

Hubungan Intensitas Bermain Handphone dengan Keterampilan Sosial Anak Tunanetra SMALB Fase E di Solo Raya dan Yogyakarta

¹Rosikh Ahzami, ²Vania Martha Yunita

Universitas Sebelas Maret Surakarta, Indonesia

¹ahzamiroikh03_20@student.uns.ac.id, ²vaniamarthay@staff.uns.ac.id

ABSTRACT

This study aims to examine the relationship between the intensity of smartphone use and the social skills of visually impaired children in Phase E at the SMALB (Special Senior High School) level in Greater Solo and Yogyakarta. Employing a quantitative approach, this research utilized a correlational method. The study population consisted of 17 visually impaired children in Phase E at the SMALB level across Greater Solo and Yogyakarta, with the entire population selected as the sample through a saturated sampling technique. The research instrument underwent content validity testing, construct validity testing, reliability testing, and item discrimination analysis. Data analysis was conducted using Spearman's rho correlation test with the assistance of SPSS version 25. The findings revealed a Spearman's rho correlation coefficient of -0.527, with a significance value of 0.030 ($p < 0.05$). This result indicates a significant relationship between the intensity of smartphone use and the social skills of visually impaired children in Phase E at the SMALB level in Greater Solo and Yogyakarta. Consequently, the alternative hypothesis (H_a) is accepted, and the null hypothesis (H_0) is rejected, with the direction of the relationship being negative, meaning that the higher the intensity of smartphone use, the lower the social skills of visually impaired children. These findings suggest that the social skills of visually impaired children can be significantly influenced by their intensity of smartphone use.

Keywords: Visually Impaired Children, Intensity of Smartphone Use, Social Skills

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hubungan antara intensitas bermain handphone dengan keterampilan sosial anak tunanetra fase E tingkat SMALB di Solo Raya dan Yogyakarta. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode korelasional. Populasi penelitian berjumlah 17 anak tunanetra fase E tingkat SMALB di Solo Raya dan Yogyakarta, dengan sampel penelitian sebanyak 17 anak yang ditentukan menggunakan teknik sampling jenuh. Instrumen penelitian telah melalui uji validitas isi, uji validitas, uji reliabilitas, dan uji daya beda. Analisis data dilakukan menggunakan uji korelasi Spearman rho dengan bantuan program SPSS versi 25. Hasil penelitian menunjukkan nilai koefisien korelasi Spearman rho sebesar -0,527 dengan nilai signifikansi sebesar 0,030 ($p < 0,05$). Hasil tersebut menunjukkan bahwa terdapat hubungan yang signifikan antara intensitas bermain handphone dengan keterampilan sosial anak tunanetra fase E tingkat SMALB di Solo Raya dan Yogyakarta. Dengan demikian, hipotesis alternatif (H_a) diterima dan hipotesis nol (H_0) ditolak dengan arah hubungan negatif yaitu semakin tinggi intensitas bermain handphone maka semakin rendah keterampilan sosial anak tunanetra. Temuan ini menunjukkan bahwa keterampilan sosial anak tunanetra dapat dipengaruhi secara signifikan oleh intensitas bermain handphone.

Kata Kunci: Anak Tunanetra, Intensitas Bermain Handphone, Keterampilan Sosial

Corresponding Author: ²Vania Martha Yunita - ²vaniamarthay@staff.uns.ac.id

How to cite : Ahzami, R., & Yunita, V. M. (2026). Hubungan Intensitas Bermain Handphone dengan Keterampilan Sosial Anak Tunanetra SMALB Fase E di Solo Raya dan Yogyakarta. *Journal of Social and Scientific Education*, 3(2), 295-304. <https://doi.org/10.58230/josse.v3i2.728>

PENDAHULUAN

Penggunaan teknologi di era modern seperti saat ini telah menjadi bagian yang tidak terpisahkan dari aktivitas sehari-hari manusia. Pesatnya perkembangan dan kemajuan teknologi tentu membawa dampak signifikan bagi masyarakat, salah satunya melalui penggunaan handphone. Dampak positif penggunaan handphone antara lain mempermudah komunikasi serta menambah pengetahuan tentang perkembangan teknologi (Sunarsi & Dirgahayu, 2015). Selain itu, handphone juga berfungsi sebagai sarana untuk mengembangkan keterampilan (Yuhandra et al., 2021), serta menjadi media hiburan melalui berbagai aplikasi seperti menonton film maupun bermain game ketika seseorang merasa bosan (Hapzia & Yarni, 2023). Penggunaan handphone juga dapat meningkatkan kemampuan sosial, seperti berinteraksi menggunakan media sosial dengan teman sebaya atau bergabung dalam komunitas yang memiliki minat yang sama, sehingga memperluas jaringan sosial (Gultom et al., 2025).

Dengan demikian, keberadaan handphone memberikan kemudahan dalam memperoleh informasi, berkomunikasi, serta mendukung berbagai aktivitas yang berkontribusi terhadap peningkatan kualitas sumber daya manusia. Namun demikian, di balik berbagai manfaat tersebut, penggunaan handphone yang tidak bijak juga dapat menimbulkan berbagai konsekuensi negatif. Beragam fitur dan kemudahan yang ditawarkan sering kali membuat pengguna tidak menyadari potensi dampak buruk apabila handphone digunakan secara berlebihan. Penggunaan handphone yang berlebihan dapat menyebabkan seseorang lupa berkomunikasi dan berinteraksi terhadap lingkungan sekitarnya (Marpaung, 2018), bahkan dapat memunculkan kejahatan dunia maya yang dikenal dengan istilah cyber crime (Yuhandra et al., 2021). Selain itu, penggunaan yang berlebihan juga menyebabkan seseorang menjadi malas bergerak dan beraktivitas, lebih memilih diam di depan gadget dibandingkan beraktivitas secara nyata (Rahmandani et al., 2018), serta dapat mempengaruhi kemampuan sosial seperti hilangnya rasa peduli terhadap teman, keluarga, dan lingkungan sekitar karena pola pikir dan perilaku banyak dipengaruhi oleh apa yang dilihat melalui layar handphone (Sulistyorini, 2021).

Dalam konteks pendidikan, penggunaan handphone menunjukkan pengaruh yang cukup besar terhadap aktivitas belajar peserta didik. Fitur-fitur canggih yang ditawarkan handphone menjadi sarana pendukung bagi siswa maupun pendidik untuk mencari informasi yang lebih luas (Arridho et al., 2022). Peserta didik dapat mengakses sumber pengetahuan dengan lebih mudah dibandingkan sebelum diterapkannya teknologi dalam pembelajaran (Verawati & Enny, 2019). Meski demikian, terdapat pula risiko yang harus dihadapi, di antaranya perkembangan moral siswa yang terhambat akibat informasi negatif yang diperoleh dari media daring melalui handphone (Taopan et al., 2019), serta munculnya ketidakstabilan emosional, kesulitan bersosialisasi, sifat individual, hingga obesitas yang menimbulkan sikap tidak percaya diri pada remaja (Musa, 2023).

Berbagai uraian mengenai manfaat dan risiko penggunaan handphone tersebut menunjukkan bahwa perangkat ini memiliki pengaruh besar terhadap perilaku dan aktivitas sehari-hari, sehingga perlu diperhatikan secara lebih serius dampaknya terhadap perkembangan keterampilan sosial anak. Perkembangan sosial anak akan berpengaruh terhadap bagaimana anak berinteraksi dengan lingkungannya dan apa yang dapat diperoleh

dari interaksi tersebut (Dewi et al., 2020). Perkembangan keterampilan sosial anak juga bergantung pada berbagai faktor, yaitu kondisi anak itu sendiri serta pengalaman interaksinya dengan orang tua, guru, dan lingkungan belajarnya (Istianti, 2018), sehingga sekolah, keluarga, dan teman sebaya membawa pengaruh besar terhadap perkembangan keterampilan sosial anak sebagai keterampilan penting yang perlu dikembangkan di masa emas anak (Rachman & Cahyani, 2019).

Keterampilan sosial pada pertumbuhan anak menjadi sangat penting, khususnya bagi anak tunanetra. Keterampilan sosial sendiri diartikan sebagai kemampuan individu untuk berkomunikasi secara efektif dengan orang lain, baik secara verbal maupun nonverbal (Su'ud, 2017), yang mencakup beberapa aspek seperti kemampuan mengendalikan diri, beradaptasi, bertoleransi, berkomunikasi, serta berpartisipasi dalam kehidupan masyarakat sehari-hari (Ulum, 2019). Namun hal tersebut bertentangan dengan kondisi sosial anak tunanetra, di mana anak tunanetra kurang mampu berorientasi terhadap lingkungannya (Utami & Suriyah, 2015) serta mengalami kesulitan dalam mengamati dan menirukan perilaku sosial secara benar (Ayuningtyas et al., 2023). Kondisi tersebut menegaskan pentingnya keterampilan sosial bagi anak tunanetra yang memiliki karakteristik tidak mudah berinteraksi dengan lingkungannya (Nuwa et al., 2023), sekaligus berperan penting dalam membentuk karakter dan kemampuan anak tunanetra untuk berinteraksi serta bekerja sama dengan orang lain (Sit et al., 2024). Perkembangan sosial anak tunanetra berjalan dengan pola yang berbeda dibandingkan anak yang dapat melihat, karena mereka tidak dapat mempelajari perilaku sosial melalui pengamatan langsung, sehingga hubungan sosialnya menjadi kurang optimal terutama terkait penampilan diri, kepercayaan diri, prestasi, dan kepuasan pribadi (Hadi & Hidayati, 2017). Hal ini juga berkaitan dengan perilaku sosial yang cenderung pasif, kurang aktif dalam berkomunikasi, dan kesulitan memulai interaksi secara mandiri (Dina & Madjid, 2023). Meskipun demikian, permasalahan tersebut dapat diminimalkan melalui dukungan orang tua, sekolah, dan teman sebaya berupa dukungan emosional, empati, kehangatan, dan kepedulian dalam meningkatkan kemampuan sosial anak tunanetra (Tanjung & Iswari, 2019).

Penggunaan handphone memberikan pengaruh yang beragam bagi anak tunanetra. Di satu sisi, handphone dapat membantu perkembangan dan aksesibilitas mereka. Melalui teknologi seperti Non-Visual Desktop Access (NVDA), yaitu screen reader yang mampu membacakan seluruh teks pada layar, siswa tunanetra dapat terbantu dalam memahami berbagai konten pembelajaran (Azzahra et al., 2024). Dengan bantuan screen reader, anak tunanetra dapat mengakses dokumen digital, menjelajahi internet, mengetik tugas, hingga mengikuti ujian berbasis komputer secara mandiri (Rahmayani et al., 2025). Namun di sisi lain, penggunaan handphone yang berlebihan dapat memunculkan dampak negatif, salah satunya ketergantungan yang mengakibatkan berkurangnya kemampuan anak dalam berinteraksi secara langsung karena mereka lebih sering terfokus pada dunia virtual dibandingkan berinteraksi tatap muka dengan teman-temannya (Fauziddin & Adha, 2024). Anak yang lebih tertarik pada handphone berkemungkinan malas untuk berinteraksi maupun berkomunikasi dengan orang di sekitarnya (Lutfi et al., 2021).

Penelitian mengenai penggunaan handphone dan keterampilan sosial telah dilakukan pada anak awas. Penelitian Rahmi et al. (2024) dan Manurung et al. (2024) telah membahas pengaruh atau hubungan penggunaan handphone terhadap keterampilan sosial pada anak awas. Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa penggunaan handphone menjadi salah

satu hal yang perlu diperhatikan dalam kaitannya dengan perkembangan keterampilan sosial anak. Namun, penelitian mengenai hubungan intensitas bermain handphone dan keterampilan sosial pada anak tunanetra masih belum banyak ditemukan. Penelitian terdahulu lebih banyak membahas manfaat teknologi bagi aksesibilitas dan pembelajaran anak tunanetra, sedangkan kajian yang secara khusus menghubungkan intensitas bermain handphone dengan keterampilan sosial anak tunanetra masih terbatas. Dengan demikian, terdapat celah penelitian berupa belum terungkapnya bagaimana hubungan intensitas bermain handphone dengan keterampilan sosial pada anak tunanetra, terutama pada jenjang SMALB fase E.

Berdasarkan celah tersebut, penelitian ini dilakukan untuk mengetahui hubungan antara intensitas bermain handphone dan keterampilan sosial anak tunanetra pada jenjang SMALB fase E. Kebaruan penelitian ini terletak pada fokus kajian terhadap anak tunanetra yang memiliki karakteristik perkembangan sosial berbeda dengan anak awas, serta pada pengkajian hubungan intensitas bermain handphone dengan keterampilan sosial menggunakan pendekatan kuantitatif korelasional. Penelitian ini juga dilakukan pada anak tunanetra jenjang SMALB fase E di dua wilayah yang menjadi lokasi penelitian. Dengan demikian, penelitian ini diharapkan dapat memberikan gambaran yang lebih spesifik mengenai hubungan intensitas bermain handphone dengan keterampilan sosial anak tunanetra dan melengkapi penelitian terdahulu yang lebih banyak dilakukan pada anak awas.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode korelasional, yang bertujuan untuk mendeteksi sejauh mana hubungan antara satu variabel dengan variabel lain berdasarkan koefisien korelasi. Penelitian ini terdiri dari dua variabel, yaitu variabel bebas berupa intensitas bermain handphone dan variabel terikat berupa keterampilan sosial anak tunanetra. Penelitian dilaksanakan di beberapa Sekolah Luar Biasa (SLB) tingkat SMALB di wilayah Solo Raya dan Yogyakarta, yang meliputi SLB Negeri Surakarta, SLB Negeri Karanganyar, SLB Negeri Boyolali, SLB Negeri Colomadu, SLB Negeri Wonogiri, serta Yayasan Kesejahteraan Tunanetra Islam (Yaketunis) Yogyakarta. Pemilihan lokasi didasarkan pada pertimbangan bahwa sekolah-sekolah tersebut menyelenggarakan pendidikan tingkat SMALB bagi peserta didik tunanetra dengan latar belakang penggunaan handphone yang beragam, sehingga mendukung pengumpulan data yang representatif. Penelitian dilaksanakan pada bulan September 2025 hingga Juli 2026, melalui tiga tahap, yaitu tahap persiapan (penyusunan proposal, perizinan, dan penyusunan instrumen), tahap pelaksanaan (uji instrumen dan pengambilan data), serta tahap penyelesaian (analisis data dan penyusunan laporan). Populasi penelitian ini adalah seluruh siswa tunanetra fase E tingkat SMALB di Solo Raya dan Yogyakarta yang berjumlah 17 siswa. Seluruh anggota populasi tersebut dijadikan sebagai sampel penelitian dengan teknik Nonprobability Sampling jenis Sampling Jenuh, dengan pertimbangan bahwa subjek merupakan anak tunanetra fase E tingkat SMALB dengan kondisi totally blind maupun low vision.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan dua instrumen, yaitu lembar observasi dan kuesioner (angket) tertutup. Lembar observasi digunakan untuk mengukur intensitas bermain handphone, yang meliputi dua aspek yaitu frekuensi (jumlah penggunaan handphone) dan durasi (lamanya waktu penggunaan handphone), baik pada saat

pembelajaran di kelas maupun waktu istirahat. Sementara itu, kuesioner digunakan untuk mengukur keterampilan sosial anak tunanetra dengan menggunakan skala Likert yang terdiri atas pernyataan positif (*favourable*) dan negatif (*unfavourable*), dengan empat pilihan jawaban yaitu Sangat Sesuai, Sesuai, Tidak Sesuai, dan Sangat Tidak Sesuai. Penyusunan instrumen keterampilan sosial mengacu pada empat dimensi aspek menurut [Freitag et al. \(2013\)](#), yaitu empati, toleransi, kerja sama, dan perilaku adaptif. Instrumen penelitian telah melalui serangkaian uji kelayakan, meliputi uji validitas isi (*Content Validity*) menggunakan rumus Aiken's V dengan penilaian tiga orang ahli (*validator*), uji daya beda aitem menggunakan diskriminasi aitem melalui aplikasi SPSS versi 25, uji reliabilitas menggunakan teknik *interrater reliability* untuk instrumen observasi dan teknik konsistensi internal (*Cronbach's Alpha*) untuk instrumen kuesioner, serta uji daya beda aitem menggunakan koefisien korelasi item-total. Hasil uji reliabilitas instrumen observasi menunjukkan skor 0,821, sedangkan uji reliabilitas kuesioner menunjukkan skor 0,916. Berdasarkan kriteria reliabilitas *Cronbach's Alpha*, instrumen dinyatakan reliabel apabila memiliki koefisien reliabilitas $> 0,70$. Dengan demikian, instrumen observasi dengan skor 0,821 dan instrumen kuesioner dengan skor 0,916 dinyatakan reliabel karena keduanya memiliki nilai koefisien reliabilitas lebih besar dari 0,70. Adapun hasil uji daya beda aitem kuesioner menunjukkan bahwa dari 40 aitem pernyataan kuesioner, hanya 18 aitem pernyataan yang dapat dipertahankan karena memiliki skor di atas 0,30. Sebanyak 18 aitem yang telah memenuhi kriteria tersebut selanjutnya digunakan sebagai aitem final dalam pengukuran keterampilan sosial subjek penelitian. Dengan demikian, skor keterampilan sosial yang disajikan pada tabel hasil penelitian merupakan skor yang diperoleh berdasarkan 18 aitem kuesioner final. Apabila setiap aitem memiliki rentang skor 1–4, maka skor keterampilan sosial yang mungkin diperoleh subjek berada pada rentang 18 sampai 72.

Teknik analisis data pada penelitian ini menggunakan statistik nonparametrik, karena data yang diperoleh tidak memenuhi syarat populasi berdistribusi normal. Analisis data dilakukan menggunakan uji korelasi Spearman rho dengan bantuan program Statistical Package for the Social Sciences (SPSS) versi 25, untuk mengetahui derajat hubungan antara intensitas bermain handphone dengan keterampilan sosial anak tunanetra. Kriteria pengujian hipotesis menetapkan bahwa apabila nilai signifikansi $> 0,05$ maka H_0 diterima dan H_a ditolak, sedangkan apabila nilai signifikansi $< 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Prosedur penelitian dilaksanakan melalui tiga tahap, yaitu tahap pra pelaksanaan (penetapan judul, penyusunan proposal, penyusunan instrumen, seminar proposal, dan pengajuan izin penelitian), tahap pelaksanaan (koordinasi dengan pihak sekolah, penyampaian informasi penelitian kepada responden, serta pendistribusian instrumen penelitian menggunakan media Google Form), dan tahap pelaporan (penyusunan laporan akhir penelitian secara sistematis).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian Penelitian ini terdiri dari dua variabel, yaitu variabel bebas berupa intensitas bermain handphone dan variabel terikat berupa keterampilan sosial anak tunanetra. Data intensitas bermain handphone diperoleh melalui observasi terhadap 17 subjek penelitian, yang diukur berdasarkan dua aspek, yaitu frekuensi dan durasi penggunaan handphone selama pembelajaran dan waktu istirahat di sekolah. Frekuensi penggunaan handphone

dikategorikan menjadi rendah apabila kurang dari 2 kali, sedang apabila lebih dari 2 hingga kurang dari 4 kali, dan tinggi apabila lebih dari 4 kali. Sementara itu, durasi penggunaan handphone dikategorikan menjadi rendah apabila kurang dari 4 menit, sedang apabila lebih dari 4 hingga kurang dari 20 menit, dan tinggi apabila lebih dari 20 menit. Masing-masing kategori diberikan skor, yaitu 3 untuk kategori rendah, 2 untuk kategori sedang, dan 1 untuk kategori tinggi.

Berdasarkan hasil observasi terhadap 17 subjek, data frekuensi dan durasi bermain handphone kemudian dikonversi menjadi skor indeks intensitas (rata-rata skor frekuensi dan durasi). Skor tersebut selanjutnya dibandingkan dengan hasil skor total keterampilan sosial masing-masing subjek yang telah dirangking, untuk kemudian diuji hubungannya menggunakan uji korelasi Spearman rho.

Table 3 Data Skor Keterampilan Sosial dan Intensitas Bermain Handphone

No	Subjek	Sekolah	Skor Keterampilan sosial	Skor Intensitas
1	FK	SLB N Boyolali	5	1
2	BG	SLB N Boyolali	8	2,5
3	EK	SLB N Boyolali	1	2
4	AY	Yaketunis Yogyakarta	11	2
5	FD	Yaketunis Yogyakarta	9	1,5
6	HK	Yaketunis Yogyakarta	4	2
7	MF	Yaketunis Yogyakarta	14	1
8	JD	Yaketunis Yogyakarta	15	2
9	AZ	Yaketunis Yogyakarta	11	2
10	LY	Yaketunis Yogyakarta	10	1
11	HN	SLB N Surakarta	3	3
12	TM	SLB N Surakarta	2	3
13	NB	SLB N Surakarta	13	1,5
14	PR	SLB N Surakarta	12	1
15	PJ	SLB N Surakarta	7	3
16	MT	SLB N Colomadu	5	2,5
17	ND	SLB N Colomadu	6	3

Penelitian ini menemukan adanya hubungan yang signifikan antara intensitas bermain handphone dengan keterampilan sosial anak tunanetra fase E tingkat SMALB di Solo Raya dan Yogyakarta (nilai signifikansi $0,030 < 0,05$), dengan arah hubungan negative semakin tinggi intensitas penggunaan handphone, semakin rendah keterampilan sosial anak, dan sebaliknya.

Temuan ini konsisten dengan penelitian terdahulu ([Rahmi et al., 2024](#); [Manurung et al., 2024](#)) yang menunjukkan bahwa penggunaan handphone berlebihan pada anak awas dapat menurunkan interaksi sosial, komunikasi tatap muka, kerja sama, dan empati. Pada anak tunanetra, pola serupa juga ditemukan, meski handphone memiliki fungsi khusus sebagai alat bantu aksesibilitas (misalnya fitur screen reader seperti NVDA) yang mendukung kemandirian belajar mereka ([Azzahra et al., 2024](#)). Intensitas diukur melalui dua aspek utama, yaitu frekuensi dan durasi penggunaan ([Andarwati & Sankarto, 2005](#)), yang diamati pada jam pelajaran maupun istirahat.

Keterampilan sosial anak tunanetra dipengaruhi oleh keterbatasan dalam belajar melalui imitasi visual ([Caron et al., 2023](#)), serta oleh dukungan lingkungan peran guru sebagai pembimbing, fasilitator, motivator, dan mediator ([Syahril et al., 2025](#)), pola asuh orang tua, dan lingkungan teman sebaya ([Putriana et al., 2019](#)). Keterbatasan dalam memperoleh informasi

melalui pengamatan visual menyebabkan anak tunanetra memiliki kesempatan yang lebih terbatas untuk mempelajari perilaku sosial secara spontan melalui pengamatan dan peniruan, sehingga interaksi secara langsung dengan lingkungan menjadi semakin penting dalam mengembangkan keterampilan sosial. Dalam kondisi tersebut, penggunaan handphone dengan intensitas yang tinggi berpotensi mengurangi kesempatan anak tunanetra untuk berinteraksi secara langsung dengan guru, teman sebaya, maupun lingkungan sekitarnya. Hal ini dapat menjadi perhatian karena anak tunanetra membutuhkan pengalaman interaksi secara langsung untuk memperoleh kesempatan berkomunikasi, bekerja sama, beradaptasi, dan merespons perilaku sosial orang lain. Dengan dukungan yang memadai, anak tunanetra tetap mampu beradaptasi dan mencapai kemajuan keterampilan sosial yang mendekati anak pada umumnya (Asvio et al., 2023), mencakup kemampuan berempati, bekerja sama, bertoleransi, dan berperilaku adaptif (Freitag, 2013). Oleh karena itu, intensitas bermain handphone perlu diperhatikan karena penggunaan yang berlebihan dapat mengurangi waktu dan kesempatan anak tunanetra untuk memperoleh pengalaman interaksi sosial secara langsung yang penting bagi perkembangan keterampilan sosialnya.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah diuraikan, dapat disimpulkan bahwa terdapat hubungan yang signifikan antara intensitas bermain handphone dengan keterampilan sosial anak tunanetra fase E tingkat SMALB di Solo Raya dan Yogyakarta. Hal ini dibuktikan melalui hasil uji korelasi Spearman rho yang menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,030, di mana nilai tersebut lebih kecil dari taraf signifikansi 0,050, sehingga hipotesis nol (H_0) ditolak dan hipotesis alternatif (H_a) diterima. Temuan ini menunjukkan bahwa tinggi rendahnya intensitas bermain handphone berhubungan secara signifikan dengan keterampilan sosial anak tunanetra.

Berdasarkan hasil penelitian dan implikasi yang telah diuraikan, disarankan bagi guru untuk tetap memantau dan membatasi penggunaan handphone siswa secara bijak di lingkungan sekolah, serta mengarahkan penggunaannya pada kegiatan yang mendukung pembelajaran dan perkembangan sosial anak tunanetra. Meskipun penelitian ini menunjukkan adanya hubungan yang signifikan antara intensitas bermain handphone dengan keterampilan sosial, pengembangan keterampilan sosial tetap perlu didukung melalui berbagai kegiatan, seperti program pembinaan sosial dan kegiatan kelompok di sekolah. Bagi siswa, disarankan untuk tetap aktif dalam kegiatan sosial di sekolah, misalnya berinteraksi dengan teman sebaya, karena keterampilan sosial berkembang melalui interaksi langsung dengan orang lain. Penggunaan handphone dapat tetap dilakukan secara wajar sebagai sarana belajar dan hiburan tanpa menggantikan pentingnya komunikasi dan hubungan sosial secara langsung.

Penelitian ini memiliki beberapa keterbatasan, yaitu jumlah sampel yang relatif kecil, yaitu 17 subjek, sehingga hasil penelitian perlu ditafsirkan secara hati-hati dan belum dapat digeneralisasikan secara luas. Selain itu, penelitian menggunakan desain korelasional sehingga hanya dapat menunjukkan adanya hubungan antara intensitas bermain handphone dengan keterampilan sosial dan tidak dapat membuktikan hubungan sebab-akibat. Pengumpulan data intensitas bermain handphone juga hanya dilakukan di lingkungan sekolah, sehingga belum menggambarkan pola penggunaan handphone siswa secara menyeluruh di luar lingkungan

sekolah. Oleh karena itu, bagi peneliti selanjutnya, hasil penelitian ini dapat dijadikan referensi dan bahan pertimbangan dengan mempertimbangkan cakupan sampel yang lebih besar, variabel penelitian yang lebih luas seperti dukungan keluarga, lingkungan teman sebaya, dan program pembelajaran sosial di sekolah, serta metode pengumpulan data yang lebih komprehensif agar dapat mencerminkan pola penggunaan handphone anak secara menyeluruh, baik di lingkungan sekolah maupun di luar sekolah.

REFERENSI

- Andarwati, S. R., & Sankarto, B. S. (2005). Pemenuhan kepuasan penggunaan internet oleh peneliti Badan Litbang Pertanian di Bogor. *Jurnal Perpustakaan Pertanian*, 14(1), 10-17.
- Arridho, M., Sari, N., Rafil, W. I., & Amini, W. (2022). Perkembangan teknologi dibidang pendidikan. *Comserva: Jurnal Penelitian dan Pengabdian Masyarakat*, 2(5), 468-475. <https://doi.org/10.59141/comserva.v2i5.345>
- Asvio, N., Sari, A. D. P., Jesika, D., Aprilia, M., & Gustian, S. (2023). Sosialisasi Tentang Pola Asuh Orang Tua Terhadap Keterampilan Sosial Pada Anak Tunanetra Di Lingkungan Rt 07 Rw 03 Panorama. *ARSY: Jurnal Aplikasi Riset kepada Masyarakat*, 4(1), 111-116. <https://doi.org/10.55583/arsy.v4i2.652>
- Ayuningtyas AA, Maulania MI, Fauziah FN, Ramadhani, O. (2023). Mengenal Lebih Dekat Anak Tunanetra: Karakteristik, Dampak Perkembangan, Metode Pembelajaran. *Research Gate*, 01-06. <https://www.researchgate.net/publication/369799591>
- Azzahra, A. H., Safitri, D., & Sujarwo, S. (2024). Peran Teknologi Non-Visual Desktop Access (NVDA) Untuk Siswa Tunanetra dalam Proses Pembelajaran. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 1(4), 7. <https://doi.org/10.47134/jtp.v1i4.606>
- Caron, V., Barras, A., van Nispen, R. M. A., & Ruffieux, N. (2023). Teaching Social Skills to Children and Adolescents With Visual Impairments: A Systematic Review. *Journal of Visual Impairment and Blindness*, 117(2), 128-147. <https://doi.org/10.1177/0145482X231167150>
- Dewi, M. P., Neviyarni, S., & Irdamurni, I. (2020). Perkembangan bahasa, emosi, dan sosial anak usia sekolah dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar UNISSULA*, 7(1), 1-11. <https://doi.org/10.30659/pendas.7.1.1-11>
- Dina, U., & Madjid, A. (2023). Peran guru pendidikan agama Islam dalam menanamkan kecerdasan emosional pada anak tunanetra. *At Turots: Jurnal Pendidikan Islam*, 5(001), 275-280. <https://doi.org/10.51468/jpi.v5i001.211>
- Fauziddin, M., & Adha, T. R. (2024). Analisis Dampak Penggunaan Handphone terhadap Interaksi Sosial Siswa di UPT Sekolah Dasar Negeri 007 Bangkinang, Global: Jurnal Ilmiah Multidisiplin | Page 171 from 178 Global. *Jurnal Ilmiah Multidisiplin*, 1(4), 171-178. <https://global.mardi.id/index.php/global>
- Freitag, C. M., Cholemkery, H., Elsuni, L., Kroeger, A. K., Bender, S., Kunz, C. U., & Kieser, M. (2013). The group-based social skills training SOSTA-FRA in children and adolescents with high functioning autism spectrum disorder--study protocol of the randomised, multi-centre controlled SOSTA-net trial. *Trials*, 14, 6. <https://doi.org/10.1186/1745-6215-14-6>
- Gultom, R., Manalu, N. A., Sihombing, W. F., Firmando, H. B., Nadeak, T. R., Naully, M., & Ayu, S. F.

- (2025). Edukasi Digital Marketing Kepada Pelaku Usaha Di Desa Sampe Cita, Kecamatan Kutalimbaru, Kabupaten Deli Serdang: Digital Marketing Education to Business Actors in Sampe Cita Village, Kutalimbaru District, Deli Serdang Regency. In *Talenta Conference Series: Agricultural and Natural Resources (ANR)* (Vol. 6, No. 1, pp. 63-75). <https://doi.org/10.32734/anr.v6i1.2474>
- Hadi, S., & Hidayati, Y. (2017). Penyesuaian Sosial Anak Penyandang Tunanetra (Studi Kasus Mahasiswi UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta). *AL-TAZKIAH*, 6(1), 59-70. <https://doi.org/10.20414/altazkiah.v6i1.112>
- Hapzia, A. & Yarni. L. (2023). Dampak Penggunaan Handphone Pada Minat Belajar Siswa Kelas x SMA N 1 Situjuh Limo Nagari. *CENDEKIA: Jurnal Ilmu Sosial, Bahasa Dan Pendidikan*, 3(1), 172-188. <https://doi.org/10.55606/cendekia.v3i1.684>
- Istianti, T. (2018). Pengembangan Keterampilan Sosial Untuk Membentuk Prilaku Sosial Anak Usia Dini. *Cakrawala Dini: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(1). <https://doi.org/10.17509/cd.v6i1.10515>
- Lutfi, B., Nurdianti, R., & Sahid, A. (2021). Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Interaksi Sosial Anak Berkebutuhan Khusus Penyandang Tunarungu di SLB Yayasan Bahagia Kota Tasikmalaya. *Jurnal Mitra Kencana Keperawatan Dan Kebidanan*, 5(1), 60-68. <https://doi.org/10.54440/jmk.v5i1.119>
- Manurung, F. A. R. ., Padriansyah, A. ., Sitorus, E. R. A. ., Hasanah, M. ., & Saleh, K. . (2024). The Effect of Smartphone Use on Academic Achievement and Social Skills of Elementary School Students: Case Study at UPTD SDN 10 Bangun Sari Village. *Jurnal IPTEK Bagi Masyarakat*, 4(1), 25-37. <https://doi.org/10.55537/jibm.v4i1.907>
- 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>
- Musa, I. (2023). Perubahan Perilaku Sosial Pada Remaja Akibat Penggunaan Handphone. *Ezra Science Bulletin*, 1(2), 331-339. <https://doi.org/10.58526/ezrasciencebulletin.v1i2.53>
- Nuwa, A. A., Ngadha, C., Longa, V. M., Una, Y., & Wau, M. P. (2023). Mengenali dan Memahami Karakteristik pada Anak Berkebutuhan Khusus di Tingkat Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Inklusi Citra Bakti*, 1(2), 191-202. <https://doi.org/10.38048/jpicb.v1i2.2117>
- Putriana, K., Pratiwi, E. A., & Wasliah, I. (2019). Hubungan durasi dan intensitas penggunaangadget dengan perkembangan personal sosial anak usia prasekolah (3-5 tahun) di TK Cendikia Desa Lingsar tahun 2019. *Jurnal Kesehatan Qamarul Huda*, 7(2), 5-13. <https://doi.org/10.37824/jkqh.v7i2.2019.112>
- Rachman, R., & Cahyani, I. (2019). Perkembangan Keterampilan Sosial Anak Usia Dini. (*JAPRA*) *Jurnal Pendidikan Raudhatul Athfal (JAPRA)*, 2(1), 52-65. <https://doi.org/10.15575/japra.v2i1.5312>
- Rahmandani, F., Tinus, A., & Ibrahim, M. M. (2018). Analisis Dampak Penggunaan Gadget (Smartphone) terhadap Kepribadian dan Karakter (KEKAR) Peserta Didik di SMA Negeri 9 Malang. *Jurnal Civic Hukum*, 3(1), 18-44. <https://doi.org/10.22219/jch.v3i1.7726>
- Rahmayani, I., Nurhayati Selian, S., Psikologi, F., Muhammadiyah Aceh, U., & Banda Aceh, K. (n.d.). *Tantangan Anak Tuna Netra dalam Pembelajaran*. <https://doi.org/10.63822/p5zbct63>

- Rahmi, N., Khadijah, K., Sindy, Y. A., & Yuspika, R. (2024). Dampak penggunaan handphone terhadap perkembangan sosial emosional AUD. *Fonologi: Jurnal Ilmuan Bahasa dan Sastra Inggris*, 2(2), 118–129. <https://doi.org/10.61132/fonologi.v2i2.660>
- Sit, M., Octavia, C., Nur Jannah, S., & Dwita Putri, D. (2024). Pendidikan Keterampilan Sosial Anak Usia Dini Di Rumah. *PrimEarly: Jurnal Kajian Pendidikan Dasar Dan Anak Usia Dini*, 7(2), 333–341. <https://doi.org/10.37567/primearly.v7i2.3379>
- Sulistyorini, Z. B. (2021). Dampak Penggunaan Gadget terhadap Perubahan Perilaku Siswa. *Jurnal Exponential (Education for Exceptional Children)*, 2(1), 206-211. <https://journal.upy.ac.id/index.php/PLB/article/view/1830>
- Sunarsi, Risa, and Dirgahayu, D. (2015). Pemanfaatan Handphone Pada Masyarakat Pedesaan Di Desa Sukataris Kabupaten Cianjur. *Jurnal Penelitian Komunikasi dan Opini Publik*, vol. 19, no. 1. <https://www.neliti.com/publications/123835/pemanfaatan-handphone-pada-masyarakat-pedesaan-di-desa-sukataris-kabupaten-cianj#id>
- Su'ud, F. M. (2017). Pengembangan keterampilan sosial anak usia dini analisis psikologi pendidikan islam. *Journal Al-Manar*, 6(2). <https://journal.stainsyk.ac.id/index.php/almanar/article/view/11>
- Syahril, S., & Hikmah, N. (2025). Peran Guru Kelas dalam Meningkatkan Interaksi Sosial Anak Berkebutuhan Khusus di SLB Negeri Aneuk Nanggroe Kota Lhokseumawe. *SUWA: Journal of Education and Counseling*, 1(2), 62-78. <https://journal.independentresearchcenter.com/suwa/article/view/119>
- Tanjung, B. S., & Iswari, M. (2019). Dukungan Orangtua Terhadap Prestasi Anak Tunanetra Di Sekolah Inklusi. *JPI (Jurnal Pendidikan Inklusi)*, 3(1), 40–47. <https://doi.org/10.26740/inklusi.v3n1.p40-47>
- Taopan, Y. F., Oedjoe, R., & Sogen, A. N. (2019). Dampak perkembangan teknologi informasi dan komunikasi terhadap perilaku moral remaja di SMA Negeri 3 Kota Kupang. *Jurnal Kependidikan: Jurnal Hasil Penelitian dan Kajian Kepustakaan di Bidang Pendidikan*, 5(1), 61–69. <http://ojs.ikipmataram.ac.id/index.php/jurnalkependidikan/>
- Ulum, C. (2019). Keterampilan Sosial Peserta Didik Dalam Pembelajaran Tematik Di Kelas V MI Muhammadiyah Selo Kulon Progo. *Al-Bidayah: Jurnal Pendidikan Dasar Islam*, 10(2), 229–254. <https://doi.org/10.14421/al-bidayah.v10i2.169>
- Utami, A. D., & Suriyah, P. (2015). Strategi Guru Dalam Membelajarkan Matematika Terkait Pengetahuan Konseptual Kepada Anak Tunanetra. *Jurnal Derivat*, 2(1), 11–23. <https://doi.org/10.31316/j.derivat.v2i1.114>
- Verawati, V., & Comalasari, E. (2019). Pemanfaatan Android dalam Dunia Pendidikan. In *Prosiding Seminar Nasional Program Pascasarjana Universitas Pgri Palembang*. <https://garuda.kemdiktisaintek.go.id/documents/detail/1628536>
- Yuhandra, E., Akhmaddhian, S., Fathanudien, A., & Tendiyanto, T. (2021). Penyuluhan Hukum tentang Dampak Positif dan Negatif Penggunaan Gadget dan Media Sosial. *Empowerment*, 4(01), 78–84. <https://doi.org/10.25134/empowerment.v4i01.4028>