

PENGARUH PENGGUNAAN *SMARTPHONE* TERHADAP KOMPETENSI SOSIAL PADA SISWA KELAS V DAN VI DI SD NEGERI 003 ANGGANA

*Prima Mahalia Nova*¹, *Evi Kurniasari Purwaningrum*², *Diana Imawati*³,
*Meyritha Trifina Sari*⁴

Mahasiswa Fakultas Psikologi Universitas 17 Agustus 1945 Samarinda

primamahalia@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan *smartphone* terhadap kompetensi sosial pada siswa kelas 5 dan 6 di SD Negeri 003 Anggana. Penelitian ini melibatkan 117 sampel siswa. Penetapan sampel penelitian ini menggunakan teknik *purposive sampling* yaitu teknik penetapan sampel sesuai dengan pengetahuan peneliti terhadap penelitian berdasarkan tujuan atau masalah dari penelitian. Metode pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan skala penggunaan *smartphone* dan skala kompetensi sosial. Hasil analisis diketahui bahwa hasil hitung dari penelitian bahwa F hitung sebesar 8,432 dengan nilai $p = 0,004$. Jika nilai p dibandingkan dengan $\alpha = 0,05$ maka dapat disimpulkan $p < \alpha$. Pada penelitian ini ditemukan bahwasanya penggunaan *smartphone* dapat mempengaruhi kompetensi sosial pada siswa sekolah dasar sebesar 6,8%.

Kata Kunci: Penggunaan *Smartphone*, Kompetensi Sosial, Siswa Sekolah Dasar

ABSTRACT

This research was conducted with the aim of knowing the effect of smartphone use on social competence in grades 5 and 6 at SD Negeri 003 Anggana. This study involved 117 student samples. Determination of the research sample using a purposive sampling technique, namely the technique of determining the sample in accordance with the knowledge of researchers towards research based on the objectives or problems of the research. The data collection method in this study uses a scale of smartphone use and a scale of social competence. The results of the analysis show that the calculated results from the research show that the F count is 8.432 with a p value = 0.004. If the p value is compared with $\alpha = 0.05$, it can be concluded that $p < \alpha$. In this study it was found that the use of smartphones can affect social competence in elementary school students by 6.8%.

Keywords: *Smartphone use, social competence, elementary school students*

PENDAHULUAN

Saat ini, perkembangan dan kemajuan di bidang teknologi dan ilmu pengetahuan sangatlah pesat. Berkat perkembangan iptek yang sangat pesat manusia bisa menciptakan alat serta perlengkapan yang amat sangat canggih untuk membantu pekerjaan manusia apapun pekerjaannya, misal menyapu lantai menjadi lebih ringan jika dibantu oleh teknologi zaman sekarang, dan membuat kegiatannya lebih memanfaatkan waktu dan lebih efektif. Seiring arus globalisasi dengan tuntutan kebutuhan pertukaran informasi yang cepat, peranan teknologi komunikasi menjadi sangat penting bagi seluruh manusia dan pastinya akan memberikan berbagai dampak baik itu positif maupun negatif. Salah satu dampak negatif yang ditimbulkan oleh penggunaan *smartphone* adalah penggunaan *smartphone* dapat mempengaruhi kemampuan interaksi sosial pada siswa SD, dimana semakin panjang durasi penggunaan *smartphone* maka anak dapat berkembang cenderung menjadi pribadi yang antisosial (Sianturi, 2021)

Penguasaan kompetensi sosial, memungkinkan individu dapat bersikap tenang dan seimbang dalam berbagai situasi sosial. Melalui kompetensi sosial yang dimiliki, individu akan mampu dan terampil dalam menciptakan relasi, membangun relasi dan mempertahankan relasi sosialnya. Selain itu dengan kompetensi sosial yang baik, individu dapat memperlakukan semua orang dengan nilai yang sama, dan memupuk persahabatan melalui keinginan menerima dan memberi yang seimbang. Kemampuan untuk memahami pikiran, perasaan, dan keinginan orang lain akan menjadikan individu relatif berhasil dalam menjalani proses sosialisasinya (Walker, 2005). Di sisi lain, tanpa adanya kompetensi sosial yang baik, individu akan sulit memasuki dunia pergaulan yang lebih luas. Kegagalan dalam menguasai kompetensi sosial, akan menyebabkan individu kesulitan dalam menyesuaikan diri dengan lingkungan sosialnya, cenderung menghadapi konflik dengan individu lain, tidak mampu menjalin hubungan yang hangat dengan teman, dan tidak bisa memahami bagaimana cara memecahkan konflik interpersonal dengan lingkungan sekitarnya.

Penggunaan *smartphone* yang terlalu lama dan berlebihan dapat berpengaruh negatif dengan hasil belajar, kompetensi sosial, dan kehidupan sosial siswa, contohnya hasil belajar siswa akan menurun, kurangnya sosialisasi terhadap teman dan lingkungan masyarakat, dan sikap acuh atau tidak peduli yang timbul dalam diri individu. Pada hakikatnya semua yang berlebihan tidak akan berdampak baik terhadap diri individu. Tetapi jika individu dapat menyesuaikan penggunaannya maka gadget juga memiliki berpengaruh yang positif terhadap kompetensi sosial dan lainnya (Harahap, 2018). Beberapa penelitian terdahulu menunjukkan adanya fenomena permasalahan kompetensi sosial pada anak, terutama pada siswa sekolah dasar.

Wijayarto dan Haryanto (2015) menemukan bahwa pada siswa sekolah dasar konvensional lebih rendah dibandingkan siswa sekolah dasar *homeschooling*. Menurut Suharni, dkk (2021) muncul permasalahan kompetensi sosial terutama dalam masa pandemi COVID-19 yang membuat siswa kehilangan mobilitas sosial dimana guru sekolah menemukan adanya permasalahan pada siswa seperti kurang mandiri dalam kegiatan non akademik, tidak peduli dengan teman sebayanya, kemampuan anak untuk berinteraksi dengan lingkungan yang rendah, dan ketidakstabilan aspek kemampuan dalam perkembangan.

Peneliti melakukan studi pendahuluan terkait kompetensi sosial pada tanggal 11 Oktober 2022 terhadap guru dan siswa yang berada di SD negeri 003 Anggana dengan

menggunakan media wawancara pada guru dan kuisioner pada siswa kelas 5 SD. Hasil studi menunjukkan bahwa kompetensi sosial pada siswa disana berada pada tahap rendah. Banyak diantara siswa merasa kurang simpatik dan kurang dapat bekerja sama terhadap teman sebayanya di sekolah. Pada sampel kuisioner siswa tidak terlalu dapat mengontrol emosinya pada teman yang lain. Sering kali mereka merasa bisa melakukannya seorang diri tanpa melibatkan siswa yang lain. Siswa yang memiliki kompetensi sosial yang baik akan dapat memilih dan menggunakan perilaku secara efektif dalam interaksi dan hubungan dengan teman sebayanya.

Berdasarkan kajian secara teoritis merujuk pada penelitian-penelitian terdahulu yang telah dijelaskan sebelumnya, dan belum adanya penelitian dengan variabel serupa pada siswa di Sekolah Dasar Negeri 003 di Anggana menjadi dasar pertimbangan bagi peneliti untuk dilakukannya penelitian ini. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menguji pengaruh penggunaan *smartphone* terhadap kompetensi sosial pada siswa kelas V dan kelas VI di Sekolah Dasar Negeri 003 di Anggana.

METODE

Metode pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif. Menurut Sugiyono (2016) penelitian kuantitatif adalah metode yang digunakan untuk meneliti populasi atau sampel tertentu dengan menggunakan instrumen penelitian dan analisis data yang bersifat kuantitatif atau statistik dengan tujuan menguji hipotesis yang telah ditentukan diawal penelitian. Penelitian ini merupakan tipe penelitian yang melihat pengaruh antar variabel. Penelitian ini bertujuan untuk melihat apakah terdapat pengaruh antara variabel penggunaan *smartphone* terhadap variabel kompetensi sosial.

Populasi dalam penelitian ini adalah siswa yang berumur 10 – 12 tahun yang berada di SD Negeri 003 Anggana. Sugiyono (2016) menyebutkan sampel merupakan bagian dari jumlah karakteristik yang dimiliki populasi maka dapat disimpulkan sampel merupakan bagian dari populasi yang ada. Teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini adalah *purposive sampling* yaitu teknik penetapan sampel sesuai dengan pengetahuan peneliti terhadap penelitian berdasarkan tujuan atau masalah dari penelitian. Sampel yang dipilih karena dianggap sesuai untuk penelitian dan dapat memberikan informasi yang dibutuhkan. Adapun subjek penelitian yang didapatkan berjumlah 117 siswa yang dilakukan secara offline atau langsung di sekolah tersebut.

Pengumpulan data dilakukan dengan menyebarkan kuisioner yang berisi tentang skala *penggunaan smartphone* yang dikembangkan oleh Walsh, dkk (2010) sebanyak 8 aitem dan skala *kompetensi sosial* yang dikembangkan oleh Nunez (2011) sebanyak 12 aitem. Untuk pengisian skala akan menggunakan skala Likert dengan 4 pilihan alternatif jawaban dengan skor 1 – 4. Dengan alasan peneliti tidak menginginkan jawaban netral, agar responden dapat memilih salah satu antara cenderung pro atau kontra dengan pernyataan yang diberikan.

HASIL

Pada penelitian ini, tingkat penggunaan *smartphone* dan kompetensi sosial diklasifikasikan ke dalam tiga tingkatan yaitu rendah, sedang dan tinggi.

Adapun sebaran frekuensi dan persentase data untuk skala penggunaan smartphone adalah sebagai berikut:

Tabel 1. Kategorisasi Penggunaan *Smartphone*

Interval Kecenderungan	Skor	Kategori	Frekuensi	Persentase
$X < M - 1SD$	< 40	Rendah	19	16,2%
$M - 1SD \leq X < M + 1SD$	40-56	Sedang	75	64,1%
$M + 1SD \leq X$	> 66	Tinggi	23	19,7%
Total			117	100%

Berdasarkan tabel diatas, terdapat 19 responden (16,2%) yang memiliki tingkat penggunaan smartphone yang rendah. 75 responden (64,1%) yang memiliki tingkat penggunaan smartphone yang sedang. Serta 23 responden (19,7%) yang memiliki tingkat penggunaan smartphone yang tinggi. Hal ini dapat disimpulkan tingkat penggunaan smartphone pada siswa sekolah dasar tergolong sedang.

Adapun sebaran frekuensi dan persentase data untuk skala kompetensi sosial adalah sebagai berikut:

Tabel 2. Kategorisasi Kompetensi Sosial

Interval Kecenderungan	Skor	Kategori	Frekuensi	Persentase
$X < M - 1SD$	< 40	Rendah	8	6,8%
$M - 1SD \leq X < M + 1SD$	40-56	Sedang	39	33,3%
$M + 1SD \leq X$	> 66	Tinggi	70	59,8%
Total			117	100%

Berdasarkan table diatas terdapat 8 responden (6,8%) yang memiliki tingkat kompetensi sosial yang rendah. 39 responden (33,3%) yang memiliki tingkat kompetensi sosial yang sedang, serta 70 responden (59,8%) yang memiliki tingkat kompetensi sosial yang tinggi. Hal ini dapat disimpulkan tingkat kompetensi sosial pada siswa sekolah dasar tergolong tinggi.

Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui distribusi data dalam variabel penelitian. Pada penelitian ini perhitungan uji normalitas menggunakan *One Sample Kolmogorov-Smirnov Test*, dengan menghitung nilai residual pada kedua variabel kompetensi sosial dan penggunaan smartphone. Data berdistribusi normal jika nilai signifikansi $> \alpha$ ($\alpha = 0,05$) atau nilai sig (nilai p) $> 0,05$. Berdasarkan uji normalitas yang telah dilakukan diperoleh kedua variabel memiliki sig (p-value) lebih besar dari taraf signifikansi ($\alpha = 0,05$) yaitu sebesar 0,200. Dalam penelitian ini menunjukkan bahwa variabel kompetensi sosial dan penggunaan smartphone berdistribusi normal atau penyebaran data tergolong normal.

Berdasarkan uji linearitas, dapat diketahui bahwa nilai p (*sig. deviation from linearity*) = 0,004 yang artinya nilai p lebih kecil dari nilai $\alpha = 0,05$. Hal ini menunjukkan bahwa variabel kompetensi sosial dengan penggunaan smartphone memiliki hubungan linearitas.

Berdasarkan hasil analisis regresi pada tabel 10 diketahui bahwa F hitung sebesar 8,432 dengan nilai $p = 0,004$. Jika nilai p dibandingkan dengan $\alpha = 0,05$ maka dapat disimpulkan $p < \alpha$ yang berarti variabel penggunaan smartphone memiliki pengaruh terhadap variabel kompetensi sosial.

Berdasarkan hasil korelasi atau model summary, diketahui bahwa terdapat pengaruh antara penggunaan smartphone terhadap kompetensi sosial. Dengan hasil nilai korelasi R antara variabel penggunaan smartphone dan kompetensi sosial yaitu sebesar 0,261. Dari output tersebut diperoleh koefisien determinasi (R Square) sebesar 0,68 yang mengandung pengertian bahwa pengaruh variabel bebas terhadap variabel terikat adalah sebesar 6,8%. Terdapat Pengaruh antara penggunaan smartphone dengan kompetensi sosial.

KESIMPULAN

Kesimpulan

Berdasarkan hasil pengujian statistik dengan uji analisis regresi linier sederhana dan berdasarkan permasalahan penelitian yang diangkat yakni tentang pengaruh penggunaan smartphone terhadap kompetensi sosial pada siswa sekolah dasar di SD Negeri 003 Anggana maka dapat ditarik kesimpulan, bahwa:

1. Terdapat pengaruh yang signifikan antara penggunaan smartphone terhadap kompetensi sosial pada siswa sekolah dasar di SD Negeri 003 Anggana. Berdasarkan hasil hitung dari penelitian bahwa F hitung sebesar 8,432 dengan nilai $p = 0,004$. Jika nilai p dibandingkan dengan $\alpha = 0,05$ maka dapat disimpulkan $p < \alpha$. Hal ini menunjukkan hipotesis diterima.
2. Semakin tinggi penggunaan smartphone yang digunakan pada siswa sekolah dasar dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh pada kompetensi sosial sebesar 6,8% , disisi lain masih banyak faktor-faktor yang lain yang dapat mempengaruhi siswa sekolah dasar pada penggunaan smartphone.

DAFTAR PUSTAKA

- Agusta, D. (2016). Fakto-faktor resiko kecanduan menggunakan *smartphone* pada siswa di SMK Negeri 1 Kalasan Yogyakarta. *E-Journal Bimbingan dan Konseling Edisi 3 Tahun ke-5*, 86-96.
- Amos, N. (2014). *Metode Penelitian dan Statistik*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Azwar, S. (2015). *Penyusunan Skala Psikologi*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Azwar, S. (2012). *Validitas dan Reliabilitaas*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Choudery, A., & Kaur, G. (2018). *Social Competence: Imperative for Adolescents. IMPACT: International Journal of Research in Humanities, Arts, and Literature*, 6(10), 25-40.
- Clikeman, M. S. (2007). *Social Competence In Children. Journal For Educational research online*, 158-160.
- Demirci, K., Akgonul, M., & Akpinar, A. (2015). *Relationship of smartphone use severity with sleep quality, depression, and anxiety in university students. Journal of behavioral Addictions* 4(2), 85-92.
- Dwi, A. (2015). Hubungan antara kepercayaan diri dengan kompetensi sosial pada siswa SMP N16 Surakarta. *Jurnal Universitas Muhammadiyah Surakarta*.
- Hamrat, N., Hidayat, D, R., & Sumantri, M, S. (2019). Dampak stres akademik dan *cyberloafing* terhadap kecanduan *smartphone*. *Jurnal Pendidikan Indonesia*. Vol.5 (1), 13-19.
- Hardell, L.(2017). *Effects of Mobile Phones on Children's and Adolescents' Health: A Commentary. Child Development*, 0(0), 14.
- Harahap, R, S., Elly, R., & Safiah, I. (2018). Pengaruh penggunaan gadget terhadap hasil belajar siswa Kelas V SD Negeri 12 Banda Aceh. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar KIP Unsyiah*. Vol 3 (1). 119-126.
- Hosokawa, R., & Katsura, T. (2018). *Association between mobile technology use and child adjustment in early elementary school age. PLOS ONE*, 13(7), 1-17.
- Kibona, L. & Mgaya, G. 2015. *Smartphones effect on academic performance of higher learning students. Journal of Multidiciplinary Engineering Science and Technology*, 2, 4, 777-784.

- Legkauskas, V., & MagelinskaiteLegkauskiene, S. (2019). *Importance of social competence at the start of elementary school for adjustment indicators a year later. Issues in Educational Research*, 29(4), 1262-1276.
- Maulidar, S. (2017). Pengaruh penggunaan *smartphone* dalam gaya hidup *modern* terhadap komunikasi interpersonal kalangan pemuda di kecamatan syiah kuala Banda Aceh. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa FISIP Unsyiah*. Vol.2 No.2. Hal.31.
- Nunez, A, I,. (2011). *Development and validation of the children social competence. electronic theses and dissertations. University of Denver*. 895.
- Orpinas, P., & Home, A. (2006). *Creating a positive school climate and developing social competence. Handbox of bullying in school: An a interpersonal perspective*. 49-59.
- Putri, D, S., & Suwatno. (2017). Pengaruh kompetensi pedagogik dan kompetensi sosial terhadap prestasi belajar siswa pada mata pelajaran pengantar administrasi perkantoran kelas X administrasi perkantoran Di SMK Negeri 1 Subang. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*. Vol.2 No.2. 113-123.
- Ramdhani, N., Wimbari, S., & Susetyo, Y. F. (2018). *Psikologi untuk indonesia tangguh dan bahagia*. (N. Ramdhani, S. Wimbari, & Y. F. Susetyo, Eds.). Yogyakarta: Gajah Mada University Press.
- Salehudin, M., Marniah, & Hariati. (2020). Siswa SD menggunakan *smartphone* dalam pembelajaran *online*. *IBTIDA: Media Komunikasi Hasil Penelitian Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 1(2), 229-241.
- Santrock, J, W. (2003). *Adolesence* (Perkembangan Remaja). Edisi 6. Jakarta: Erlangga.
- Sauhenda, A, F., Kidahane, A, K., & Werang, B, R. (2019). Pengaruh penggunaan *handphone* terhadap prestasi belajar bahasa indonesia siswa. *Jurnal Magistra*. Vol.6 (1), 34-44.
- Selimovic, Z., Selimovic, H., & Opic, S. (2018). *Development of social skills among elementary school children. International Journal of Cognitive Research in Schience, Engineering, and Education*, 6(1), 17-30.
- Sianturi, Y, R, U. (2021). Pengaruh penggunaan *gadget* terhadap kemampuan interaksi sosial siswa sekolah dasar. *Jurnal Kewarganegaraan*. Universitas Pendidikan Indonesia. Vol.5 No.1, 276-284.
- Skarupova, K., Olafsson, K. and Blinka, L. (2016) ‘*The effect of smartphone use on trends in european adolescents ’excessive Internet use’*, *Behaviour and Information Technology*, 35(1), pp. 68–74

- Sobry, M. G. (2017). Peran *smartphone* terhadap pertumbuhan dan perkembangan anak. *Jurnal Penelitian Guru Indonesia*, 2(2), 24-29.
- Suharni, Prastuti, E., Hitipeuw, I., & Bahrodin A. (2021). *Children;s social competence learning strategies for building mental health during covid-19. International conference of psychology*, 224-235.
- Silvanasari, I. A. & Vitaliati, T. (2019). Faktor penguat yang berhubungan dengan kecanduan penggunaan *smartphone* pada remaja dengan pendekatan *precede proceed model*. *Jurnal Kesehatan dr.Soebandi*. Vol.7 (1), 30-35.
- Silvanasari, Sustini, Has. (2018). Hubungan antara penggunaan *smartphone* dan peran orang tua dengan perilaku pacaran remaja (Studi di SMA X Jember). *Tesis*. Universitas Airlangga. Surabaya.
- Sugiarti, R. (2019). Karakteristik Siswa Cerdas Istimewa. Puwokerto: Pena Persada.
- Sugiyono. (2016). Metode penelitian kuantitatif kualitataif dan R & D. Bandung; Alfabeta.
- Sugiyono. (2019). Statistika Untuk Penelitian. Bandung: Alfabeta.
- Syaroh, A, U. (2019). Faktor kontrol diri dalam penggunaan *gadget* pada siswa. *Jurnal*. Vol.6 (2).
- Tarlemba, F,. Asrifuddin, A,. & Langi, F, L, G. (2018). Hubungan tingkat stress dan kecanduan *smartphone* dengan gangguan kualitas tidur pada remaja Di SMA Negeri 9 Binus Manado. *Jurnal Kesmas*. Vol.7 (5).
- Tondok, M, S. (2013). Penggunaan *smartphone* pada anak: *Be Smart Parent*. Dipublikasikan dalam Harian Surabaya Post pada tanggal 24 Maret 2013. Koran. Hal.6
- Walsh, S, P,. White, K, M,. & Young, E, M. (2010). *Needing to connect: The effect of self and others on young people's involvement with their mobile phones. Australian Journal of psychology*. Vol.62 (4). 194-203.
- Welsh, Janet A. & Bierman, Karen, L. (2001). *Social competence. Encyclopedia of childhood adolescence. The Pennsylvania State University*. Diunduh dari http://articles.com/p/articles/mi_g2602/i s_0004/ai_2602000487/.
- Wiguna, F. (2015). Kegunaan, fungsi, manfaat dan kerugian handphone. Diakses secara online pada tanggal 25 Agustus 2016 dari: <http://fajarwiguna51.blogspot.co.id/2015/02/kegunaanfungsimanfaatdankerugian.html?m=1>

Wijayarto, B., & Haryanto (2015). Perbandingan kompetensi sosial siswa komunitas *homeschooling* dengan siswa reguler SD Muhammadiyah 1 Surakarta. *Jurnal Prima Edukasia*. Vol.3 (1).