



INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research

Volume 3 Nomor 2 Tahun 2023 Page 14866-14874

E-ISSN 2807-4238 and P-ISSN 2807-4246

Website: <https://j-innovative.org/index.php/Innovative>

## Pengaruh *Smartphone* Terhadap Perkembangan Personal Sosial Usia Anak Di SDN2 Sumber Katon Lampung Tengah

Ina Safitri<sup>1✉</sup>, Omega DR Tahun<sup>2</sup>

(1) Program Studi Sarjana Keperawatan, STIKes Abdi Nusantara Jakarta

(2) STIKes Abdi Nusantara Jakarta

Email: [Inasaftri0203099@gmail.com](mailto:Inasaftri0203099@gmail.com)<sup>1✉</sup>

### Abstrak

Penduluan : Penggunaan *smartphone* untuk anak usia 5 tahun di Indonesia yaitu mencapai hingga 38% di tahun 2011 dan terus bertambah menjadi 72% di tahun 2013, dan terus bertambah sebesar 80% pada tahun 2015. Saat ini kebanyakan anak memakai *gadget* untuk menonton video berbagai game online, 23% dan orang tua yang mempunyai anak pada usia 5 tahun mengatakan bahwa anak mereka suka dengan bermain *smartphone*, sedangkan 82% orang tua memberitahu jika mereka online hanya sekali dalam seminggu Sujianti (2018). Tujuan Penelitian : Untuk mengetahui apakah ada pengaruh penggunaan *smartphone* terhadap perkembangan personal sosial usia anak di SDN2 Sumber Katon Lampung Tengah tahun 2023. Metode Penelitian : Penelitian ini menggunakan metode penelitian kuantitatif dengan teknik pengumpulan data yaitu kuisioner atau angket. Penelitian ini terdiri dari dua variabel. Pertama, penggunaan *smartphone* sebagai variabel bebas dan personal sosial usia anak sebagai variabel terikat. Hasil Penelitian : Hasil Penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang bermakna (*significant*) antara penggunaan *smartphone* dengan perkembangan personal sosial usia anak di SDN2 Sumber Katon Lampung Tengah tahun 2023. Kesimpulan : Hasil Penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang bermakna (*significant*) antara penggunaan *smartphone* dengan perkembangan personal sosial usia anak di SDN2 Sumber Katon Lampung Tengah tahun 2023.

Kata Kunci : *Smartphone*, *perkembangan*, *personal sosial*, *anak*

## Abstract

Introduction: The use of smartphones for children aged 5 years in Indonesia reached up to 38% in 2011 and continued to increase to 72% in 2013, and continued to increase by 80% in 2015. Currently, most children use gadgets to watch various videos. online games, 23% and parents who have children at the age of 5 say that their children like playing smartphones, while 82% of parents say that they go online only once a week Sujianti (2018). Writing Purpose: To find out whether there is an effect the use of smartphones on personal social development at the age of children at SDN2 Sumber Katon Lampung Tengah in 2023. Research Methods: This study uses quantitative research methods with data collection techniques, namely questionnaires or questionnaires. This study consists of two variables. First, the use of a smartphone as the independent variable and the child's social personal age as the dependent variable. Research results: The research results show that there is a significant (significant) effect between the use of a smartphone and the personal social development of children at SDN2 Sumber Katon Lampung Tengah in 2023. Conclusion: The research results show that there is a significant (significant) effect between the use of a smartphone and development social personal child age at SDN2 Sumber Katon Central Lampung in 2023.

Keywords : *Smartphone, development, personal social, children*

## PENDAHULUAN

*World Health Organization (WHO)* anak usia sekolah adalah anak yang memasuki usia 7-15 tahun. Anak usia Sekolah Dasar (SD) adalah anak yang memasuki usia 6 hingga 12 tahun dimana anak tersebut sangat membutuhkan bimbingan dan pengawasan orang tua dalam bermain *smartphone* Damayanti, Lutfiya, & Nilamsari, (2019).

Menurut Putra dan Patmaningrum (2018) Pada usia anak prasekolah (0 - 19 tahun) banyak anak yang mengalami perkembangan yaitu seperti bermainan, fisik, intelektual, emosional, bahasa, sosial, moral, dan kesadaran dalam beragama pada anak. Sesuai pemahaman pada anak yang belajar berinteraksi dalam mengembangkan kehidupan sosialnya, berempati juga saling peduli dengan orang lain dan tidak egosentris.

Kini banyaknya jumlah pengguna *gadget* atau *smartphone* yang termasuk dalam golongan usia anak - anak dan remaja yang ada di Indonesia masih dalam kategori cukup, yakni 79,5%. Survei yang di lakukan secara tidak langsung menandakan bahwa anak dan remaja yang menggunakan *gadget* atau *smartphone* mayoritas untuk mencari suatu informasi dan bertukar informasi tentang hiburan dan menjaga komunikasi online. Survey lain yang sudah dilakukan oleh Indonesia Hottest Insight pada 2013 menunjukkan ada sekitar 40% Indonesia sudah tahu menau tentang teknologi yaitu *smartphone*, atau disebut juga dengan *active internet user*

Suharno (2018).

Penggunaan *gadget* atau *smartphone* untuk anak usia 5 tahun di Indonesia yaitu mencapai hingga 38% di tahun 2011 dan terus bertambah menjadi 72% di tahun 2013, dan terus bertambah sebesar 80% pada tahun 2015. Saat ini kebanyakan anak memakai *gadget* untuk menonton video bermain game online, 23% dan orang tua yang mempunyai anak pada usia 5 tahun mengatakan bahwa anak mereka suka dengan bermain *smartphone*, sedangkan 82% orang tua memberitahu jika mereka online hanya sekali dalam seminggu Sujianti (2018).

Menurut Protomo (2018), menteri komunikasi informasi dan informatika Rudiantara membenarkan bahwa pemerintah akan melakukan perencanaan peraturan yang akan mengatur tentang pendampingan pada anak saat menggunakan *smartphone* yang sering sekali sulit di jauhkan dari anak yang mengalami kecanduan dalam menggunakan *smartphone*. Menurut Nareza (2020), para ahli juga menyarankan waktu penggunaan *smartphone* pada anak maksimal 1-2 jam per hari.

#### METODE PENELITIAN

Desain penelitian merupakan model yang digunakan peneliti untuk melakukan suatu penelitian. Penelitian ini menggunakan metode penelitian kuantitatif dengan teknik pengumpulan data yaitu kuisisioner atau angket. Penelitian ini terdiri dari dua variabel. Pertama, penggunaan *smartphone* sebagai variabel bebasnya dan personal sosial usia anak sebagai variabel terikatnya. Populasi penelitian ini adalah seluruh pelajar SDN2 Sumber Katon yang aktif mengikuti kegiatan belajar mengajar terdiri 158 Pelajar aktif. Setelah data terkumpul, dilakukan pengolahan data dengan menggunakan rumus atau aturan yang sesuai dengan pendekatan atau desain yang dipergunakan sehingga diperoleh suatu kesimpulan yang disebut dengan analisis data. Analisis data dalam penelitian ini menggunakan Chi square atau analisa univariat dan bivariat

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Analisis Unvariat

Tabel 1

Penggunaan *Smartphone* Dalam Kehidupan Sehari-hari Siswa di SDN 2 Sumber Katon Lampung Tengah Pada Tahun 2023

Kategori	Jumlah Siswa	Persentase	Persentase Relatif	Total
Tinggi	54	51.9%	51.9%	104
Rendah	50	48.1%	48.1%	104
Jumlah	104	100.0	100.0	104

Berdasarkan tabel 1 diketahui bahwa dari 104 responden didapatkan rata-rata penggunaan *smartphone* yang tinggi adalah sebanyak 54 siswa (51.9%), dan yang rendah adalah 50 siswa (48.1%).

Tabel 2

Perkembangan Personal Sosial Usia Anak Sekolah Setelah Mengenal dan Menggunakan *Smartphone* di SDN 2 Sumber Katon Lampung Tengah Pada Tahun 2023

Kategori	Jumlah Siswa	Persentase	Persentase Relatif	Total
Percaya Diri	53	51.0%	51.0%	104
Kurang Percaya Diri	51	49.0%	49.0%	104
Jumlah	104	100.0	100.0	104

Berdasarkan tabel 2 diketahui bahwa dari 104 responden Perkembangan Personal Sosial Usia Anak Sekolah yang kurang percaya diri adalah sebanyak 53 siswa (51.0%), dan yang percaya diri sebanyak 51 siswa (49.0%)

## Analisis Bivariat

Tabel 3

Pengaruh Penggunaan *Smartphone* Terhadap Perkembangan Personal Sosial Usia Anak di SDN 2 Sumber Katon Lampung Tengah Tahun 2023

Penggunaan Smartphone	Perkembangan Personal Sosial Anak			p value	OR 95%
	Kurang Percaya Diri	Percaya Diri	Total		
	n (%)	n (%)	n (%)		
Tinggi	19 (35.2)	35 (64.8)	54 (100)	0.001	0.002
Rendah	34 (68.0)	16 (32.0)	50 (100)		
Total	53 (51.0)	51 (49.0)	104 (100)		

Berdasarkan Tabel 3 diatas didapat hasil uji bivariat tentang pengaruh penggunaan *smartphone* dengan perkembangan personal sosial usia anak sekolah , didapatkan hasil uji Che Square penggunaan *smartphone* yang tinggi ada 54 dan perkembangan personal sosial usia anak sekolah yang kurang percaya diri ada 19 orang (35.2%) dan percaya diri ada 35 anak (64.8%), serta didapatkan juga hasil penggunaan *smartphone* yang rendah ada 29 dan perkembangan personal sosial usia anak sekolah yang kurang percaya diri ada 34 anak (68.0%), dan yang percaya diri ada 16 anak (32.0%). Dari hasil analisa bivariat diperoleh nilai p value = 0,001atau ( $< 0,05$ ), dengan demikian dapat dikatakan bahwa terdapat pengaruh yang (*significant*) antara penggunaan *smartphone* terhadap perkembangan personal sosial usia anak di SDN 2 Sumber Katon Lampung Tengah.

## PEMBAHASAN

Pembahasan Hasil Penelitian Pengaruh Penggunaan *Smartphone* Terhadap Perkembangan Personal Sosial Usia Anak di SDN2 Sumber Katon Lampung Tengah

Hasil cros tabulasi antara variabel pengaruh penggunaan *smartphone* terhadap perkembangan personal sosial usia anak sekolah di dapat kan hasil ujil ststistik ( chi square ) menunjukkan nilai  $p = 0.001$  berarti  $p \text{ value} < \text{nilai alpa} (0.05)$  dengan demikian  $H_0$  ditolak dan  $H_A$  di terima. Kesimpulannya adalah ada hubungan yang bermakna anantara pengaruh penggunaan *smartphone* terhadap perkembangan personal sosial usia anak di SDN 2 Sumber Katon Lampung Tengah.

Menurut peneliti, adanya hubungan yang bermakna antara pengaruh penggunaan *smartphone* terhadap perkembangan personal usia anak sekolah, dari 104 responden terdapat 53 siswa kurang percaya diri dan 51 siswa percaya diri , maka dari itu penting bagi orang tua untuk mengawasi dan mengatur waktu anak untuk menggunakan *smartphone* agar anak dapat bersosialisasi dengan lingkungan sekitar atau dengan teman sebaya nya.

Kesimpulan

Setelah peneliti melakukan penelitian mengenai Pengaruh Penggunaan *Smartphone* Terhadap Perkembangan Personal Sosial Usia Anak di SDN2 Sumber Katon Lampung Tengah , penulis mengambil kesimpulan sebagai :

Ada hubungan antara Pengaruh Penggunaan *Smartphone* Terhadap Personal Sosial Usia Anak Sekolah.

## DAFTAR PUSTAKA

- Abdulatif, S., & Lestari, T. (2021). Pengaruh Gadget Terhadap Perkembangan Sosial Anak di Masa Pandemi. *Jurnal Pendidikan Tambusai*.
- Amri, A., & Ramdani, Z. (2020). Pengaruh nilai tukar, kebijakan dividen dan struktur modal terhadap return saham pada perusahaan yang terdaftar di Jakarta Islamic Index. *Jurnal Ilmu Keuangan Dan Perbankan* , 10(1), 17–36. <https://doi.org/10.>
- Anggeriyane, E., Nainggolan, S. S., Tiala, N. H., Qoriah Nur, Y. A., Situmeang, L., Wardin, I., . . . Megasari, A. L. (2022). KEPERAWATAN ANAK.
- Arikunto. (2015). *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Ariston, Y., & Frahasini, F. (2018). Dampak Penggunaan Gadget Bagi Perkembangan Sosial Anak Sekolah Dasar. *Journal Of Educational Review And Research*, 1(2).

- Badwilan, & Ahmad, R. (2014). *Rahasia Dibalik Handphone*. Jakarta : Darul Falah.
- Damayanti, R., Indah, L., & Neffrety, N. (2019). Upaya Peningkatan Pengetahuan Tentang Gizi. *Journal of Community Service and Engagements*, 28-33. Diambil kembali dari [www.e-journal.unair.ac.id/index.php/DC](http://www.e-journal.unair.ac.id/index.php/DC)
- Handayani, V. (2018). MINAT BELI SMARTPHONE IPHONE (STUDI PADA iBOX BINTARO PLAZA TANGERANG SELATAN).
- Hanika, I. M. (2015, Jan). FENOMENA PHUBBING DI ERA MILENIA (Ketergantungan Seseorang pada Smartphone terhadap Lingkungannya). *Jurnal Ilmu Komunikasi*, 4(1), 42-51 <https://doi.org/10.14710/interaksi.4.1.42-51>.
- Hidayat, F., & dkk. (2021). Dampak Penggunaan Gadget terhadap Kepribadian Anak Sekolah Dasar.
- Hikmah, N. (2020). Analisis Faktor-faktor Penyebab Rendahnya Minat Membaca Siswa Di Perpustakaan Sekolah SMAN 1 Tapung (Studi Kasus Kelas XI IPS).
- Kaffa, Z., Neviyarni, & Irdamurmi. (2021). Analisis Perkembangan Sosial Anak. *Jurnal Pendidikan Tambusai*.
- Kurniawan, A. R., & dkk. (2019). Kebijakan Sekolah Dalam Penggunaan Gadget di Sekolah Dasar. *Jurnal Tunas Pendidikan*, 2(1), 72-81.
- Kusumawardani, & Ayu Juniar, D. (2018). Hubungan Komunikasi Ibu dengan Perkembangan Personal Sosial Anak Usia 4-6 Tahun Prasekolah Di TK Muslimat NU 7 Kota Malang.
- Luo, Y., Chang, J., Xiao, Z., & Zhou, B. (2020). Identification of candidate biomarkers and pathways associated with psoriasis using bioinformatics analysis. *157*(1), 30. <https://doi.org/10.1186/s41065-020-00141-1>.
- Nareza, M. (2020). *Berapa Jam Waktu Ideal Anak Gunakan Gadget Setiap Hari*. Diambil kembali dari <https://www.alodokter.com/berapa-jam-waktu-ideal-anak-gunakan-gadget-setiap-hari>
- Narullita, D. (2022). Hubungan Penggunaan Gadget Dengan Perkembangan Personal Sosial Anak Prasekolah di Kab. Bungo. *Jurnal Pusat Akses Kajian Keperawatan*, 1(1), 27-33.
- Nursafitri, L. (2019). Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia Dini di TK Smart Kids Waydadi Sukarame Bandar Lampung. *Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung*.

- Pratomo, Y. (2018). *Pemerintah Siapkan Aturan Untuk Cegah Anak Kecanduan Gadget*. Diambil kembali dari <https://tekno.kompas.com/read/2018/10/17/16020057/pemerintah-siapkan-aturan-untuk-cegah-anak-kecanduan-gadget>
- Putra, A., & Patmaningrum, D. A. (2018). Pengaruh Youtube di Smartphone Terhadap Perkembangan Komunikasi Interpersonal Anak. *Jurnal Penelitian Komunikasi*, 159-172. Diambil kembali dari <http://bppkibandung.id/index.php/jpk>
- Putri, R. A. (2018). Dampak Penggunaan Smartphone Terhadap Perkembangan Prestasi Motorik dan Emosional Siswa Kelas 5 Sekolah Dasar di Air Teluk Kiri Kecamatan Teluk Dalam Kab. Asahan.
- Rahadi, & Zainal. (2015). *Media Pembelajaran*.
- Safitri. S.Sos.I, M. D. (2019). *Menjadi Guru Profesional*. Pt. Indragiri Dot Com.
- Sertika, G. S. (2022). Pengaruh Penggunaan Smartphone Terhadap Perkembangan Personal Sosial Usia Remaja Di SMPN 6 Jelimpo Kal-Bar Tahun 2022. *Jurnal Pendidikan dan Konseling*, 4(3), 2074-2079.
- Siyoto, S., & Sodik, M. A. (2015). *Dasar Metodologi Penelitian*.
- Soetjningsih, & Gde Ranuh, I. N. (2013). *Tumbuh Kembang Anak. Edisi 2*. Jakarta: EGC.
- Sridianti. (2018). *Apa Pengertian Smartphone dan Sejarah [online]*. Diambil kembali dari (<http://www.sridianti.com/apa-pengertian-smartphone-dan-sejarah.html>).
- Sudjiman, P. E., & Siregar, L. (2018). Komputer Dalam Proses Pengambilan Keputusan Paul Eduard Sudjiman dan Lorina Siregar Sudjiman Computer Based Management Information System. *Jurnal TelKa*, 8, 55-67. <https://jurnal.unai.edu/index.php/teika/article/view/232>.
- Suharno. (2018). Pengaruh Penggunaan Smartphone Terhadap Perkembangan Personal Sosial Anak Usia Pra Sekolah Di Tk Al-Marhamah Kabupaten Majalengka Tahun 2017. 11, 319-329. <https://journal.ipm2kpe.or.id/index.php/JKS/articl>.
- Sujianti. (2018). Hubungan Lama Dan Frekuensi Penggunaan Gadget Dengan Perkembangan Sosial Anak Pra Sekolah Di Tk Islam Al Irsyad 01 Cilacap. 8(1), 54-65. <http://ejournal.poltekkes-smg.ac.id/ojs/index.php/jurkeb/article/view/3735>.
- Syarif. (2015). *Strategi Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Syifa, L., & dkk. (2019). Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Psikologi pada Anak Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 3(4), 527-533.

Sylvie, P. (2022, Agustus). Analisis Faktor Kecanduan Gadget Pada Anak Prasekolah. *Jurnal Penelitian Keperawatan*, 8(2).

Yoshikawa, H., Wuermli, A., Britto, P. R., Dreyer, B., Leckman, J. F., Lye, S. J., . . . Stein, A. (2020). Effects of the Global Coronavirus Disease-2019 Pandemic on Early Childhood Development: Short and Long-Term Risks and Mitigating Program and Policy Actions. *The Journal of Pediatrics*, 223, 188–193.

Yuniar, G. S., & Nurwidawati, D. (2013). Hubungan antara intensitas penggunaan situs jejaring sosial facebook dengan pengungkapan diri (self disclosure) pada siswa-siswi kelas VIII SMP negeri 26 Surabaya. 2(01), 5-6.

Zulkifli, M., Wahida, W. A., & Sendi. (2022, April). Dampak Teknologi Smartphone di Era Industri 4.0 Terhadap Perilaku Siswa. *Jurnal Pendidikan Islam*, 1(3).