

## HUBUNGAN DUKUNGAN KELUARGA DAN PENGGUNAAN GADGET DENGAN INTERAKSI SOSIAL PADA ANAK USIA SEKOLAH DASAR DI UPT SD NEGERI 284 GRESIK

*The Relationship Between Family Support, Gadget Use, and Social Interaction Among Elementary School-Aged Children at UPT SD Negeri 284 Gresik*

Salsa Nabila Saputri<sup>1</sup>, Ervi Suminar<sup>2</sup>, Diah Fauzia Zuhroh<sup>3</sup>, Widiharti<sup>4</sup>, Umi Salamah<sup>5</sup>

<sup>1,2,3,5</sup>Program Studi Ilmu Keperawatan Universitas Muhammadiyah Gresik

<sup>4</sup>Program Studi Profesi Ners Universitas Muhammadiyah Gresik

Alamat Korespondensi : Prodi Ilmu Keperawatan dan Profesi Ners UMG

Jl. Proklamasi No. 54 Gresik-Jawa Timur-Indonesia

E-mail : [salsasaputri24@gmail.com](mailto:salsasaputri24@gmail.com)

### ABSTRAK

Perkembangan teknologi digital menyebabkan penggunaan gadget pada anak usia sekolah dasar semakin meningkat. Penggunaan gadget yang tidak terkontrol dapat berdampak pada penurunan kemampuan interaksi sosial anak. Selain itu, dukungan keluarga memiliki peran penting dalam mengarahkan perilaku anak, termasuk dalam mengatur penggunaan gadget dan menstimulasi perkembangan sosial. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hubungan dukungan keluarga dan penggunaan gadget dengan interaksi sosial pada anak usia sekolah dasar. Penelitian ini menggunakan desain kuantitatif dengan pendekatan analitik korelasional dan metode cross sectional. Populasi penelitian adalah seluruh siswa kelas 4, 5, dan 6 di UPT SD Negeri 284 Gresik sebanyak 55 siswa, dengan sampel 49 siswa yang diambil menggunakan teknik simple random sampling. Instrumen penelitian menggunakan Family Support Scale (FSS), Smartphone Addiction Scale–Short Version (SAS-SV), dan kuesioner interaksi sosial. Analisis data menggunakan uji Rank Spearman. Hasil penelitian menunjukkan bahwa sebagian besar responden memiliki dukungan keluarga kategori cukup (53,1%), penggunaan gadget kategori sedang (49,0%), dan interaksi sosial kategori cukup (51,0%). Tidak terdapat hubungan yang signifikan antara dukungan keluarga dengan interaksi sosial ( $p = 0,654$ ), namun terdapat hubungan yang signifikan antara penggunaan gadget dengan interaksi sosial ( $p = 0,014$ ). Penggunaan gadget berhubungan dengan interaksi sosial anak usia sekolah dasar, sedangkan dukungan keluarga tidak menunjukkan hubungan yang signifikan.

**Kata kunci:** Dukungan keluarga, Penggunaan gadget, Interaksi sosial

### ABSTRACT

The development of digital technology has led to an increasing use of gadgets among elementary school children. Uncontrolled gadget use may negatively affect children's social interaction skills. In addition, family support plays an important role in shaping children's behavior, including regulating gadget use and stimulating social development. Therefore, this study aimed to determine the relationship between family support and gadget use with social interaction among elementary school children. This study employed a quantitative design with a correlational analytic approach and a cross-sectional method. The population consisted of all fourth, fifth, and sixth grade students at UPT SD Negeri 284 Gresik, totaling 55 students. A sample of 49 students was selected using simple random sampling. Research instruments included the Family Support Scale (FSS), the Smartphone Addiction Scale–Short Version (SAS-SV), and a social interaction questionnaire. Data were analyzed using the Spearman Rank test. The results showed that most respondents had moderate family support (53.1%), moderate gadget use (49.0%), and moderate social interaction (51.0%). There was no significant relationship between family support and social interaction ( $p = 0.654$ ). However, a significant relationship was found between gadget use and social interaction ( $p = 0.014$ ). Gadget use is significantly associated with social interaction among elementary school children, while family support is not significantly associated with social interaction.

**Keywords:** Family support, Gadget use, Social interaction



## PENDAHULUAN

Salah satu aspek penting yang harus dimiliki oleh anak yaitu memiliki kemampuan interaksi sosial yang baik. Interaksi sosial sendiri diartikan sebagai sebuah komunikasi atau hubungan antar dua orang atau lebih yang bertujuan untuk saling memberikan pengaruh satu sama lain (Alawiyah & Ernawati, 2023). Meskipun demikian, perkembangan interaksi sosial saat ini sangat dipengaruhi oleh paparan teknologi digital seperti gadget. Gadget memegang peranan penting di era globalisasi dan bukan lagi menjadi benda asing bagi anak usia sekolah (Witarsa et al., 2021).

Penggunaan gadget yang berlebihan dan tidak tepat dapat menyebabkan anak menjadi kurang peduli terhadap lingkungan keluarga maupun masyarakat. Kondisi tersebut dapat membuat anak lebih memilih beraktivitas dengan gadget dibandingkan bermain dan berinteraksi secara langsung dengan teman sebaya. Anak juga dapat mengalami kesulitan dalam membangun komunikasi, bekerja sama, serta berpartisipasi dalam kegiatan sosial di lingkungan sekitarnya (Ainun et al., 2019). Anak yang kurang mampu berinteraksi dengan lingkungan di sekitarnya juga dapat mengalami kesulitan dalam memahami etika dan moral yang seharusnya diterapkan dalam kehidupan sosial. Kondisi tersebut dapat memengaruhi kemampuan anak dalam menyesuaikan diri dengan norma yang berlaku di masyarakat serta mengurangi kesempatan anak untuk mengembangkan keterampilan sosial melalui pengalaman berinteraksi secara langsung.

Penyimpangan perilaku interaksi anak seringkali muncul karena kurangnya optimalisasi peran keluarga dalam menjalankan fungsi asuh dan pelindung. Perkembangan kepribadian anak memerlukan kontrol keluarga yang signifikan melalui dukungan emosional dan instrumental (Riyadi et al., 2024). Anak yang dididik dalam lingkungan keluarga yang adaptif dan penuh dukungan cenderung memiliki hubungan sosial yang baik dengan teman sebaya (Kariyadi, 2023). Sebaliknya, pola pengasuhan yang tidak acuh dan kurang komunikasi akibat kesibukan orang tua berisiko memicu isolasi sosial pada anak. Kurangnya perhatian dan pengawasan keluarga juga dapat menyebabkan anak tidak memperoleh batasan yang jelas dalam menggunakan gadget. Orang tua perlu memberikan bimbingan dan pengawasan dalam penggunaan gadget, termasuk membantu anak memilih konten yang sesuai, memberikan batasan waktu penggunaan, serta mengarahkan anak untuk tetap melakukan aktivitas fisik dan sosial bersama keluarga maupun teman sebaya.

Menurut data (WHO, 2019) sebanyak 93,52% penggunaan gadget oleh anak usia sekolah berada pada kelompok usia 9–15 tahun, sedangkan penggunaan internet sebanyak 65,34% juga berasal dari kelompok usia 9–15 tahun. Tingginya penggunaan gadget pada kelompok usia tersebut menunjukkan bahwa teknologi digital telah menjadi bagian dari kehidupan sehari-hari anak usia sekolah. Ketidakmampuan anak



untuk membatasi durasi layar (screen-time) berpotensi memicu timbulnya perilaku kecanduan gadget (Wilda, 2021). Hal ini berdampak langsung pada penurunan pemahaman tentang etika, moral, serta kemampuan adaptasi anak terhadap norma sosial nyata yang berlaku di lingkungan masyarakat. Penggunaan gadget secara berlebihan juga dapat menyebabkan anak menjadi kurang aktif dalam melakukan aktivitas bersama teman sebaya dan lebih banyak menghabiskan waktu untuk bermain game, menonton video, maupun mengakses media sosial. Kondisi tersebut apabila berlangsung terus-menerus dapat mengurangi kesempatan anak untuk melakukan interaksi secara langsung sehingga berpotensi memengaruhi perkembangan kemampuan sosialnya. Selain itu, paparan gadget yang tidak disertai pengawasan juga memungkinkan anak mengakses berbagai konten yang tidak sesuai dengan usianya, termasuk konten kekerasan dan pornografi, yang dapat memberikan pengaruh negatif terhadap perilaku anak (Lestari et al., 2023).

Oleh karena itu, pembatasan waktu penggunaan gadget diperlukan agar anak tetap memiliki kesempatan untuk melakukan aktivitas belajar, bermain, berkomunikasi, dan berinteraksi secara langsung dengan lingkungan sekitarnya. Peran orang tua dan guru menjadi penting dalam memberikan edukasi mengenai penggunaan gadget yang bijak serta membantu anak memahami dampak penggunaan gadget secara berlebihan. Edukasi yang dilakukan secara

konsisten dapat mendorong anak untuk lebih mampu mengatur penggunaan gadget dan menyeimbangkannya dengan aktivitas sosial di lingkungan nyata (Witarsa et al., 2021).

## METODE

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif korelasi dengan pendekatan cross sectional. Populasi penelitian meliputi anak usia sekolah dasar kelas 4, 5, dan 6 di UPT SD Negeri 284 Gresik dengan total 55 siswa. Penentuan jumlah sampel minimal dilakukan menggunakan rumus Slovin, sehingga diperoleh sampel sejumlah 49 responden yang diambil melalui teknik simple random sampling.

Variabel dukungan keluarga diukur menggunakan kuesioner modifikasi dari Family Support Scale (FSS) (Riyadi et al., 2024). yang dinyatakan valid dan reliabel. Variabel tingkat penggunaan gadget diukur menggunakan kuesioner adaptasi dari Smartphone Addiction Scale–Short Version (SAS-SV) yang dikembangkan oleh Kwon dkk. (2013). Sementara kemampuan interaksi sosial diukur menggunakan angket baku interaksi sosial anak (Alawiyah & Ernawati, 2023). Penelitian ini dinyatakan laik etik oleh Komisi Etik Penelitian Universitas Muhammadiyah Gresik dengan nomor surat 051/KET/II.3.UMG/KEP/A/2025. Analisis statistik data mencakup analisis distribusi univariat dan analisis korelasi bivariat menggunakan uji korelasi *Spearman Rank* dengan derajat signifikan  $\alpha = 0,05$  yang diolah menggunakan perangkat lunak IBM SPSS Statistics versi 26.0



## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Hasil

#### A. Karakteristik Responden

Tabel 1. Distribusi Frekuensi Karakteristik Siswa

| No | Karakteristik | N  | %    |
|----|---------------|----|------|
| 1  | Jenis Kelamin |    |      |
|    | • Laki-laki   | 29 | 59.2 |
|    | • Perempuan   | 20 | 40.8 |
| 2  | Kelas         |    |      |
|    | • Kelas 4     | 16 | 32.7 |
|    | • Kelas 5     | 18 | 36.7 |
|    | • Kelas 6     | 15 | 30.6 |

#### B. Analisis Univariat Variabel Penelitian

Tabel 2. Distribusi Frekuensi Variabel Penelitian

| No | Karakteristik     | N  | %    |
|----|-------------------|----|------|
| 1  | Dukungan Keluarga |    |      |
|    | • Cukup           | 14 | 28.6 |
|    | • Baik            | 35 | 71.4 |
| 2  | Penggunaan Gadget |    |      |
|    | • Rendah          | 10 | 20.4 |
|    | • Sedang          | 18 | 36.7 |
|    | • Tinggi          | 21 | 42.9 |

#### C. Analisis Bivariat (Uji Hubungan)

Tabel 3. Hubungan Dukungan Keluarga dengan Interaksi Sosial

| Dukungan | Interaksi Cukup |      | Interaksi Baik |      |
|----------|-----------------|------|----------------|------|
|          | (N)             | (%)  | (N)            | (%)  |
| Cukup    | 5               | 35.7 | 9              | 64.3 |
| Baik     | 15              | 42.9 | 20             | 57.1 |

*Uji Spearman Rank:  $p = 0.654$  ( $r = -0.066$ )*

Tabel 4. Hubungan Penggunaan Gadget dengan Interaksi Sosial

| Dukungan | Interaksi Cukup |      | Interaksi Baik |      |
|----------|-----------------|------|----------------|------|
|          | (N)             | (%)  | (N)            | (%)  |
| Rendah   | 7               | 70.0 | 3              | 30.0 |
| Sedang   | 8               | 44.4 | 10             | 55.6 |
| Tinggi   | 5               | 23.8 | 16             | 76.2 |

*Uji Spearman Rank:  $p = 0.014$  ( $r = 0.349$ )*

### Pembahasan

Hasil analisis univariat menunjukkan mayoritas keluarga responden memberikan dukungan dalam kategori baik (71,4%). Namun hasil uji statistik Spearman Rank membuktikan tidak adanya hubungan yang signifikan antara dukungan keluarga dengan

interaksi sosial anak ( $p = 0,654$ ). Temuan ini mengindikasikan bahwa tingginya dukungan keluarga di rumah tidak secara langsung menjadi penentu utama kemampuan anak dalam beradaptasi dengan lingkungan sosial luar. Temuan ini sejalan dengan studi Dunat dkk. (2020) yang menyatakan bahwa ketika anak memasuki usia sekolah akhir (9-12 tahun), interaksi dengan teman sebaya di lingkungan sekolah cenderung memegang kendali pembentukan kemampuan sosial yang lebih dominan daripada stimulasi normatif di lingkungan domestik rumah. Pada tahap perkembangan ini anak mulai mengahlihan fokus orientasi sosialnya dari keluarga menuju kelompok sebaya.

Pada tahap perkembangan ini anak mulai mengahlihan fokus orientasi sosialnya dari keluarga menuju kelompok sebaya. Oleh karena itu kecakapan interaksi sosial anak lebih banyak dibentuk oleh pengalaman penerimaan, norma kelompok, dan aktivitas bersama di sekolah ketimbang dukungan yang diterima di rumah (Kemdikbud, 2021). Kondisi tersebut menunjukkan bahwa dukungan keluarga tetap memiliki peran dalam perkembangan sosial anak, tetapi pengaruhnya tidak berdiri sendiri dan dapat dipengaruhi oleh faktor lain, seperti lingkungan sekolah dan teman sebaya. Dukungan keluarga yang diberikan dalam bentuk perhatian, bimbingan, dan keterlibatan keluarga dapat membantu memenuhi kebutuhan perkembangan anak, tetapi belum tentu secara langsung menentukan kemampuan anak dalam berkomunikasi,

bekerja sama, dan berpartisipasi dalam lingkungan sosial. Hal ini diperkuat oleh hasil penelitian yang menunjukkan bahwa sebagian besar anak memiliki interaksi sosial dalam kategori baik (59,2%), yang mencerminkan kemampuan anak dalam berkomunikasi dengan teman sebaya, bekerja sama dalam kegiatan kelompok, serta berpartisipasi dalam aktivitas pembelajaran di kelas.

Sebaliknya, analisis bivariat pada penggunaan gadget mendeteksi adanya hubungan yang bermakna dengan interaksi sosial anak ( $p = 0,014$ ) dengan kekuatan korelasi lemah hingga sedang ( $r = 0,349$ ). Dari data tabulasi silang, ditemukan kecenderungan unik di mana anak dengan penggunaan gadget tinggi tetap memiliki kemampuan interaksi sosial kategori baik (76,2%). Salah satu kemungkinan penjelasannya adalah Fenomena relevan dengan kajian Witarsa dkk. (2021), yang berargumen bahwa di era digital, kepemilikan dan penggunaan gadget dapat bertindak sebagai 'alat penyama topik bahasan kelompok'. Anak menggunakan media permainan digital secara bersama-sama sebagai bahan obrolan sosial langsung di sekolah, sehingga intensitas gadget yang tinggi tidak selamanya memicu isolasi sosial pasif, asalkan kontennya bersifat komunal. Temuan tersebut menunjukkan bahwa hubungan antara penggunaan gadget dan interaksi sosial tidak selalu bersifat sederhana, karena dampak gadget dapat dipengaruhi oleh tujuan, jenis aktivitas, serta pola penggunaan gadget oleh anak. Hasil penelitian juga

menunjukkan bahwa penggunaan gadget pada anak usia sekolah dasar didominasi oleh kategori tinggi, yaitu sebesar 42,9%, yang menggambarkan bahwa gadget telah menjadi bagian dari aktivitas rutin anak, baik untuk bermain gim, menonton video, maupun mengakses berbagai aplikasi digital.

Meskipun penggunaan gadget dengan intensitas tinggi berpotensi mengurangi waktu anak untuk melakukan aktivitas fisik dan interaksi sosial secara langsung, penggunaan gadget tetap dapat memberikan manfaat apabila dimanfaatkan secara tepat. Oleh karena itu, penggunaan gadget perlu diarahkan melalui pengawasan dan pendampingan orang tua, terutama dalam mengatur durasi, tujuan, serta konten yang diakses oleh anak.

Dengan demikian, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan gadget memiliki hubungan yang signifikan dengan interaksi sosial anak, tetapi penggunaan gadget yang tinggi tidak selalu berarti anak memiliki interaksi sosial yang rendah. Faktor lingkungan sekolah, teman sebaya, jenis aktivitas digital, serta pengawasan orang tua dapat menjadi faktor yang turut memengaruhi hubungan tersebut. Oleh karena itu, pendampingan orang tua tetap diperlukan agar penggunaan gadget dapat memberikan manfaat bagi anak tanpa mengurangi kesempatan mereka untuk berinteraksi secara langsung dengan lingkungan sosialnya.



## PENUTUP

Berdasarkan hasil penelitian, mayoritas keluarga memberikan tingkat dukungan pengasuhan dalam kategori baik, yaitu sebesar 71,4%. Tingkat pemakaian gadget anak didominasi oleh kategori tinggi, yaitu sebesar 42,9%. Hasil uji statistik menunjukkan bahwa tidak terdapat hubungan yang signifikan antara dukungan keluarga dengan kemampuan interaksi sosial anak di sekolah dengan nilai  $p = 0,654$ . Sementara itu, terdapat hubungan yang signifikan antara tingkat penggunaan gadget dengan kemampuan interaksi sosial anak dengan nilai  $p = 0,014$ .

Bagi profesi keperawatan komunitas dan anak, diharapkan dapat menginisiasi program edukasi manajemen screen-time yang adaptif bagi orang tua guna memitigasi risiko adiksi siber tanpa memutus perkembangan sosial digital anak (Sudariyanto, 2021).

## DAFTAR PUSTAKA

- Ainun, K., Kristina, & Ramayanda, R. (2019). Hubungan Penggunaan Smartphone dengan Interaksi Sosial pada Anak Sekolah Dasar Kelas 5 dan 6 di SD Muhammadiyah 23 Medan Tahun 2019. *Jurnal Seminar Nasional Teknologi Informasi Komputer Dan Sains*, 459–462. <http://sintaks.kitamenuulis.id/index.php/Sintaks>
- Alawiyah, N. H., & Ernawati, R. (2023). Hubungan Penggunaan Gadget dengan Interaksi Sosial Anak Usia Sekolah Dasar di SD Muhammadiyah 5 Samarinda. *Jurnal Borneo Student Research*, 3(1), 300–309. <https://journals.umkt.ac.id/index.php/b/article>
- Fitrianiz, E., & Yaswinda. (2020). Hubungan Durasi Waktu Penggunaan Gadget Terhadap Interaksi Sosial Anak Usia Dini. *Jurnal Pelita PAUD Hubungan Durasi Waktu Penggunaan Gadget Terhadap Interaksi Sosial Anak Usia Dini*, 4(2), 214–223. <https://doi.org/10.33222/pelitapaud.v4i2.971>
- Jannah, M., Zakaria, R., & Arlianti, N. (2024). Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Interaksi Sosial Anak di Desa Peuniti Kecamatan Baiturrahman Kota Banda Aceh Tahun 2024. *Jurnal Kesehatan Tambusai*, 5(4), 11515–11523. <https://doi.org/10.31004/jkt.v5i4.37067>
- Juniah, & Siahaan, E. R. (2022). Hubungan Penggunaan Gadget Terhadap Perubahan Interaksi Sosial Pada Anak. *Jurnal Keperawatan Bunda Delima*, 4(2), 55–62. <https://doi.org/10.59030/jkbd.v4i2.45>
- Kariyadi, R. (2023). Hubungan Penggunaan Gadget Terhadap Perubahan Interaksi Sosial Pada Anak. *Jurnal Keperawatan Bunda Delima*, 4, 67. <https://doi.org/https://doi.org/10.59030/jkbd.v4i2.45>
- Kemdikbud. (2021). *Modul Belajar Mandiri*. 41–74. [https://repository.kemendikdasmen.go.id/22702/?utm\\_source](https://repository.kemendikdasmen.go.id/22702/?utm_source)
- Lestari, I. P., Novitri, & Firtria, A. (2023). Faktor-Faktor Yang Berhubungan Dengan Penggunaan Gadget Terhadap Interaksi Sosial Pada Anak Usia Sekolah. *Citra Delima Scientific Journal of Citra Internasional Institute*, 7(2), 148–155. <https://doi.org/10.33862/citradelima.v7i2.372>
- Martinez, N. (2024). Journal The impact of family involvement on students ' social - emotional development: the mediational role of school engagement. In *European Journal of Psychology of Education* (Vol. 39, Issue 4). Springer Netherlands. <https://doi.org/10.1007/s10212-024-00862-1>
- Riyadi, S., Sukrillah, U. A., Kuhu, M. M., Sumedi, T., Widayanti, E. D., & Kuswati, A. (2024). Buku Ajar Keperawatan Keluarga. *Buku Ajar Keperawatan Keluarga*, 7(2), 1–33. [https://www.researchgate.net/publication/389264784\\_BUKU\\_AJAR KEPER](https://www.researchgate.net/publication/389264784_BUKU_AJAR KEPER)



AWATAN\_KELUARGA\_PENERBIT  
\_CVEUREKA\_MEDIA\_AKSARA

Sudariyanto. (2021). *Buku Memahami Interaksi Sosial*. CV. Mutiara Aksara. <https://bintangpusnas.perpusnas.go.id/konten/BK25485/memahami-interaksi-sosial/preview>

Suminar, E., Jerita, D., Sari, E., & Fitrianur, W. L. (2023). *Jurnal Hubungan Dukungan Keluarga dengan Tingkat Depresi Lansia di Panti Jompo Lestari Menganti KAB. Gresik*. 8(1), 64–71. <https://doi.org/https://doi.org/10.51143/jksi.v8i1.443>

Wilda, H. (2021). *Buku Materi Ajar Ips Interaksi Sosial dan Gejala Sosial*. Perpustakaan Nasional Republik

Indonesia.

[https://fliphtml5.com/kswbo/umpd/BUKU\\_MATERI\\_AJAR\\_IPS/?utm](https://fliphtml5.com/kswbo/umpd/BUKU_MATERI_AJAR_IPS/?utm)

Witarsa, R., Hadi, R. S. M., Nurhananik, & Haerani, N. R. (2021). Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Kemampuan Interaksi Sosial Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Kewarganegaraan*, 5(1), 276–284. <https://doi.org/10.31316/jk.v5i1.1430>

