

RINGKASAN

Peralihan cara berinteraksi dari tatap muka menjadi *online* membawa sejumlah perubahan bagi penggunanya, termasuk anak-anak. Anak-anak yang memiliki akses terhadap *gadget* berkemungkinan besar menjalin hubungan pertemanan dengan orang lain. Anak belum memiliki kontrol diri atas informasi yang diterima, sehingga interaksi yang dijalin melalui *gadget* dapat membawa kemungkinan pengaruh buruk hingga kecanduan. Lebih lanjut, penggunaan *gadget* pada anak dilatarbelakangi faktor internal dan eksternal. Faktor internal yang dimaksud adalah siswa menggunakan *gadget* atas keinginan sendiri. Sementara faktor eksternal salah satunya dipengaruhi peran keluarga yang meliputi penghasilan, jenis pekerjaan, dan tingkat pendidikan. Pada keluarga berstatus ekonomi rendah seperti di lokasi penelitian, ditemukan penggunaan *gadget* pada anak yang cukup besar. Hal ini memberikan gambaran baru bahwa akses terhadap *gadget* terutama pada anak tidak lagi dibatasi status sosial ekonomi. Dengan demikian, penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan penggunaan *gadget* oleh siswa dari keluarga berstatus ekonomi rendah dan pemanfaatannya dalam berinteraksi.

Penelitian ini menggunakan teori pemrosesan informasi sosial oleh Joseph B. Walther untuk menjelaskan bentuk interaksi sosial yang terjadi pada siswa melalui *gadget*. Pola penggunaan *gadget* pada anak dapat dipahami dari pengenalan *gadget*, aktivitas penggunaan *gadget*, intensitas penggunaan media sosial, dan pola komunikasi dalam penggunaan *gadget*. Sementara bentuk interaksi sosial dilihat dari lima aspek, di antaranya aspek percakapan, keterbukaan, empati, bekerja sama, dan saling pengertian.

Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif deskriptif. Penelitian ini dilaksanakan di salah satu Sekolah Dasar (SD) di Kabupaten Bekasi. Teknik sampling yang digunakan adalah sensus dengan jumlah responden 83 siswa yang terdiri dari siswa kelas 4 dan 5 yang memiliki akun media sosial. Variabel yang dioperasionalkan pada penelitian ini adalah variabel bentuk interaksi sosial melalui *gadget*. Data diperoleh dari hasil kuesioner dan diolah dengan metode analisis deskriptif.

Hasil penelitian menunjukkan sebagian besar siswa memiliki *gadget* (95.18%) dan akun media sejak 1-2 Sekolah Dasar (SD) (46.99%). Bentuk interaksi sosial siswa melalui *gadget* terdiri dari aspek percakapan, keterbukaan, empati, bekerja sama, dan saling pengertian. Pada aspek percakapan, siswa paling banyak terlibat dalam mengirimkan pesan, menerima pesan, memberikan tanda suka, dan menerima tanda suka. Aspek keterbukaan terlihat dari sebagian besar siswa yang merasa lebih terbuka di media sosial (74.70%), bersikap jujur ketika berinteraksi (42.17%), berdiskusi tentang tugas sekolah (59.04%) dan kegiatan sehari-hari (56.63%), serta keberaniannya mengungkapkan perasaan di media sosial (74,70%). Untuk aspek empati, siswa mempertimbangkan kesamaan hobi, kepribadian, usia, dan pengalaman sebelum berkenalan dengan orang lain di media sosial. Pada aspek bekerja sama, mayoritas siswa pernah bercerita dengan teman (60,24%) dan topik yang paling sering dibahas adalah tentang perasaan (16.87%). Pada aspek saling pengertian, sebagian besar siswa pernah mendengarkan temannya bercerita (71,08%) dan siswa memberikan tanggapan yang sesuai. Selain itu, siswa juga menyesuaikan pemilihan bahasa dengan konteks percakapan (63,86%). Hubungan sosial

pada siswa melalui *gadget* dikategorikan ke dalam tiga pola: pola *star*, terisolir, dan geng. Untuk pola *star*, 55,06% siswa dipilih oleh siswa lainnya menggambarkan popularitas dirinya dalam kelompok pertemanan di media sosial. Pada pola terisolir, 44,94% siswa yang tidak dipilih menggambarkan bahwa mereka menjadi pihak yang terabaikan pada pertemanan di media sosial. Sementara pada pola geng, 29,21% siswa yang saling memilih merupakan pihak yang berkemungkinan membentuk kelompok kecil dalam pertemanan.

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa siswa menampilkan interaksi sosial melalui *gadget* dalam bentuk yang beragam. Meskipun sebagian siswa memiliki *gadget* pribadi, mereka dapat menyeimbangkan penggunaan *gadget* untuk kebutuhan pendidikan, hiburan, dan sosial. Siswa juga tidak terikat dengan *gadget* untuk berinteraksi, terlihat dari sebagian besar siswa yang memilih bertemu secara langsung sebagai cara berkomunikasi dengan teman bermain. Dalam berinteraksi di media sosial, siswa tidak hanya memanfaatkan pesan teks, tetapi juga fitur interaktif, seperti tanda *like*. Menariknya, sebagian besar siswa merasa lebih terbuka ketika berinteraksi di media sosial dan hal ini dipengaruhi kenyamanan, kondisi lingkungan, serta pengalaman siswa dalam menggunakan media sosial. Selain itu, siswa juga mempertimbangkan kesamaan hobi, kepribadian, usia, dan pengalaman sebelum memutuskan berkenalan dengan orang lain di media sosial. Hasil dari bentuk-bentuk interaksi yang ditunjukkan siswa di media sosial terlihat melalui pola hubungan sosial yang menggambarkan popularitas mereka.

Kata Kunci: Interaksi Sosial, Penggunaan *Gadget*, Siswa Sekolah Dasar



SUMMARY

The shift from face-to-face to online interactions has introduced various changes for users, including children. Children with access to gadgets are more likely to form friendships through online platforms. However, due to their limited self-control over the information they receive, gadget-based interactions can expose them to potential negative influences, including addiction. Furthermore, children's use of gadgets is influenced by both internal and external factors. Internally, students use gadgets of their own volition. Externally, gadget use is shaped by family dynamics, including income level, type of employment, and educational background. In families with lower socioeconomic status, such as those in the research location, the prevalence of gadget use among children was notably high. This finding illustrates that access to gadgets, particularly for children, is no longer strictly limited by economic status. Thus, this study aims to explore the use of gadgets by students from low-income families and their role in facilitating social interactions.

This study adopts Joseph B. Walther's Social Information Processing Theory to explain the forms of social interaction occurring among students through gadget use. The patterns of gadget usage among children are examined through several aspects, including the introduction to gadgets, activities performed on gadgets, the intensity of social media use, and communication styles. Meanwhile, the forms of social interaction are analyzed through five key aspects: conversation, openness, empathy, cooperation, and mutual understanding. This research employs a descriptive quantitative method and was conducted in an elementary school in Bekasi Regency. The sampling technique used was a census, with 83 respondents comprising 4th and 5th grade students who had social media accounts. The main variable operationalized in this study is the form of social interaction facilitated through gadgets. Data were collected via questionnaires and analyzed using descriptive statistical methods.

The findings reveal that most students owned gadgets (95.18%), with nearly half (46.99%) having social media accounts since 1st or 2nd grade. In terms of social interaction, students demonstrated various behaviors across the five analyzed aspects. In the aspect of conversation, students primarily engaged in sending and receiving messages, as well as giving and receiving likes. Regarding openness, most students felt more open when interacting on social media (74.70%), were honest in their interactions (42.17%), discussed school assignments (59.04%) and daily activities (56.63%), and felt confident expressing their feelings on these platforms (74.70%). In the aspect of empathy, students tended to consider similarities in hobbies, personality traits, age, and experiences before connecting with others on social media. For cooperation, the majority of students reported having conversations with friends (60.24%), with feelings being the most frequently discussed topic (16.87%). Mutual understanding was reflected in students' tendency to listen to their friends' stories (71.08%) and provide appropriate responses. Additionally, 63.86% of students adjusted their language to suit the conversational context.

Social relationships formed through gadgets were categorized into three patterns: star, isolated, and gang. The star pattern was represented by 55.06% of students, who were frequently chosen by peers, highlighting their popularity in social media friendship groups. Conversely, 44.94% of students fell into the isolated pattern, indicating they were less frequently chosen, which suggests a degree of marginalization in online friendships. Meanwhile, the gang pattern was observed in 29.21% of students who mutually selected one another, forming small, tightly-knit groups within their social circles.

In conclusion, students displayed various forms of social interaction through gadgets. Although many students owned personal devices, they managed to balance gadget usage across educational, entertainment, and social needs. Despite the prevalence of gadget use, most students preferred face-to-face communication when interacting with peers. On social media, students utilized not only text-based communication but also interactive features, such as "likes." Interestingly, most students reported feeling more open when interacting on social media, a phenomenon influenced by comfort, environmental factors, and their prior experiences with digital platforms. Additionally, students tended to consider shared hobbies, personality traits, age, and experiences when forming connections with others on social media. The results of the forms of interactions displayed by students on social media are reflected in social relationship patterns that illustrate their popularity.

Keywords: Social Interaction, Gadget Use, Elementary School Students

