

**HUBUNGAN PENGGUNAAN GADGET DENGAN INTERAKSI SOSIAL
SIBLING PADA ANAK USIA SEKOLAH (11-12 TAHUN) DI SDN
SUMBERSARI 1 JEMBER**

*(Relationship between the Use of Gadgets and Sibling Social Interaction in
School-Age Children (11-12 Years) in Sumbersari 1 Elementary School in Jember
Regency.)*

Dwi Nur Hanifah¹, Diyan Indriyani², Resti Utami³

¹Mahasiswa S1 Keperawatan Fikes UNMUH Jember, Jl. Karimata 49 Jember
Email : dwinurhanifah43@gmail.com

^{2,3} Dosen Fakultas Ilmu Kesehatan UNMUH Jember, Jl. Karimata 49 Jember
Email: dieindri@yahoo.com, restisulton@yahoo.com

ABSTRAC

Introduction: Gadgets are a term in English that defines a small electronic device with various special functions. Age (11-12 years or more) percentage of the use of gadgets including the age of children - children in Indonesia are quite high, namely 79.5%. This study aims to identify the relationship between the use of gadgets and social interaction between school-age children (11-12 years) in Sumbersari 1 Elementary School, Jember Regency. **Methods:** his study uses a correlation design with Cross Sectional approach. The population matches a total of 154 children aged (11-12 years). The sampling technique uses purposive sampling. **Result:** The study found that respondents' data were 54.1% belonging to the use of medium gadgets, respondents 63.1% belonged to low sibling social interactions. The results of the Rho Spearmen statistical test have a significance value of $p 0,000 < 0,05$ with the closeness of a strong relationship $r = 0,245$. In addition, it was also found that there was a relationship between the use of gadgets and social interaction between school-age children (11-12 years) in Sumbersari 1 Elementary School, Jember Regency. **Discussion:** The recommendation of this study is that parents are able to give more attention to children with the use of gadgets both in the length of use and the sites that are searched. In addition, health workers can increase their role in promotive and preventive efforts by providing counseling to parents, the school environment and the community about the positive and negative effects of using gadgets.

Keywords: Gadget, Sibling, Social Interaction

ABSTRAK

Pendahuluan: *Gadget* adalah sebuah istilah dalam bahasa Inggris yang mengartikan sebuah alat elektronik kecil dengan berbagai macam fungsi khusus. Usia (11-12 tahun atau lebih) presentase penggunaan *gadget* yang termasuk usia anak-anak di Indonesia cukup tinggi, yaitu 79,5%. Penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi hubungan penggunaan *gadget* dengan interaksi sosial *sibling* pada anak usia sekolah (11-12 tahun) di SDN Sumpersari 1 Kabupaten Jember. **Metode:** Penelitian ini menggunakan desain korelasi dengan pendekatan *Cross Sectional*. Populasi yang sesuai sejumlah 154 anak usia (11-12 tahun). Teknik pengambilan sampel menggunakan *Purposive Sampling*. **Hasil:** Penelitian didapat data responden 54,1% tergolong pada penggunaan *gadget* sedang, responden 63,1% tergolong dalam interaksi sosial *sibling* kurang. Hasil uji statistik *Spearman Rho* di dapat nilai signficancy p $0,000 < 0,05$ dengan keeratan hubungan kuat $r = 0,245$. Selain itu juga didapatkan ada hubungan penggunaan *gadget* dengan interaksi sosial *sibling* pada anak usia sekolah (11-12 tahun) di SDN Sumpersari 1 Kabupaten Jember. **Diskusi:** Rekomendasi penelitian ini adalah orang tua mampu memberikan perhatian lebih terhadap anak dengan penggunaan *gadget* baik pada lama penggunaan dan situs-situs yang di telusur. Selain itu, petugas kesehatan dapat meningkatkan peran dalam upaya promotif dan preventif dengan memberikan penyuluhan baik kepada orang tua, lingkungan sekolah dan masyarakat tentang dampak positif dan negatif penggunaan *gadget*.

Kata kunci: *Gadget, Sibling, Interaksi Sosial Sibling.*

PENDAHULUAN

Anak adalah seseorang yang belum usia 18 tahun, termasuk anak yang masih dalam kandungan (Kementerian Kesehatan, 2014). Anak mengalami proses pertumbuhan dan perkembangan, dimana proses tersebut merupakan bagian penting dalam masa anak-anak (Haryanti, 2016).

Saat ini penggunaan *gadget* berdasarkan data statistik di Indonesia, APJII (Asosiasi

pelnyelenggara jasa internet Indonesia) mengklarifikasi Sembilan katagori di usia dari anak-anak hingga orang tua. Pada tahun 2014, usia anak-anak (7-11 tahun) dan lebih ironisnya *gadget* digunakan untuk yang seharusnya belum layak menggunakan *gadget*. Pada usia tersebut penggunaan *gadget* mencapai hingga 47 juta atau sekitar 14% dari seluruh penggunaan *gadget* (Novitasari dan Khotimah, 2016).

Bila dilihat dari usia (11-12 tahun atau lebih) presentase penggunaan *gadget* yang termasuk usia anak-anak di Indonesia cukup tinggi, yaitu 79,5% (Kementrian Informasi, 2014).

Penggunaan *gadget* sebaiknya dilakukan secara bijak. Apabila penggunaan *gadget* pada anak tidak dilakukan secara bijak, maka akan berdampak terhadap interaksi sosial anak, terutama interaksi sosial dengan saudara kandung (*Sibling*) (Haryanti, 2016). *Sibling* dapat merupakan saudara kandung yang memiliki kesamaan orang tua secara genetik, saudara tiri maupun adopsi (Rahmawati, 2010). *Sibling* menghabiskan bagian besar waktunya bersama dibandingkan dengan orang tua (Desautels, 2008). Interaksi antara saudara kandung merupakan interaksi yang sangat dasar sebelum berinteraksi dengan orang lain.

Perawat berperan penting dalam membantu perkembangan optimal sesuai tumbuh kembang anak. Perawat sebagai edukator di lingkungan komunitas sangat dibutuhkan. Hal ini terjadi karena komunitas anak kegiatan berupa

promotif dan proventif lebih diutamakan daripada kuratif dan rehabilitatif terutama mencegah penggunaan *gadget* (Kemenkes RI, 2014). Hal ini sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh Almirza, dkk (2016) yang mengatakan bahwa kegiatan promotif dan preventif yang dilakukan dengan memberikan penyuluhan oleh perawat yang berperan juga sebagai edukator telah dilaksanakan sepenuhnya. Penyuluhan kesehatan ini diberikan kepada masyarakat terutama anak, dirumah, ataupun di masyarakat.

Kebutuhan pelayanan kesehatan terus bertambah dengan berjalannya waktu yang menuntut perawat anak saat ini memiliki pengetahuan dan ketrampilan di berbagai bidang. Saat ini perawat anak memiliki peran yang lebih luas dengan penekanan pada peningkatan kesehatan dan pencegahan penyakit, juga memandang klien secara kooprehensif dalam segi mental terutama pada anak. Perawat anak menjalankan fungsi dalam kaitannya dengan berbagai peran perawat anak sebagai edukator. Fungsi perawat anak dapat memberikan pelayanan

serta meningkatkan kesehatan anak, memberikan kontribusi untuk mempertahankan dan meningkatkan kesehatan fisik dan mental sehingga tidak terjadi suatu penyimpangan sosial terutama penggunaan *gadget*.

Hasil studi pendahuluan yang dilakukan oleh peneliti di dapatkan data siswa SDN Sumbersari 1 Kabupaten Jember pada 22 Mei 2019 berjumlah 154 siswa. Berdasarkan sumber di atas peneliti mengangkat judul “Hubungan penggunaan gadget dengan interaksi sosial sibling pada anak usia sekolah (11-12 Tahun) Di SDN Sumbersari 1 Kabupaten Jember ”

MATERIAL DAN METODE

Penelitian ini menggunakan desain penelitian Study Cross Sectional. Populasi adalah anak usia sekolah (11-12 tahun) di SDN Sumbersari 1 Kabupaten Jember. Total keseluruhan populasi adalah 154 anak usia sekolah (11-12 tahun) dengan menggunakan rumus Slovin maka didapatkan jumlah sampel 111 anak usia sekolah dilakukan dengan teknik *purposive sampling*.

Penelitian ini dilakukan di SDN Sumbersari 1 Kabupaten

Jember. Pada bulan Juli 2019. Instrumen yang digunakan pada penelitian ini adalah kuisioner dengan skala guttman

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian dilakukan di SDN Sumbersari 1 Kabupaten Jember dengan jumlah sampel 111 pada anak usia sekolah.

Karakteristik Pada Anak Usia Sekolah (11-12 Tahun) berdasarkan usia anak tabel 1.

Tabel 1. Distribusi Frekuensi berdasarkan Umur anak di SDN Sumbersari 1 Kabupaten Jember.

Umur	F	%
10 Tahun	3	2,7%
11 Tahun	53	47,7%
12 Tahun	55	49,5%
Total	111	111,0%

Berdasarkan tabel 1 di dapatkan bahwa mayoritas responden berusia 12 tahun yaitu sebanyak 55 orang (49,5%).

Karakteristik Pada Anak Usia Sekolah (11-12 Tahun) berdasarkan Jenis Kelamin tabel 2.

Tabel 2 Distribusi Frekuensi berdasarkan Jenis Kelamin anak di SDN Sumbersari 1 Kabupaten Jember.

Kelas	Frekuensi	Presentase%
Laki- laki	46	41,4%
Perempuan	56	58,6%
Total	111	111.0%

Berdasarkan tabel 2 di dapatkan bahwa mayoritas responden jenis kelamin perempuan yaitu sebanyak 65 responden (58,6%).

Karakteristik Pada Anak Usia Sekolah (11-12 Tahun) berdasarkan jumlah saudara kandung tabel 3.

Tabel 3. Distribusi Frekuensi berdasarkan Jumlah Saudara Kandung anak di SDN Sumbersari 1 Kabupaten Jember.

Kelas	Frekuensi	Presentase%
Satu	32	28,8%
Dua	50	45,0%
Tiga	25	22,5%
Empat	4	3,6%
Total	111	111.0%

Berdasarkan tabel 3 di dapatkan bahwa mayoritas responden jumlah saudara kandung memiliki saudara kandung Dua orang yaitu sebanyak 50 responden (45,0%).

Karakteristik Pada Anak Usia Sekolah (11-12 Tahun) berdasarkan penggunaan *gadget*. tabel 4.

Tabel 4. Distribusi Frekuensi berdasarkan Penggunaan Gadget anak di SDN Sumbersari 1 Kabupaten Jember.

Penggunaan Gadget	Frekuensi	Presentase%
-------------------	-----------	-------------

Tinggi	20	19,0%
Sedang	60	54,1%
Rendah	31	27,9%
Total	111	111.0%

Berdasarkan tabel 4 di dapatkan bahwa mayoritas responden jumlah penggunaan *gadget* sedang sebanyak 60 responden (54,1%).

Karakteristik Pada Anak Usia Sekolah (11-12 Tahun) berdasarkan interaksi sosial *sibling* tabel 5.

Tabel 5 Distribusi Frekuensi berdasarkan Interaksi Sosial *Sibling* di SDN Sumbersari 1 Kabupaten Jember.

Interaksi Sosial Sibling	Frekuensi	Presentase%
Baik	4	3,6%
Cukup	37	33,3%
Kurang	70	63,1%
Total	111	111.0%

Berdasarkan tabel 5 di dapatkan bahwa mayoritas responden adalah interaksi sosial *sibling* Kurang sebanyak 70 responden (63,1%).

Tabel 6 Distribusi Penggunaan *Gadget* Pada Interaksi Sosial *Sibling* di SDN Sumbersari 1 Kabupaten Jember.

Variabel Independen	Variabel Dependen	P-value Nilai r
Penggunaan Gadget	Interaksi Sosial Sibling	0,010 2,245

Hubungan Penggunaan *Gadget* Dengan Interaksi Sosial *Sibling* Pada Anak Usia Sekolah (11-12 Tahun) di SDN Sumbersari 1

Kabupaten Jember menunjukkan bahwa hasil uji statistik diperoleh P value $< p$ alpha (0,010 < 0,05) berhubungan terhadap anak usia sekolah (11-12 tahun) di SDN Sumbersari 1 Kabupaten Jember, yang artinya H1 diterima. Penelitian ini juga mempunyai hubungan yang dibuktikan dengan interpretasi nilai r sebesar -0,245 artinya semakin tinggi penggunaan *gadget* semakin rendah interaksi sosial *sibling*.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan didapatkan data bahwa penggunaan *gadget* pada anak usia sekolah (11-12 tahun) dapat dikategorikan menjadi tiga yaitu penggunaan *gadget* tinggi, penggunaan *gadget* rendah. Dengan menunjukkan bahwa jumlah tertinggi penggunaan *gadget* sedang yaitu 60 (54,4%) dan sisanya 20 responden (19,0%) penggunaan *gadget* tinggi dan 31 responden (27,9%). Penelitian ini menunjukkan hasil bahwa jumlah terbanyak anak usia sekolah (11-12 tahun) di SDN Sumbersari 1 Kabupaten Jember menunjukkan penggunaan *gadget* sedang.

Setelah dilakukan penelitian terhadap 111 responden diperoleh data sebagian besar usia anak sekolah

berusia 12 tahun atau (49,5%) peneliti berpendapat bahwa usia sangat berpengaruh terhadap interaksi sosial *sibling* dalam mengubah pola pikir dan pola tingkah laku. Hal tersebut didukung oleh teori menurut Lusa (2010) memberikan perhatian setiap waktu atau pola lain ketika konflik biasa terjadi, orang tua dalam memisahkan anak dari konflik yang menyalahkan satu sama lain.

Interaksi sosial tidak hanya terjadi pada 1 orang dengan orang lain yang berbeda melainkan juga interaksi yang dilakukan oleh antar sesama saudara atau yang sering disebut juga interaksi sosial *sibling*. Saudara dalam kamus Besar Bahasa Indonesia sebagai orang yang se ibu atau se ayah ataupun se ibu dan se ayah itu kakak maupun adik (Kamus Besar Bahasa Indonesia, 2013).

Hal tersebut faktor yang menjadi penyebab adanya interaksi sosial antar *sibling* yaitu usia, jenis kelamin dan jumlah saudara kandung. Usia merupakan faktor yang menjadi kunci dalam interaksi sosial dalam saudara kandung. Hasil dalam penelitian menunjukkan 55 (49,5%) responden berada pada usia

12 tahun tergolong pada usia remaja awal. Pada usia ini anak mulai mencari jati diri dengan cara bergaul dengan teman sebayanya. Selain itu usia remaja awal merupakan masa dimana anak menghabiskan sebagian besar waktunya beraktivitas di luar rumah, sehingga interaksi sosial lebih banyak dilakukan anak dengan teman sebayanya dari pada dengan saudara kandung.

Jumlah saudara kandung juga menjadi faktor penyebab adanya interaksi sosial sibling. Hasil penelitian didapatkan bahwa 50 (45,0%) responden memiliki jumlah saudara kandung kelas 2. Hal tersebut sama dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Hanum dan Hidayat (2015), yang menyebutkan bahwa 83,5 % kejadian *sibling rivalry* terjadi pada anak yang memiliki saudara 1-2 orang.

Gadget dalam pengertian umum dianggap sebagai perangkat elektronik yang memiliki fungsi khusus pada setiap perangkatnya. Interaksi sosial tidak hanya terjadi pada satu orang dengan orang lain yang berbeda melainkan juga interaksi yang dilakukan oleh antar sesama saudara atau yang sering di

sebut juga interaksi sosial sibling. Saudara dalam kamus Besar Bahasa Indonesia sebagai orang yang se ibu atau se ayah ataupun se ibu dan se ayah itu kakak maupun adik (Kamus Besar Bahasa Indonesia, 2013).

Peneliti terkait lainnya didukung oleh Lioni, Holillullah, Nurmalisa (2016) dengan judul “Pengaruh Penggunaan *Gadget* Pada Peserta Didik Terhadap Interaksi Sosial ”, menunjukkan sampel yang diambil sebanyak 20% yaitu sebanyak 60 PD dengan perhitungan hipotesis melalui uji t diperoleh t hitung untuk variabel kelompok referensi sebesar 8,872 dan t tabel sebesar 1,672 yang artinya t hitung lebih besar dari t tabel ($8,872 > 1,672$) serta nilai probabilitasnya kurang dari 0,05 yaitu 0,000 yang berarti H_0 ditolak dan H_a diterima, maka dapat disimpulkan bahwa secara parsial kelompok referensi berpengaruh signifikan terhadap interaksi sosial.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Jumlah terbanyak pada anak usia sekolah (11-12 Tahun) di SDN Sumbersari 1 Kabupaten Jember tergolong dalam penggunaan gadget

sedang sebesar 60 responden (54,1%). Dan jumlah terbanyak pada anak usia sekolah (11-12 Tahun) di SDN Sumbersari 1 Kabupaten Jember tergolong dalam interaksi sosial kurang sebesar 70 responden (63,1%).

Terdapat hubungan penggunaan gadget dengan interaksi sosial *sibling* pada anak usia sekolah (11-12 Tahun) di SDN Sumbersari 1 Kabupaten Jember.

Saran

Penelitian ini disarankan pada anak usia sekolah menggunakan *gadget* dengan hal yang positif saja, selebihnya mencari aktivitas yang lain lebih bermanfaat salah satu bermain dengan saudara atau teman sebayanya.

Serta bagi pendidikan keperawatan tentang interaksi sosial *sibling* selama usia sekolah sehingga diharapkan peran perawat dapat menjadi edukator bagi orang tua sebagai bentuk kepedulian dan peningkatan pengetahuan interaksi sosial *sibling* masa usia sekolah.

Novitasari, W et. al. (2016). *Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Interaksi Sosial Anak Usia 5-6 Tahun Jalnal PAUD Teratai* 05(03). (diperoleh 13 mei 2019).

Holilullah, Nurmaliza. (2016). *Penggunaan Penggunaan Gadget Pada Peserta Didikn Terhadap Interaksi Sosial*

Muflih, Hamzah (2017). *Penggunaan Smartphone Dan Interaksi Sosial Pada Remaja Di SMA Negeri 1 Kalasan Sleman Yogyakarta*

Musdholifah, Indriani (2017). *Pengaruh Intensitas Penggunaan Smartphone Terhadap Interaksi Sosial Mahasiswa Politeknik Negeri Samarinda*

Novitasari, W et. al. (2016). *Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Interaksi Sosial Anak Usia 5-6 Tahun Jalnal PAUD Teratai* 05(03). (diperoleh 13 mei 2019).

Nuraini. (2015). *Hubungan Dukungan Sosial Orang Tua Dengan Kesiapan Remaja Menghadapi Pubertas Di SMP 2 Kasian Bantul Yogyakarta.* (diperoleh 13 Mei 2019)

Nurjannah. (2016). *Penggunaan Gadget Dengan Perkembangan Interaksi Sosial Anak Usia Prasekolah Berbasis Teori Adaptasi Sister Callista Roy Di TK Dharma Wanita Sidoarjo*

DAFTAR PUSTAKA

Kesehatan Kementrian. (2014). *Kondisi pencapaian Program Kesehatan Anak Indonesia*