

PENGARUH PENGGUNAAN GADGET DENGAN POLA INTERAKSI SOSIAL REMAJA DI KABUPATEN ROKAN HULU PROVINSI RIAU

Saniya¹⁾, Ulul Fadhli Rahim²⁾

¹FFIK Prodi DIII Keperawatan, Universitas Abdurrah, Jl. Riau Ujung No.73 Pekanbaru
email : saniya@univrab.ac.id*

²FFIK Prodi DIII Keperawatan, Universitas Abdurrah, Jl. Riau Ujung No.73 Pekanbaru
email : ulul.fr@gmail.com

Abstract

Gadgets have many benefits in daily activities if used properly and not excessively. Through the use of gadgets, people can obtain information that can improve understanding, knowledge, communication and the ability to make new acquaintances. Apart from providing benefits, the use of gadgets also has negative impacts, one of which can encourage unhealthy social interaction patterns. The aim of this research is to find out how teenagers' social interaction habits are influenced by gadget use. Cross-sectional research using quantitative correlation is a type of research¹. The sample consisted of 180 teenage respondents. Questionnaires regarding gadget use and social interaction habits were used in the data collection procedure. The frequency distribution was analyzed univariately, and the Chi square test was applied in the bivariate analysis. With a P value of $0.001 < 0.05$, the findings of this study indicate that teenagers' social interaction patterns are influenced by gadget use. Researchers hope that teenagers can be wiser in using gadgets to maintain good social interaction between each other. Apart from that, it is hoped that parents will play a more important role in supervising and limiting the use of gadgets among teenagers.

Keywords : teenager,gadget,social interaction

Abstrak

Gadget memiliki banyak manfaat dalam kegiatan sehari-hari jika digunakan sebagaimana mestinya dan tidak berlebihan. Melalui penggunaan gadget, masyarakat dapat memperoleh informasi yang dapat meningkatkan pemahaman, pengetahuan, komunikasi, dan kemampuan dalam menjalin kenalan baru. Selain memberikan manfaat, penggunaan gadget juga mempunyai dampak negatif, salah satunya dapat mendorong pola interaksi sosial yang tidak sehat. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana kebiasaan interaksi sosial remaja dipengaruhi oleh penggunaan gadget. Penelitian cross-sectional dengan menggunakan korelasi kuantitatif adalah jenis penelitian¹. Sampelnya berjumlah 180 responden remaja. Kuesioner mengenai penggunaan gadget dan kebiasaan interaksi sosial digunakan dalam prosedur pengumpulan data. Distribusi frekuensi dianalisis secara univariat, dan uji Chi square diterapkan dalam analisis bivariat. Dengan nilai Pvalue sebesar $0,001 < 0,05$, temuan studi ini menunjukkan bahwa pola interaksi sosial remaja dipengaruhi oleh penggunaan gadget. Peneliti berharap agar remaja dapat lebih bijak dalam menggunakan gadget agar tetap terjalin interaksi sosial yang baik antar sesama. Selain itu, diharapkan bagi orang tua untuk lebih berperan dalam mengawasi dan membatasi penggunaan gadget pada remaja.

Kata Kunci : remaja, gadget, interaksi sosial,

PENDAHULUAN

Bidang komunikasi merupakan bidang teknologi yang sangat pesat kemajuannya. Salah satu media komunikasi akibat perkembangan teknologi dinamakan dengan

gadget. Gadget merupakan media komunikasi, dimana setiap manusia mampu berkomunikasi dengan jarak sejauh apapun tanpa harus mengunjungi tempat tujuan dan saling terhubung satu dengan yang lain (Sebayang, 2019). Perangkat modern kini hadir dengan teknologi yang lebih canggih,

dan pembaruan terus bermunculan dengan fitur-fitur baru yang membuat penggunaannya semakin praktis dan nyaman. Gadget memang sangat diminati masyarakat Indonesia. Laporan media yang menyebutkan bahwa Indonesia adalah salah satu dari 10 negara teratas di dunia dalam hal penggunaan gadget menunjukkan hal ini (Marpaung, 2018).

Menurut angka yang dikeluarkan Kementerian Komunikasi dan Informatika pada tahun 2014, sekitar 270 juta masyarakat Indonesia memiliki perangkat, dan 47 juta di antaranya memiliki koneksi internet. Hal ini mengarah pada kesimpulan bahwa gadget menjadi hal yang menarik dan dapat menghabiskan waktu berjam-jam dengan gadget masing-masing (Sebayang, 2019).

Pengguna gadget di bawah 30 tahun tumbuh dengan pesat: 27 juta (49,0%) dari seluruh pengguna gadget berusia antara 18 dan 25 tahun. Dengan 27 juta (49,0%) dari seluruh pengguna gadget adalah remaja, mereka merupakan kelompok terbesar di antara pengguna gadget. Jumlah pengguna gadget di tingkat Sekolah Menengah Atas (SMA) dan Sekolah Menengah Pertama (SMP) masing-masing sebanyak 17,4 juta (64,7%) dan 2,6 juta (9,7%). Dengan 1,8 juta pengguna, Riau adalah provinsi kelima yang paling ramah pengguna internet di Sumatera (APJII, 2015). Menurut jajak pendapat tersebut, 680 dari 972 anak di Rokan Hulu (atau 70% siswa) memiliki alat elektronik. Dengan menggunakan PC, laptop, tablet, dan perangkat Android, Rokan Hulu menjadi kabupaten pertama di Riau yang menyelenggarakan ujian berbasis teknologi informasi (TI) untuk SMA dan SMK (PPID, 2019).

Telepon genggam dan telepon seluler bukan satu-satunya contoh gadget. Gadget hadir dalam berbagai bentuk, seperti konsol game, kamera digital, pemutar MP3, komputer, tablet, dan ponsel pintar (Dewi, Sitaresmi, dan Dewi, 2020).

Ada kelebihan dan kekurangan dalam menggunakan teknologi. Manfaat gadget antara lain membantu penyelesaian tugas, mempermudah pencarian ilmu pengetahuan, mencari bahan bacaan, mencari informasi yang

lebih lengkap, dan mempermudah komunikasi yang mudah, cepat, praktis, dan efisien (Syahyudin, 2019). Kanker adalah salah satu dampak buruk terhadap kesehatan yang mungkin ditimbulkannya. Gelombang yang dipancarkan dari tutup kepala dan perangkat memiliki kemampuan untuk mengubah sel-sel otak, menyebabkan sel-sel tersebut tumbuh secara tidak normal dan mungkin berkembang menjadi sel-sel kanker. Selain itu, mata akan dirugikan akibat paparan radiasi dari perangkat. Penggunaan teknologi telah dikaitkan dengan sikap antisosial karena beberapa individu percaya bahwa menggunakan teknologi lebih praktis daripada pergi keluar dan berinteraksi dengan orang lain ketika mereka membutuhkan waktu. Seseorang yang lebih sering menggunakan perangkatnya di rumah akan kurang mampu berinteraksi dengan orang lain (Marpaung, 2018).

Hubungan sosial yang melibatkan ikatan langsung antara orang, kelompok dan kelompok, serta individu dengan individu disebut interaksi sosial. Sentuhan dan komunikasi sosial diperlukan agar interaksi sosial dapat berlangsung. Tidak mungkin ada kehidupan komunal tanpa adanya kontak sosial yang merupakan komponen mendasar dalam kehidupan bermasyarakat (Novitasari dan Khotmah, 2016).

Penggunaan teknologi yang berlebihan dapat mengarah pada pengembangan pola perilaku oportunistik dan individual. Penggunaan teknologi cenderung memberikan kesan kepada masyarakat bahwa mereka hidup di alam semesta mereka sendiri. Remaja tampaknya begitu asyik dengan perangkatnya sehingga tidak memperhatikan orang lain atau lingkungannya. Karena kehadirannya di mana-mana, individu sulit berinteraksi secara sosial dengan orang lain di sekitar mereka saat menggunakan perangkat. Seseorang yang mudah berinteraksi melalui teknologi terkadang terlihat antisosial dalam kehidupan nyata karena penekanannya yang eksklusif pada teknologi. Ketika sekelompok remaja berkumpul di satu

lokasi, mereka lebih jarang berkomunikasi dibandingkan saat menggunakan perangkat mereka sendiri. Permasalahan interaksi sosial akan muncul dari hal tersebut (Muflih, Hamzah, dan Puniawan, 2017).

Berdasarkan hal tersebut, maka rumusan masalah penelitian ini adalah bagaimana pengaruh penggunaan gadget terhadap pola interaksi sosial remaja di Kabupaten Rokan Hulu Provinsi Riau.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan desain penelitian kuantitatif. Penelitian ini menggunakan metodologi *cross-sectional* dengan sampel sebanyak 180 siswa di salah satu Sekolah Menengah Atas di Rokan Hulu. Teknik pengambilan sampel dilakukan melalui penerapan pendekatan *cluster sampling*. Kuesioner digunakan sebagai bagian dari metode pengumpulan data, dan pengolahan data statistik SPSS digunakan untuk analisis.

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Analisa Univariat

Tabel 1.1 Distribusi Frekuensi Responden Berdasarkan Jenis Kelamin, Usia, Penggunaan Gadget dan Pola Interaksi Sosial

No	Variabel	Frekuensi	Persentase (%)
1	Jenis Kelamin		
	Laki-laki	81	45
	Perempuan	99	55
	Total	180	100
2	Usia (Tahun)		
	15	2	1.1
	16	19	10.6
	17	49	27.2
	18	63	35
	19	42	23.3
	20	4	2.2
	22	1	6
	Total	180	100
3	Penggunaan Gadget		
	Positif	112	62.2
	Negatif	68	37.8
	Total	180	100
4	Pola Interaksi Sosial		
	Positif	135	75
	Negatif	45	25
	Total	180	100

Data distribusi frekuensi berbasis gender pada Tabel 1.1 di atas menunjukkan bahwa 99 responden (atau 55%) adalah perempuan dan 81 responden (atau 45%) adalah laki-laki merupakan sebagian besar sampel.

Penelitian Ghifari (2015) yang menemukan bahwa mayoritas perempuan menggunakan telepon pintar juga sejalan dengan hal tersebut, karena berkaitan dengan perilaku perempuan yang lebih sering menggunakan telepon pintar dibandingkan laki-laki. Pria hanya menghabiskan 43 menit sehari, dibandingkan wanita yang menghabiskan 140 menit dalam sehari. Hal ini disebabkan perempuan lebih sering menggunakan ponsel dibandingkan laki-laki untuk menampilkan lingkungan sekitar, mempererat ikatan sosial, dan meningkatkan rasa percaya diri. Sebaliknya, laki-laki sering menggunakan ponsel untuk fungsi-fungsi yang berguna seperti pencarian informasi.

Berdasarkan usia, distribusi frekuensi menunjukkan bahwa di antara responden, 63 orang (35% dari total) berusia 18 tahun; responden sebanyak 49 orang (27,2%), 19 tahun, 42 orang (23,3%), 16 tahun, 19 orang (10,6%); responden berumur 20 tahun sebanyak 4 orang (2,2%); responden berumur 15 tahun sebanyak 2 orang (1,1%); dan diantara responden yang berumur 22 tahun hanya terdapat 1 orang (6%).

Penelitian ini mendukung penelitian Kakiet (2018) yang menemukan bahwa 80% siswa sekolah menengah atas atau mereka yang berusia 18 tahun memanfaatkan teknologi. Rasa keingintahuan remaja mulai memuncak pada saat ini, dan mereka juga mulai mengembangkan rasa coba-coba. Remaja percaya bahwa karena teknologi adalah alat yang sangat berguna, teknologi memainkan peran penting dalam kehidupan mereka. Oleh karena itu, kita dapat menyimpulkan bahwa keingintahuan remaja, kesediaan untuk mencoba hal-hal baru, dan keinginan untuk memiliki lingkaran sosial yang luas mungkin merupakan faktor yang mendukung minat mereka terhadap elektronik.

Distribusi frekuensi responden berdasarkan penggunaan gadget, mayoritas dalam rentang kategori positif sebanyak 112 orang (62,2%) responden dan dalam kategori negatif sebanyak 68 orang (37,8%) responden.

Penelitian ini mendukung penelitian yang dilakukan pada tahun 2022 oleh Amelia, Marni, dan Anggreny pada subjek penggunaan teknologi dan hubungan sosial remaja. Temuan mereka menunjukkan bahwa 62 responden (72,9%) menggunakan teknologi dengan cara yang menguntungkan, sedangkan 23 responden menggunakannya secara negatif individu (27,1%) yang merespons. Hal ini dapat dipengaruhi oleh rasa ingin tahu dan pola pikir remaja itu sendiri.

Distribusi frekuensi responden berdasarkan interaksi sosial, mayoritas sebanyak 135 responden (75%) dalam kategori positif dan 45 responden (25%) dalam kategori negatif.

Hal ini sejalan dengan konsep kontak sosial yang menguntungkan atau konstruktif, ketika orang-orang saling menegur, berjabat tangan, bercakap-cakap, dan membangun komunikasi timbal balik satu sama lain (Donsu, 2019). Menurut peneliti, hasil penelitian responden dengan interaksi sosial positif sesuai dengan teori interaksi sosial. Berdasarkan jawaban kuesioner interaksi sosial, diketahui bahwa dari seluruh responden, sebanyak 135 orang dilaporkan memiliki interaksi sosial yang positif. Responden ini menunjukkan bahwa mereka melakukan perilaku seperti menyapa orang lain ketika lewat, berinteraksi dengan teman sebaya saat waktu istirahat, dan mengutamakan komunikasi dengan teman daripada menggunakan gadget.

B. Analisa Bivariat

Tabel 1.2 Pengaruh Penggunaan Gadget Dengan Pola Interaksi Sosial

Penggunaan Gadget	Interaksi Sosial				Total	
	Positif		Negatif		N	%
	N	%	N	%		
Positif	75	67.0	37	33.0	112	62.2
Negatif	60	88.2	8	11.8	68	37.8
Total	135	75.0	45	25.0	180	100

Berdasarkan data pada tabel 1.2, dari total 180 peserta, 75 orang (67,0%) menggunakan gadget positif yang

mendorong hubungan sosial positif. Selain itu, 37 responden (33,0%) menggunakan gadget positif yang mengakibatkan interaksi sosial buruk, sedangkan 60 peserta (88,2%) menggunakan gadget negatif namun membina hubungan sosial yang baik. Dari total jumlah responden, 8 orang, atau 11,8% sampel, melaporkan menggunakan perangkat yang berdampak buruk pada interaksi sosial. Analisis statistik menggunakan uji Chi square menunjukkan nilai P signifikan sebesar $0,001 < 0,05$, yang menunjukkan adanya dampak nyata penggunaan gadget terhadap pola kontak sosial remaja.

Penelitian ini sejalan dengan penelitian Taufik (2020) yang menyatakan adanya korelasi substansial antara penggunaan perangkat elektronik dan keterlibatan interpersonal pada siswa. Penelitian ini menunjukkan bahwa hubungan sosial siswa tidak hanya ditentukan oleh penggunaan gadget, tetapi juga dipengaruhi oleh beberapa aspek seperti peniruan, sugesti, identifikasi, dan kasih sayang.

Para peneliti berpendapat bahwa penggunaan gadget mempunyai dampak besar terhadap hubungan sosial remaja. Penggunaan gadget yang negatif akan menyebabkan para remaja akan cenderung bersikap kurang peduli, cuek dan acuh tak acuh terhadap lingkungan sekitar sedangkan penggunaan gadget yang positif akan menciptakan interaksi sosial yang positif pula antar remaja, sehingga mampu berinteraksi dengan baik.

SIMPULAN

Temuan penelitian ini menunjukkan adanya pengaruh penggunaan teknologi gadget dengan pola interaksi sosial. Peneliti berharap agar peneliti selanjutnya dapat mengembangkan penelitian ini dengan menambah variabel lainnya seperti intensitas penggunaan gadget dengan kedisiplinan belajar, motivasi dan prestasi belajar serta dampak bagi remaja.

Selain itu, diharapkan bagi orang tua untuk lebih berperan dalam mengawasi dan membatasi penggunaan gadget pada remaja.

DAFTAR PUSTAKA

- Amelia, R., Marni., E., & Anggreny, Y., (2022). Hubungan Pemanfaatan Gadget dengan Interaksi Sosial Pada Remaja. *Jurnal Keperawatan Hang Tuah (Hang Tuah Nursing Journal)*. Vol. 03 No.03. <http://www.doi.org/10.25311/jkh.Vol2.Iss3.818>
- APJII. (2015). *Profil Pengguna Internet Indonesia 2014*. APJII.
- Dewi, V. N. L., Sitaresmi, M. N., & Dewi., F. S. T. (2020). *Save d'Kids Modul Untuk Orang Tua*.
- Donsu, J. (2019). *Psikologi Keperawatan*. PT. Pustaka Baru
- Ghifari. (2015). Hubungan Tingkat Penggunaan Teknologi Mobile Gadget dan Eksistensi Permainan Tradisional Pada Anak Sekolah Dasar. *Jurnal idea societa Mahasiswa Sosiologi UB*, Vol. 2, No.4
- Kakiet, Dwi Fitrah Insana. (2018). *Gadget dan Budaya Literasi (Studi Di SMA Negeri 12 Makassar Sulawesi Selatan)*. Universitas Muhammadiyah Makassar.
- Marpaung, J. (2018). Pengaruh Penggunaan Gadget Dalam Kehidupan. *KOPASTA. Jurnal Program Studi Bimbingan Konseling*, 5(2), 55–64. <https://doi.org/10.33373/kop.v5i2.1521>
- Muflih, M., Hamzah, H., & Puniawan, W. A. (2017). Penggunaan Smartphone Dan Interaksi Sosial Pada Remaja Di Sma Negeri I Kalasan Sleman Yogyakarta. *Idea Nursing Journal*, 8(1), 12–18.
- Novitasari, N. W. dan Khotimah. (2016). Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Interaksi Sosial Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal Paud Teratai*. 5(3).182-186
- PPID. (2019). *Pertama Di Riau, SMA/SMK Di Rohul Sukses Terapkan Ujian Berbasis IT*.
- Sebayang, S. (2019). *Hubungan Penggunaan Gadget Dengan Pola Interaksi Sosial Remaja Di SMP Negeri I Kecamatan Sitoluori*. 1(2).
- Syahyudin, D. (2019). Pengaruh Gadget Terhadap Pola Interaksi Sosial dan Komunikasi Siswa. *GUNAHUMAS Jurnal Kehumasan*, 2(1), 273–282.
- Taufik, Latifah Hayani. (2020). *Hubungan Kebiasaan Penggunaan Gadget (Smartphone) dengan Interaksi Sosial pada Siswa/i Di SMA Negeri 1 Kisaran*. Universitas Sumatera Utara.