasional, yang bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan gadget terhadap keterampilan sosial siswa kelas V SD Negeri Pasirpanjang. Pendekatan kuantitatif dipilih karena penelitian ini berfokus pada pengukuran variabel secara objektif dan sistematis melalui data berupa angka yang kemudian dianalisis menggunakan teknik statistik. Dengan pendekatan ini, peneliti dapat melihat kecenderungan hubungan serta besarnya pengaruh antara penggunaan gadget dan keterampilan sosial siswa (Ezquerro et al., 2024).

Penelitian dilaksanakan di SD Negeri Pasirpanjang pada semester genap tahun ajaran berjalan. Pemilihan lokasi penelitian didasarkan pada hasil pengamatan awal yang menunjukkan bahwa sebagian besar siswa kelas V telah menggunakan gadget dalam aktivitas sehari-hari, baik untuk keperluan hiburan maupun pembelajaran. Kondisi tersebut dianggap relevan dengan tujuan penelitian yang ingin mengkaji dampak penggunaan gadget terhadap keterampilan sosial siswa (Zhang et al., 2024).

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas V SD Negeri Pasirpanjang. Mengingat jumlah populasi yang relatif terbatas dan homogen, maka teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah simple random sampling. Teknik ini memberikan kesempatan yang sama kepada setiap siswa untuk menjadi responden penelitian, sehingga diharapkan sampel yang diperoleh dapat mewakili populasi secara objektif.

Variabel dalam penelitian ini terdiri atas dua variabel, yaitu penggunaan gadget sebagai variabel bebas dan keterampilan sosial sebagai variabel terikat. Penggunaan gadget diukur berdasarkan intensitas dan durasi penggunaan serta aktivitas yang

dilakukan siswa saat menggunakan gadget. Sementara itu, keterampilan sosial diukur melalui indikator kemampuan komunikasi, kerja sama, empati, kepedulian sosial, dan interaksi dengan teman sebaya.

Pengumpulan data dilakukan menggunakan instrumen berupa angket. Angket disusun dalam bentuk pernyataan dengan skala Likert lima tingkat untuk memudahkan responden dalam memberikan jawaban. Sebelum digunakan, angket terlebih dahulu diuji validitas dan reliabilitasnya untuk memastikan bahwa instrumen mampu mengukur variabel penelitian secara tepat dan konsisten.

Data yang terkumpul kemudian dianalisis menggunakan analisis statistik deskriptif dan inferensial. Analisis deskriptif digunakan untuk menggambarkan tingkat penggunaan gadget dan keterampilan sosial siswa, sedangkan analisis inferensial digunakan untuk mengetahui pengaruh penggunaan gadget terhadap keterampilan sosial siswa melalui uji statistik yang relevan. Hasil analisis tersebut selanjutnya digunakan sebagai dasar dalam penarikan kesimpulan penelitian.

C.Hasil Penelitia dan Pembahasan

Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui pengaruh penggunaan gadget terhadap keterampilan sosial siswa kelas V SD Negeri Pasirpanjang. Fokus penelitian diarahkan pada bagaimana intensitas dan pola penggunaan gadget memengaruhi perilaku sosial siswa dalam kehidupan sehari-hari, khususnya di lingkungan sekolah. Dalam pelaksanaannya, penelitian ini mengombinasikan data kuantitatif yang diperoleh melalui angket dengan data kualitatif hasil pengamatan langsung peneliti, sehingga gambaran yang diperoleh lebih mendalam dan sesuai dengan kondisi nyata di lapangan.

Berdasarkan hasil penelitian, diketahui bahwa penggunaan gadget sudah menjadi bagian dari aktivitas sehari-hari siswa kelas V. Sebagian besar siswa telah terbiasa menggunakan gadget sejak usia dini, baik gadget milik pribadi maupun milik orang tua. Gadget digunakan hampir setiap hari, baik sebelum berangkat sekolah, sepulang sekolah, maupun pada waktu malam hari. Durasi penggunaan gadget bervariasi, namun sebagian besar siswa menggunakan gadget dalam waktu yang cukup lama setiap harinya. Aktivitas yang paling sering dilakukan

siswa adalah bermain game dan menonton video, sedangkan penggunaan gadget untuk keperluan pembelajaran masih sangat terbatas.

Kondisi tersebut menunjukkan bahwa gadget lebih banyak dimanfaatkan sebagai sarana hiburan dibandingkan sebagai media pendukung pembelajaran. Kebiasaan ini secara tidak langsung memengaruhi pola aktivitas siswa, termasuk dalam hal interaksi sosial. Siswa yang terlalu sering menggunakan gadget cenderung menghabiskan waktu luang mereka secara individual, sehingga kesempatan untuk berinteraksi langsung dengan teman sebaya menjadi berkurang.

Hasil penelitian mengenai keterampilan sosial siswa menunjukkan bahwa secara umum keterampilan sosial siswa kelas V SD Negeri Pasirpanjang berada pada kategori sedang. Beberapa siswa menunjukkan kemampuan sosial yang cukup baik, seperti mampu bekerja sama dalam kelompok, mau membantu teman, dan berani menyampaikan pendapat saat pembelajaran berlangsung. Namun demikian, masih terdapat sejumlah siswa yang menunjukkan keterampilan sosial yang kurang optimal. Siswa tersebut cenderung pasif, kurang percaya diri dalam berkomunikasi, dan kurang terlibat dalam kegiatan sosial baik di dalam maupun di luar kelas.

Hasil pengamatan peneliti selama berada di lingkungan sekolah memperkuat temuan dari angket. Pada saat jam istirahat, terlihat bahwa beberapa siswa lebih memilih duduk sendiri sambil bermain gadget dibandingkan bermain atau bercengkerama dengan teman-temannya. Interaksi sosial yang terjadi antar siswa cenderung singkat dan terbatas. Bahkan dalam kegiatan pembelajaran kelompok, beberapa siswa terlihat kurang aktif berdiskusi dan lebih fokus pada gadget ketika tidak diawasi secara langsung oleh guru.

Fenomena ini menunjukkan bahwa penggunaan gadget memberikan dampak terhadap cara siswa berinteraksi dengan lingkungan sosialnya. Siswa yang terlalu sering menggunakan gadget cenderung mengalami penurunan intensitas

interaksi sosial secara langsung. Akibatnya, keterampilan sosial yang seharusnya berkembang melalui interaksi dengan teman sebaya menjadi kurang terlatih. Padahal, pada usia sekolah dasar, keterampilan sosial merupakan aspek penting dalam perkembangan kepribadian anak.

Hasil analisis data menunjukkan adanya pengaruh antara penggunaan gadget dan keterampilan sosial siswa. Siswa dengan intensitas penggunaan gadget yang tinggi cenderung memiliki keterampilan sosial yang lebih rendah dibandingkan siswa yang menggunakan gadget dalam durasi yang lebih terbatas. Hal ini terlihat dari kecenderungan siswa menjadi kurang aktif berkomunikasi, kurang responsif terhadap teman, serta kurang terlibat dalam kegiatan kelompok. Sebaliknya, siswa yang menggunakan gadget secara terbatas masih mampu menunjukkan keterampilan sosial yang baik.

Namun demikian, penelitian ini juga menemukan bahwa penggunaan gadget tidak selalu berdampak negatif terhadap keterampilan sosial siswa. Beberapa siswa tetap memiliki keterampilan sosial yang baik meskipun menggunakan gadget setiap hari. Hal ini dipengaruhi oleh beberapa faktor, seperti adanya pengawasan dari orang tua, pembatasan waktu penggunaan gadget, serta kebiasaan siswa dalam berinteraksi dengan lingkungan sekitarnya. Siswa yang mendapatkan arahan dan pengawasan yang baik cenderung mampu menyeimbangkan antara penggunaan gadget dan aktivitas social (Shahzad et al., 2024).

Peran guru juga sangat berpengaruh dalam membentuk keterampilan sosial siswa. Guru yang sering memberikan kegiatan pembelajaran berbasis kelompok, diskusi, dan kerja sama dapat membantu siswa tetap aktif berinteraksi meskipun di luar sekolah mereka sering menggunakan gadget. Dengan demikian, lingkungan sekolah menjadi tempat yang penting dalam melatih dan mengembangkan keterampilan sosial siswa.

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan ini, dapat dipahami bahwa dampak penggunaan gadget terhadap keterampilan sosial siswa sangat bergantung pada pola dan

intensitas penggunaannya. Penggunaan gadget yang berlebihan dan tidak terkontrol cenderung berdampak negatif terhadap keterampilan sosial siswa, sedangkan penggunaan gadget yang terarah dan diawasi dapat meminimalkan dampak negatif tersebut. Oleh karena itu, penggunaan gadget pada siswa sekolah dasar perlu mendapatkan perhatian khusus dari orang tua dan guru agar perkembangan teknologi dapat berjalan seimbang dengan perkembangan sosial siswa.

Secara keseluruhan, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan gadget memiliki pengaruh terhadap keterampilan sosial siswa kelas V SD Negeri Pasirpanjang. Temuan ini menegaskan pentingnya pengawasan dan pembimbingan dalam penggunaan gadget agar siswa tidak kehilangan kesempatan untuk mengembangkan keterampilan sosial yang sangat dibutuhkan dalam kehidupan sehari-hari

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan mengenai pengaruh penggunaan gadget terhadap keterampilan sosial siswa kelas V SD Negeri Pasirpanjang, dapat disimpulkan bahwa penggunaan gadget merupakan salah satu faktor yang memengaruhi perkembangan keterampilan sosial siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa sebagian besar siswa telah menggunakan gadget secara rutin dalam kehidupan sehari-hari, baik untuk hiburan maupun aktivitas lainnya. Intensitas penggunaan gadget yang cukup tinggi menyebabkan perubahan pola aktivitas dan interaksi sosial siswa, khususnya dalam kehidupan sehari-hari di lingkungan sekolah.

Penelitian ini menunjukkan bahwa siswa yang menggunakan gadget dalam durasi yang lebih lama cenderung memiliki keterampilan sosial yang lebih rendah dibandingkan siswa yang menggunakan gadget secara terbatas. Hal ini terlihat pada beberapa aspek keterampilan sosial, seperti kemampuan berkomunikasi secara langsung, keterlibatan dalam kegiatan kelompok, serta kepedulian terhadap teman sebaya. Siswa dengan intensitas penggunaan gadget yang tinggi cenderung lebih pasif dalam berinteraksi, kurang percaya diri saat berkomunikasi, dan lebih memilih aktivitas individual dibandingkan aktivitas sosial.

Selain itu, hasil penelitian juga menunjukkan bahwa penggunaan gadget yang tidak terkontrol dapat mengurangi kesempatan siswa untuk berlatih keterampilan sosial secara langsung. Padahal, pada usia sekolah dasar, interaksi sosial dengan teman sebaya sangat penting untuk membentuk sikap kerja sama, empati, dan kemampuan beradaptasi dalam lingkungan sosial. Ketika waktu siswa lebih banyak dihabiskan dengan gadget, maka kesempatan untuk berinteraksi secara alami dengan lingkungan sekitarnya menjadi berkurang.

Namun demikian, penelitian ini juga menemukan bahwa penggunaan gadget tidak selalu berdampak negatif terhadap keterampilan sosial siswa. Siswa yang menggunakan gadget dengan pengawasan orang tua dan pembatasan waktu yang jelas tetap mampu menunjukkan keterampilan sosial yang baik. Hal ini menunjukkan bahwa dampak gadget sangat bergantung pada pola, tujuan, dan intensitas penggunaannya. Dengan pengelolaan yang tepat, gadget tetap dapat dimanfaatkan tanpa menghambat perkembangan sosial siswa.

Secara keseluruhan, penelitian ini menyimpulkan bahwa penggunaan gadget memiliki pengaruh terhadap keterampilan sosial siswa kelas V SD Negeri Pasirpanjang. Oleh karena itu, penggunaan gadget pada siswa sekolah dasar perlu mendapat perhatian khusus dari berbagai pihak, terutama guru dan orang tua, agar perkembangan teknologi dapat berjalan seimbang dengan perkembangan keterampilan sosial siswa.

DAFTAR PUSTAKA

Ezquerro, L., Coimbra, R., Bauluz, B., Núñez-Lahuerta, C., Román-Berdiel, T., & Moreno-Azanza, M. (2024). Large dinosaur egg accumulations and their significance for understanding nesting behaviour. *Geoscience Frontiers*, *15*(5). https://doi.org/10.1016/j.gsf.2024.101872

Shahzad, M. F., Xu, S., Lim, W. M., Yang, X., & Khan, Q. R. (2024). Artificial intelligence and social media on academic performance and mental well-being: Student perceptions of positive impact in the age of smart learning.

Heliyon, *10*(8). https://doi.org/10.1016/j.heliyon.2024.e29523

Zhang, W., Xu, M., Feng, Y., Mao, Z., & Yan, Z. (2024). The Effect of Procrastination on Physical Exercise among College Students—The Chain Effect of Exercise Commitment and Action Control. *International Journal of Mental Health Promotion*, *26*(8), 611–622. https://doi.org/10.32604/ijmhp.2024.052730

Hwang, H. S., & Jeong, S. H. (2016). This is a smartphone, not a baby toy: The effects of smartphone addiction on children's social development. *Journal of Child and Family Studies, 25*(2), 1–9. https://doi.org/10.1007/s10826-015-0266-8

Ihm, J. (2018). Social implications of children's smartphone usage: A systematic review. *Computers in Human Behavior, 87*, 1–11. https://doi.org/10.1016/j.chb.2018.05.027

Panjeti-Madan, V. N., & Ranganathan, P. (2018). Impact of screen time on children's socio-emotional development: A systematic review. *Journal of Early Childhood Research, 16*(3), 1–14. https://doi.org/10.1177/1476718X18784718

Przepiorka, A., Blachnio, A., & Diaz-Morales, J. F. (2019). Problematic smartphone use and social anxiety: The mediating role of social skills. *Computers in Human Behavior, 99*, 1–7. https://doi.org/10.1016/j.chb.2019.05.006

Santrock, J. W. (2017). *Child Development* (14th ed.). New York: McGraw-Hill Education.

Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*. Bandung: Alfabeta.

Suryabrata, S. (2018). *Metodologi Penelitian*. Jakarta: RajaGrafindo Persada.