

**PENGARUH PENGGUNAAN GADGET TERHADAP INTERAKSI
SOSIAL ANAK BERKEBUTUHAN KHUSUS PENYANDANG
TUNARUNGU DI SLB YAYASAN BAHAGIA
KOTA TASIKMALAYA**

Baharudin Lutfi¹, Reni Nurdianti², Ahmad Sahid³

Program Studi Sarjana Keperawatan, Universitas Bhakti Kencana
Tasikmalaya^{1,2,3}

baharudin.lutfi@bku.ac.id¹

reni.nurdianti@bku.ac.id²

ahmadsahid105@gmail.com³

ABSTRAK

Indonesia berada pada urutan ke 5 di dunia dalam penggunaan internet, diurutan pertama Filipina, ke dua Brazil, ke tiga Thailand, ke empat Kolombia, dan Indonesia. Pengguna internet terbesar di Indonesia berada di Pulau Jawa dengan persentase 55%, diikuti Pulau Sumatra dengan persentase 21%, Sulawesi-Maluku-Papua 10%, Kalimantan 9%, dan Bali-Nusa Tenggara sebesar 5%. Teknologi informasi di Indonesia berkembang pesat untuk saat ini informasi dapat dengan mudah diperoleh melalui berbagai macam teknologi. Salah satu bentuk kemajuan dari media teknologi yang sering digunakan oleh banyak orang adalah *smartphone*. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui Pengaruh penggunaan *gadget* terhadap interaksi sosial anak berkebutuhan khusus penyandang tunarungu di SLB Yayasan Bahagia Kota Tasikmalaya tahun 2020. Metode yang digunakan dalam penelitian adalah analitik korelasional dengan pendekatan *cross sectional*. Responden dalam penelitian ini merupakan siswa SMA penyandang tunarungu di SLB Yayasan Bahagia Kota Tasikmalaya sebanyak 30 orang. Teknik pengambilan sampel menggunakan *total sampling*. Hasil penelitian menunjukkan adanya pengaruh yang signifikan antara penggunaan *gadget* dengan interaksi sosial pada anak berkebutuhan khusus penyandang tunarungu ($p\text{ value} = 0,038$) artinya semakin tinggi penggunaan *gadget* maka semakin buruk interaksi sosial begitu juga sebaliknya. Diharapkan mampu memberikan informasi agar dapat menggunakan *gadget* sebagai mana mestinya sehingga dapat terjalin komunikasi yang baik

Kata kunci : penggunaan *gadget*, interaksi sosial dan anak berkebutuhan khusus

PENDAHULUAN

Teknologi informasi di Indonesia berkembang pesat untuk saat ini informasi dapat dengan mudah diperoleh melalui berbagai macam teknologi. Salah satu bentuk kemajuan dari media teknologi yang sering digunakan oleh banyak orang adalah *smartphone*. *Smartphone* adalah telepon pintar yang memiliki kemampuan layaknya komputer yang dilengkapi dengan SO (Sistem Operasi) yang canggih (Rahmandani et al., 2018). *Smartphone* memudahkan penggunanya untuk tetap terhubung dengan orang-orang tanpa batas dengan fitur-fitur yang dimiliki, seperti *Short Message Service* atau lebih sering kita dengar dengan istilah SMS, telepon, internet dan masih banyak lagi (Dewi, 2017).

Indonesia berada pada urutan ke 5 di dunia dalam penggunaan internet, diurutkan pertama Filipina, ke dua Brazil, ke tiga Thailand, ke empat Kolombia, dan Indonesia. Berdasarkan hasil survei *Global Digital Report*, rata-rata masyarakat Indonesia menghabiskan waktu untuk *browsing* di dunia maya selama 516

menit atau 8 jam 36 menit per hari (Novianty & Rahmat, 2019). Hasil survei APJII (Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia), jumlah pengguna internet di Indonesia bertambah 10,12% pada tahun 2018 dibandingkan tahun sebelumnya. Secara keseluruhan, pengguna internet saat ini mencapai 171,17 juta pengguna dari 264,16 juta jiwa. Pengguna internet terbesar di Indonesia berada di Pulau Jawa dengan persentase 55%, diikuti Pulau Sumatra dengan persentase 21%, Sulawesi-Maluku-Papua 10%, Kalimantan 9%, dan Bali-Nusa Tenggara sebesar 5% (APJII, 2019).

Gadget merupakan salah satu bentuk berkembangnya ilmu pengetahuan dan teknologi (Iptek) pada masa kini dan masa mendatang. Tentu saja dengan berkembangnya Iptek, hal ini sangat besar pengaruhnya pada kehidupan manusia, baik dari segi pemikiran maupun tingkah laku. *Gadget* sendiri dapat mempermudah kegiatan manusia agar tidak memakan waktu yang lama. Selain itu, pengguna

gadget dalam kehidupan sehari-hari tidak hanya melibatkan orang dewasa, bahkan anak-anak pun tidak luput dari pengaruh penggunaan *gadget* diantaranya untuk berinteraksi sosial (Witarsa et al., 2018).

Interaksi sosial adalah bentuk perilaku seseorang yang dapat dipelajari meliputi kemampuan dalam berkomunikasi, yang bertujuan untuk menumbuhkan komunikasi yang harmonis antara sesama individu, kelompok dengan lingkungannya (Setiadi & Fembrianto, 2017). Anak berkebutuhan khusus (ABK) dikatakan sebagai individu yang memiliki karakteristik yang berbeda dari individu lainnya yang dipandang normal oleh masyarakat pada umumnya. Secara lebih khusus anak berkebutuhan khusus menunjukkan karakteristik fisik, intelektual, dan emosional yang lebih rendah atau lebih tinggi dari anak normal pada umumnya atau berada di luar standar normal yang berlaku di masyarakat. Sehingga mengalami kesulitan dalam meraih sukses baik dari segi sosial, personal, maupun aktivitas pendidikan (Bachri, 2010).

Penggunaan *gadget* pada anak berkebutuhan khusus hampir sama dengan anak pada umumnya, selain digunakan untuk belajar juga digunakan sebagai pengganti teman bermain. Di era sekarang yang perkembangan teknologinya sangat pesat, hampir setiap orang memiliki *gadget*. Hal ini akan berdampak pada interaksi sosial terutama pada anak-anak, yang tadinya lebih sering bermain dengan teman sebayanya, sekarang lebih asik dengan *gadgetnya*. Apalagi interaksi sosial pada anak berkebutuhan khusus yang terbilang sulit untuk berinteraksi, akan sulit terjadinya interaksi sosial jika lebih cenderung menggunakan *gadget* sebagai teman bermain dibandingkan dengan temannya, karena tidak adanya komunikasi antara satu dengan lainnya.

Hasil survei SLB di kota Tasikmalaya, SLB Yayasan Bahagia merupakan SLB yang memiliki murid paling banyak di Kota Tasikmalaya dengan jumlah murid 193 (105 orang laki-laki dan 88 orang perempuan), sebanyak 135 orang (70,4 persen) dari 193 orang menggunakan *gadget*. Hal

ini akan berpengaruh terhadap interaksi sosial, karena interaksi sosial akan terjadi apabila adanya komunikasi antara satu dan lainnya,

jika seseorang hanya fokus pada *gadget* maka tidak akan terjadi interaksi sosial.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menurut jenis analisis adalah penelitian analitik korelasional. Pendekatan yang digunakan adalah cross sectional yaitu pengambilan data independen penggunaan *gadget* dan dependen interaksi sosial dalam waktu yang bersamaan.

Populasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah anak berkebutuhan khusus penyandang Tunarungu sebanyak 30 siswa SMA, di SLB Yayasan Bahagia Kota Tasikmalaya.

HASIL PENELITIAN

Tabel 1
Gambaran Penggunaan *Gadget* pada Anak Berkebutuhan Khusus di SLB Yayasan Bahagia Kota Tasikmalaya Tahun 2020

Kategori	Frekuensi	Persentase
Penggunaan Sedang	7	23,3%
Penggunaan Tinggi	23	76,7%
Jumlah	30	100%

Berdasarkan Tabel 1 Gambaran Penggunaan *Gadget* pada Anak Berkebutuhan Khusus di SLB Yayasan Bahagia Kota Tasikmalaya Tahun 2020 yang termasuk kategori penggunaan tinggi sebanyak 23 orang (76,7%), sedangkan untuk kategori penggunaan sedang yaitu sebanyak 7 orang (23,3%).

Tabel 2
Gambaran Interaksi Sosial pada Anak Berkebutuhan Khusus di SLB Yayasan Bahagia Kota Tasikmalaya Tahun 2020

Kategori	Frekuensi	Persentase
Adaptif	8	26,7%
Maladaptif	22	73,3%
Jumlah	30	100%

Berdasarkan Tabel 2 Gambaran Interaksi Sosial pada Anak Berkebutuhan Khusus di SLB Yayasan Bahagia Kota Tasikmalaya Tahun 2020 yang termasuk kategori tertinggi yaitu interaksi sosial maladaptif sebanyak 22 orang (73,3%), sedangkan untuk interaksi sosial adaptif sebanyak 8 orang (26,7%).

Tabel 3
Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Interaksi Sosial Anak Berkebutuhan Khusus Di SLB Yayasan Bahagia Kota Tasikmalaya Tahun 2020

Penggunaan Gadget	Interaksi Sosial						P value
	Adaptif		Maladaptif		Total		
	F	%	f	%	F	%	
Penggunaan Sedang	4	13,3	3	10,0	7	23,3	0,038
Penggunaan Tinggi	4	13,3	19	63,3	23	76,,7	
Total	8	26,7	22	73,3	30	100,0	

Berdasarkan tabel 3 menunjukan hasil tabulasi silang antara Penggunaan *Smartphone* dengan Interaksi Sosial menggunakan bantuan komputerisasi dengan proses *crosstabs* diketahui bahwa responden pada penggunaan *smartphone* sedang dengan interaksi sosial adaptif sebanyak 4 orang (13,3%) dan interaksi sosial maladaptif sebanyak 3 orang (10,0%), lalu penggunaan *smartphone* tinggi dengan interaksi sosial adaptif sebanyak 4 orang (13,3%), dan interaksi sosial maladaptif sebanyak 19 orang (63,3%).

Berdasarkan hasil statistik uji *Sperman Rho* didapatkan nilai *p value* : 0,038 yang lebih kecil daripada nilai α : 0,05 ($p < 0,05$) yang menunjukkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima, yang artinya ada pengaruh antara Penggunaan *Smartphone* dengan Interaksi Sosial pada anak penyandang tunarungu di SLB Yayasan Bahagia Kota Tasikmalaya tahun 2020.

PEMBAHASAN

Hasil penelitian menunjukkan sebagian besar remaja (76,7%) di SLB Yayasan Bahagia Kota Tasikmalaya berada pada kategori penggunaan *gadget* tinggi, hal ini dilihat dari frekuensi penggunaan *gadget*. Frekuensi penggunaan *gadget* merupakan jumlah pemakaian *gadget* dalam jangka waktu tertentu (Depdiknas, 2011). Dimana sebagian besar responden di SLB Yayasan Bahagia Kota Tasikmalaya (55,3%) menggunakan dan membawa *smartphone* setiap memiliki waktu luang (seperti: saat di kamar, sebelum tidur, bangun tidur, sambil makan, sebelum makan, sebelum berangkat sekolah, pulang sekolah, saat bermain bersama teman, saat bersama keluarga, saat *weekend*. Sejalan dengan penelitian (Sharen Gifary dan Iis Kurnia N., 2014) yang dilakukan pada 100 Mahasiswa Program Studi

Ilmu Komunikasi Universitas Telkom menunjukkan bahwa (69%) berada pada kategori penggunaan *smartphone* tinggi.

Hasil survey Asosiasi Penyedia Jasa Internet Indonesia pada tahun 2019 menunjukkan pengguna internet dan *gadget* terbesar berada di pulau Jawa dengan persentase (55%), hal ini menunjukkan bahwa penggunaan *gadget* masih tinggi. Penggunaan *smartphone* (*gadget*) akan memberikan dampak pada penggunaanya baik negatif maupun positif, tergantung bagai mana penggunaannya, dan salah satunya berdampak negatif pada interaksi sosial (Syifa et al., 2019). Rentang usia juga berpengaruh pada penggunaan *gadget* seperti pada penelitian lain di sebutkan bahwa penggunaan *gadget* (media sosial) sering digunakan oleh remaja usia 10 – 24 tahun.

Hal ini disebabkan karena remaja merupakan perubahan perkembangan dari anak-anak ke masa dewasanya. Masa remaja merupakan masa penuh gejolak emosi dan ketidakseimbangan yang tercakup dalam “*storm and stress*”. Adapun konten yang sering digunakan oleh remaja dalam penggunaan *gadget* tersebut seperti : Whatsapp, Line, Instagram, Facebook, dan media Game (Pungkasaningtiyas, 2017).

Hasil penelitian menunjukkan sebagian besar remaja di SLB Yayasan Bahagia Kota Tasikmalaya (73,3%) termasuk pada kategori interaksi sosial maladaptif, hanya (26,7%) yang termasuk interaksi sosial adaptif. Sebagian besar remaja mengungkapkan bahwa mereka lebih suka melakukan kegiatan sendiri daripada melakukan interaksi dengan orang lain, sehingga menyebabkan remaja mengalami masalah pada interaksi sosial. Sejalan dengan penelitian yang dilakukan pada 44 siswa SMP Swasta Pancawan Medan menunjukkan (38,6%) berada pada kategori interaksi sosial kurang baik.

Interaksi sosial adalah bentuk perilaku yang dapat dipelajari meliputi bentuk perilaku seseorang yang dapat dipelajari meliputi kemampuan dalam berkomunikasi, yang bertujuan untuk menumbuhkan komunikasi yang harmonis antara sesama individu, kelompok dengan lingkungannya (Setiadi & Fembrianto, 2017). Adanya alat komunikasi yang semakin canggih akan mempengaruhi pola interaksi sosial yang menjadikan kebiasaan dan budaya baru yang juga akan berpengaruh dalam perkembangan interaksi sosial seseorang, sehingga diperlukan pengawasan lebih diantaranya dari orang tua.

Berdasarkan uji *spearman rho* untuk mengetahui pengaruh penggunaan *gadget* terhadap interaksi sosial, diperoleh hasil *p value* 0,038 yang menunjukkan bahwa adanya pengaruh penggunaan *gadget* terhadap interaksi sosial. Penelitian ini sejalan dengan hasil penelitian Alhidayah, 2017 tentang Pengaruh Intensitas Penggunaan *Gadget* Terhadap Interaksi Sosial dengan nilai Sig. 0,002 < 0,005 dapat

disimpulkan bahwa ada pengaruh yang signifikan antara intensitas penggunaan *gadget* dengan interaksi sosial mahasiswa.

Anak yang lebih tertarik dengan *gadget*nya berkemungkinan malas untuk berinteraksi ataupun berkomunikasi dengan orang sekitar maupun keluarga akibat lebih tertarik dengan *gadget* dan itu akan berdampak buruk bagi perkembangan sosial. Semakin tinggi penggunaan *gadget* dan interaksi sosial semakin tinggi maka itu berdampak positif, jika semakin tinggi penggunaan *gadget* dan interaksi sosial semakin rendah maka itu berdampak negatif (NOVITASARI & Khotimah, 2016).

SIMPULAN

1. Tingkat Penggunaan *Gadget* pada anak Anak Berkebutuhan Khusus Penyandang Tunarungu di SLB Yayasan Bahagia Kota Tasikmalaya tahun 2020 sebagian besar termasuk dalam kategori Penggunaan Tinggi sebanyak 23 orang (76,7%).
2. Interaksi Sosial pada anak Anak Berkebutuhan Khusus Penyandang

Tunarungu di SLB Yayasan Bahagia Kota Tasikmalaya tahun 2020 termasuk kategori Maladaptif sebanyak 22 orang (73,3%).

3. Ada Pengaruh antara Penggunaan *Gadget* Terhadap Interaksi Sosial Anak Berkebutuhan Khusus Penyandang Tunarungu di SLB Yayasan Bahagia Kota Tasikmalaya tahun 2020 dengan nilai *p value* 0,038 yang lebih kecil dari nilai 0.05 ($p < 0,05$).

SARAN

Diharapkan mampu memberikan informasi agar dapat menggunakan *gadget* sebagai mana mestinya sehingga dapat terjalin komunikasi yang baik serta mampu memberikan informasi untuk staff pengajar agar lebih memperhatikan sehingga interaksi komunikasi anak dapat terjalin dengan baik.

DAFTAR PUSTAKA

- APJII. (2019). Penetrasi & Profil Perilaku Pengguna Internet Indonesia Tahun 2018. *Apjii*, 51.
- Dewi, D. P. (2017). Hubungan

- Karakteristik Smartphone Pada Perubahan Budaya Komunikasi Remaja Di Rt 12 Kelurahan Sempaja Selatan Samarinda. *EJournal Ilmu Komunikasi Universitas Mulawarman*.
- Novianty, D., & Rahmat, T. (2019). *Tingkat Kecanduan Internet Orang Indonesia Kelima Tertinggi di Dunia*. 2019.
- NOVITASARI, W., & Khotimah, N. (2016). DAMPAK PENGGUNAAN GADGET TERHADAP INTERKSI SOSIAL ANAK USIA 5-6 TAHUN. *PAUD Teratai*.
- Rahmandani, F., Tinus, A., & Ibrahim, M. M. (2018). Analisis dampak Penggunaan Gadget (Smartphone) Terhadap Kepribadian dan Karakter (Kekar) Peserta Didik Di SMA Negeri 9. *Jurnal Civic Hukum*, 3(1).
- Setiadi, H. W., & Fembrianto. (2017). PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS MACROMEDIA AUTHORWARE 7.0 TERHADAP AKTIVITAS DAN MINAT BELAJAR PADA ANAK BERKEBUTUHAN KHUSUS DI SD INKLUSIF. *Kemampuan Koneksi Matematis (Tinjauan Terhadap Pendekatan Pembelajaran Savi)*.
- Sharen Gifary dan Iis Kurnia N. (2014). Intensitas Penggunaan Smartphone Terhadap Perilaku Komunikasi. *Fakultas Komunikasi Dan Bisnis, Universitas Telkom, Indonesia*.
- Syifa, L., Setianingsih, E. S., & Sulianto, J. (2019). Dampak Penggunaan Gadget terhadap Perkembangan Psikologi pada Anak Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*. <https://doi.org/10.23887/jisd.v3i4.22310>
- Witarsa, R., Mulyani, R. S., Urhananik, & Haerani, N. R. (2018). Pengaruh penggunaan gadget terhadap kemampuan interaksi sosial siswa sekolah dasar. *Pedagogik*.