



JSD: Jurnal Sekolah Dasar

Journal Homepage: <https://journal.ubpkarawang.ac.id/index.php/PGSD>
ISSN 2528-2883 (print), ISSN 2580-5509 (online)



ANALISIS PENGGUNAAN GADGET PADA KEMAMPUAN INTERAKSI SOSIAL DI SEKOLAH DASAR

Pranata Yudha Tri Bhakti¹, Sinta Maria Dewi², Depi Prihamdani³

¹²³Universitas Buana Perjuangan Karawang

Correspondence: sd17.pranatabhakti@mhs.ubpkarawang.ac.id

ARTICLE INFO

Article history:

Received March 19, 2024
Revised April 03, 2024
Accepted May 01, 2024
Available online May 25, 2024

ABSTRAK (Indonesia)

Gadget merupakan kumpulan dari berbagai macam perangkat diantaranya laptop, smartphone, iPad, dan tablet yang dilengkapi berbagai fitur serta aplikasi yang tersedia. Gadget diciptakan untuk memudahkan aktivitas sehari-hari pengguna. Meskipun memiliki berbagai fungsi dan manfaat sesuai dengan kegunaannya, penggunaan gadget yang terlalu sering dalam jangka waktu yang terlalu lama dapat menimbulkan efek negatif, terutama di kalangan peserta didik. Maka tujuan penelitian ini adalah menganalisis faktor penyebab peserta didik yang lebih fokus kepada gadget daripada berinteraksi dengan teman sesama; menganalisis dampak yang terjadi ketika siswa lebih fokus kepada gadget dibandingkan dengan interaksi dengan sesamanya. Metode penelitian ini adalah metode kualitatif deskriptif, dengan subjek penelitian sebanyak 20 peserta didik kelas III SDN Dawuan Barat II.

Keywords:

gadgets, impact of gadget use, social interaction, elementary school

ABSTRACT (English)

Gadgets are a collection of various devices, including laptops, smartphones, iPads, and tablets, equipped with various features and available applications. Gadgets are designed to facilitate users' daily activities. Although they have various functions and benefits according to their intended use, excessive use of gadgets over a prolonged period of time can have negative effects, especially among students. Therefore, the purpose of this study is to analyze the factors that cause students to focus more on gadgets than interacting with their peers and to analyze the impacts that occur when students focus more on gadgets than interacting with their peers. This research method is descriptive qualitative, with 20 third-grade students at SDN Dawuan Barat II as subjects. The results indicate that the cause of students' prolonged intense gadget use began during the COVID-19 pandemic, resulting in students interacting more with gadgets than with their peers. This impacts student antisocial behavior and leads to a lack of focus on learning. However, teachers and parents play a significant role in managing gadget use among students.

© 2025 JSD: Jurnal Sekolah Dasar

Citation:

Pranata Yudha Tri Bhakti, Sinta Maria Dewi, Depi Prihamdani. (2024). Analisis Penggunaan Gadget Pada Kemampuan Interaksi Sosial Di Sekolah Dasar. *Jurnal Sekolah Dasar*, 9(2), pp. 1-8. <https://doi.org/10.36805/3axnb924>



Published by LPPM Universitas Buana Perjuangan Karawang. This work is licensed under the Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License.

1. PENDAHULUAN

Perkembangan dunia teknologi yang makin canggih telah mengubah pola dari kehidupan manusia, baik dari segi pola pikir ataupun perilaku. Salah satu bentuk teknologi yang sangat mempengaruhi kehidupan manusia salah satunya adalah gadget. Gadget adalah alat komunikasi modern yang banyak digunakan karena berbagai fungsinya, mulai dari komunikasi, alat pembayaran, hingga pendidikan (Vicky, D., Adrianna, H., & Phan, B., 2023). Saat ini, gadget bukan lagi barang mewah, karena banyak peserta didik yang sudah difasilitasi oleh orang tua mereka. Hal ini memungkinkan orang tua untuk bisa lebih leluasa dalam melakukan aktivitas tanpa harus selalu mendampingi anak-anak mereka saat bermain.

Gadget ini memiliki dampak positif bahkan negatif bagi anak usia sekolah dasar. Dampak positifnya mencakup peningkatan wawasan melalui akses informasi, permainan edukatif yang merangsang otak, sarana pembelajaran yang efektif, dan penambahan pengetahuan. Namun, dampak negatifnya termasuk gangguan perkembangan anak, masalah psikologis, penurunan prestasi akademik, dan kemampuan bersosialisasi yang berkurang. Konten yang tidak sesuai usia anak dapat menyebabkan gangguan emosi, mental, dan kepribadian (Rini, Pratiwi, & Ahsin, 2021). Anak yang sering bermain dengan gadget lebih dari 2 jam sehari cenderung lebih menyukai bermain dengan gadget daripada dengan teman sebaya, menjadi lebih sensitif, mudah tersinggung, dan mengalami perubahan mood yang drastis (Hermawan, 2021).

Penelitian lainnya menunjukkan bahwa mayoritas siswa yang menggunakan gadget lebih sering dan dalam jangka waktu lama menunjukkan penurunan prestasi belajar dan kurang peka terhadap lingkungan (Rozalia, 2017; Aditya, 2020). Dampak dari penggunaan gadget lainnya yang dirasakan guru termasuk anak sering tidak mengerjakan tugas dan beberapa anak yang selalu mengantuk di sekolah karena begadang bermain gadget (Randinata, Astuti, & Enawaty, 2023). Ketergantungan anak terhadap gadget membuat mereka sulit melepaskannya, sehingga lebih senang bermain gadget daripada berinteraksi dengan orang tua. Jika hal ini terus berlangsung, dikhawatirkan akan mengganggu proses interaksi sosial pada anak (Hermawan, 2021).

Ada lima gejala yang bisa dikenali ketika peserta didik sudah kecanduan gadget, yaitu "mengabaikan konsekuensi berbahaya, keasyikan, ketidakmampuan untuk mengendalikan keinginan, kehilangan produktivitas, serta merasa cemas dan hilang (Bian, 2015).

Gadget tidak hanya mempengaruhi pola pikir atau perilaku orang dewasa, tetapi juga mempengaruhi tingkah laku peserta didik. Peserta didik cenderung tertarik pada hal-hal baru yang mereka temui melalui aktivitas bermain. Bermain bisa sangat menyenangkan bagi mereka dan memungkinkan mereka untuk mengeksplorasi semua potensi mereka. Mayoritas peserta didik menghabiskan waktu luang mereka dengan bermain gadget. Hal ini tentu mempengaruhi perkembangan mereka, terutama dalam pengembangan interaksi sosial.

Interaksi sosial adalah hubungan timbal balik yang dinamis, melibatkan interaksi antara individu, antara individu dan kelompok, serta antara kelompok dan lingkungannya. Interaksi sosial terjadi melalui kontak sosial dan komunikasi yang efektif. Seseorang yang dapat menghargai dan menghormati orang lain dengan menggunakan bahasa yang baik dan sopan menunjukkan keterampilan interaksi sosial yang baik (Faza, Attalina, & Widiyono, 2022). Interaksi sosial merupakan kunci kehidupan sosial sehingga tanpa interaksi sosial kehidupan bersama tidak mungkin bisa terwujud. Bagi anak-anak, terutama peserta didik, interaksi sosial sangat penting karena melalui interaksi ini mereka belajar bagaimana hidup bermasyarakat. Saat berinteraksi dengan teman sebaya, peserta didik memperoleh berbagai informasi dari sekitarnya dan mulai beradaptasi dengan lingkungan mereka untuk mencapai perkembangan sosial yang optimal.

Berdasarkan pengamatan di lapangan pada tahun 2021 Pada kelas III di SDN Dawuan barat II menunjukkan data bahwa banyak siswa yang sedang dalam lingkungan sekolah sudah bermain gadget, sehingga lupa berinteraksi dengan temannya sendiri. Dari fenomena hal tersebut peneliti tertarik untuk melakukan sebuah penelitian tentang “Analisis Penggunaan Gadget Terhadap Kemampuan Interaksi Sosial Di Sekolah Dasar”. Dengan tujuan penelitian menganalisis faktor penyebab peserta didik yang lebih fokus kepada gadget daripada berinteraksi dengan teman sesama; menganalisis dampak yang terjadi ketika siswa lebih fokus kepada gadget dibandingkan dengan interaksi dengan sesamanya.

2. METODE

Metode dalam kegiatan penelitian menggunakan metode kualitatif deskriptif, penelitian ini menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis maupun lisan dari orang-orang yang diamati. Metode penelitian kualitatif bertujuan untuk memahami fenomena secara mendalam melalui pengumpulan dan analisis data non-numerik. (Rubiyanto, 2011; Adlini, M., Dinda, A., Yulinda, S., Chotimah, O., & Merliyana, S., 2022). Subjek penelitian adalah siswa kelas III SDN Dawuan Barat II yang berjumlah 20 orang. Penelitian ini melibatkan bantuan dari wali kelas III serta tiga orang tua yang bersedia diwawancarai. Penelitian dilakukan pada tahun ajaran 2021 Semester I, dari bulan Maret sampai April 2021. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini mencakup observasi, wawancara, dan dokumentasi (Sugiyono, 2016) selanjutnya untuk analisis data dilakukan secara induktif yang melalui tiga tahapan, diantaranya: melakukan reduksi data, penyajian data, dan selanjutnya verifikasi data.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian kenyataan dari penggunaan gadget dan dampak dari gadget pada interaksi sosial anak di SDN Dawuan Barat II serta peranan guru dan orang tua sesuai dengan tujuan penelitian yang sudah disebutkan dalam pendahuluan, yang dideskripsikan sebagai berikut:

Analisis penggunaan gadget siswa kelas III SDN Dawuan Barat II

Gadget merujuk pada berbagai perangkat elektronik seperti laptop, smartphone, iPad, atau tablet, yang dilengkapi dengan berbagai fitur dan aplikasi (Viandari & Susilawati, 2019). Gadget ini berfungsi sebagai alat komunikasi yang menawarkan banyak manfaat bagi manusia dalam menjalankan aktivitas sehari-hari dan memiliki

kemampuan portabilitas karena terhubung dengan koneksi internet (Rohana & Hartini, 2020). Gadget memiliki fungsi serta manfaat yang sesuai dengan kegunaannya. Pada peserta didik itu sendiri kegunaan gadget sangat besar, terutama pada saat pandemi covid melanda. Gadget menjadi suatu perantara yang dirasa paling efektif dalam pembelajaran. Kegunaan gadget itu sendiri bisa dirasakan manfaatnya, karena gadget menjadi sarana berbagi informasi. Selain itu, gadget saat ini dilengkapi dengan berbagai fitur yang memungkinkan untuk berbagi kabar, berita, dan cerita Yakushina, O. (2023). Dengan memanfaatkan kecanggihan dari gadget ini, kita dapat lebih memperbanyak teman serta memperluas hubungan kerabat yang jauh dalam waktu yang relatif singkat.

Namun selain manfaat ada juga sisi negatif dari gadget, diantaranya: karena gadget

dilengkapi dengan fitur yang canggih, biasanya siswa akan senang berlama-lama untuk bisa memainkan gadget tersebut. Selain itu juga banyak aplikasi di gadget yang bisa di unduh dan digunakan, yang mungkin saja tidak sesuai dengan umur pengguna. Selain itu, penggunaan gadget oleh anak-anak dalam sebuah jarak pandang tidak ideal dapat mengganggu kesehatan mata mereka. Penggunaan dari gadget yang tanpa pengawasan atau bimbingan dari orang tua dapat mengurangi minat anak-anak dalam membaca karena terbiasa dengan objek yang bergerak dan berwarna-warni. Aplikasi serta fitur yang menarik dalam gadget juga dapat mengurangi ketertarikan anak-anak terhadap aktivitas sosial seperti kegiatan bermain atau melakukan bersama teman sebaya (Shahyudin, 2019).

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara pada 20 peserta didik kelas III SDN Dawuan Barat II, dapat diketahui bahwa hampir seluruhnya siswa sudah tahu, paham, dan bisa menggunakan gadget. Minimal smartphone, dan ada dua orang yang kadang-kadang menggunakan tablet. Peserta didik sebagian besar paham menggunakan gadget dalam hal ini adalah smartphone rata-rata di mulai ketika pembelajaran pada masa pandemi covid yang mengharuskan siswa melakukan pembelajaran secara daring (dalam jaringan).

Peserta didik mau tidak mau, tadinya berdasarkan tekanan harus bisa memahami aplikasi dalam gadget (smartphone), dan karena mereka juga rata-rata selama pandemi tidak boleh keluar sehingga malah asyik dengan gadget yang tadinya diperuntukkan untuk melakukan kegiatan pembelajaran, akhirnya karena banyak aplikasi merambah kepada memainkan permainan (game) dalam gadget tersebut.

Dalam penelitian, terdapat 10 peserta didik yang menggunakan gadget dengan intensitas sangat rendah (30 menit per hari), 3 peserta didik dengan intensitas rendah (60 menit per hari), 3 peserta didik dengan intensitas sedang (90 menit per hari), dan 2 peserta didik dengan intensitas sangat tinggi (120 menit per hari). Temuan ini konsisten dengan penelitian yang dilakukan Efendi, Astuti, & Rahayu (2017), yang menunjukkan bahwa semakin tinggi penggunaan media baru seperti gadget, semakin rendah interaksi sosial anak. Ketergantungan anak pada gadget disebabkan oleh durasi penggunaan yang cukup panjang setiap hari. Bermain gadget dalam jangka waktu yang lama dapat mengarahkan anak ke arah yang lebih asosial. Dampak dari hal ini adalah anak dapat menjadi lebih individualis karena kebiasaan tersebut dapat mengurangi kemampuan mereka dalam berkomunikasi dan berinteraksi dengan lingkungan sekitarnya (Simamora, 2016).

Kondisi ini dapat pula menyebabkan penurunan interaksi sosial dari anak dengan masyarakat dan lingkungan disekitarnya, bahkan dapat membuat hubungan tersebut semakin renggang (Ismanto & Onibala, 2015).

Analisis dampak Penggunaan Gadget pada siswa kelas III SDN Dawuan Barat II Berdasarkan data wawancara sebagian besar peserta didik diberikan batasan oleh orang tua dalam penggunaan gadget. Diantaranya, orang tua mengintruksikan kepada peserta didik untuk membagi waktu yaitu sekolah dulu, kemudian setelah selesai baru boleh untuk bermain gadget (smartphone). Peralihan peserta didik dalam fokus permainan di mulai ketika pandemi covid berlangsung, sehingga berdampak kepada

perubahan aktifitas peserta didik itu sendiri. Peserta didik yang biasanya setelah pulang sekolah bermain dengan teman sebayanya dan bermain di luar rumah (biasanya pada anak laki-laki), ketika pandemi covid wajib membatasi aktifitas menjadi di dalam rumah dan tidak boleh terlalu berinteraksi dengan orang lain yang bukan serumah. Hal ini sejalan dengan pendapat Piliang (2011) yang menyatakan bahwa perubahan dalam permainan akan terjadi sebagai dampak dari perubahan ruang bermain itu sendiri, yang dipengaruhi oleh kemajuan sains dan teknologi dalam hal tempat bermain, alat bermain, dan cara bermain.

Tiga orang siswa mempunyai intensitas yang tinggi dalam penggunaan gadget, dalam hal ini mereka menggunakan smartphone. Tiga orang siswa yang diwawancarai

dengan penggunaan gadget tinggi sudah mulai teralihkan fokus untuk pembelajarannya. Pada saat belajar, inginnya cepat usai karena tidak sabar untuk bisa memainkan permainan di dalam gadget, namun sejauh ini masih bisa di kendalikan ketika orang tua sesekali mengawasi dan mengingatkan. Namun tidak bisa dipungkiri bahwa dengan intensitas penggunaan atau berinteraksi dengan gadget yang tinggi sehingga mereka lebih dekat dengan gadget mereka di bandingkan dengan orang tua mereka. Hal ini sejalan dengan penelitian Muflih, Hamzah, & Puniawan (2017) yang menyebutkan bahwa siswa yang lebih dekat dengan smartphone daripada dengan orang tuanya akan merasa lebih gelisah jika berpisah dari smartphone, tetapi akan merasa biasa saja apabila ditinggal pergi orang tuanya. Jika hal ini terus dibiarkan terjadi, orangtua nantinya akan kehilangan ikatan dengan anak-anak mereka.

Berdasarkan data yang di dapat ada dua orang peserta didik yang menggunakan gadget dengan intensitas yang sangat tinggi dalam sehari, yaitu kurang lebih empat jam. Hal ini disebabkan karena orang tua yang memberikan kebebasan peserta didik tersebut dalam menggunakan gadget (smartphone). Dua orang peserta didik ini tidak diberi batasan waktu, yang penting anak tidak rewel. Jika kebiasaan ini dibiarkan berlarut-larut, orangtua dapat kehilangan kendali terhadap anak-anak mereka. Menurut Tondok, penggunaan smartphone yang berlebihan dapat menyebabkan kecanduan. Kecanduan ini berpotensi membuat remaja melupakan tugas-tugas belajar mereka serta kebutuhan dasar seperti makan, minum, atau mandi. (Muflih, Hamzah, & Puniawan, 2017). Selain itu, dampak lain dari penggunaan gadget termasuk gangguan pada sel saraf motorik halus, hambatan dalam perkembangan dari interaksi sosial, pengaruh terhadap pola tingkah laku dan bicara anak, serta risiko paparan konten kekerasan dan pornografi. Penggunaan gadget juga berpotensi menimbulkan bahaya radiasi, pola makan yang tidak sehat, obesitas, dan kesulitan tidur (Susiyanti, 2019).

Peranan Guru dan orang tua terhadap penggunaan Gadget pada siswa kelas III SDN Dawuan Barat II Seperti yang sudah di jelaskan bahwa karena perubahan interaksi pembelajaran di akibatkan karena pandemi covid, maka hal inipun berdampak kepada proses kegiatan belajar mengajar yang dilakukan kepada peserta didik. Max Weber (Witarsa, 2018) menjelaskan tindakan interaksi sosial sebagai tindakan seorang individu yang dapat mempengaruhi orang lain dalam lingkungan sosial. Hal ini penting diperhatikan karena tindakan interaksi sosial merupakan manifestasi dari hubungan atau interaksi sosial itu sendiri. Maka ketika perubahan kegiatan pembelajaran di sekolah berubah, peran guru dan orang tua menjadi sentral untuk interaksi sosial peserta didik.

Berdasarkan wawancara dengan peserta didik dan orang tua, bahwa 10 peserta didik yang menjadi subjek penelitian dengan kategori menggunakan gadget dengan intensitas sangat rendah, dan 3 orang peserta didik dengan kategori menggunakan gadget dengan intensitas rendah dipengaruhi oleh peran orang tua di rumah. Orang tua, membatasi jam penggunaan gadget kepada anak-anaknya. Selain karena gadget (smartphone) yang digunakan harus berbagi dengan anggota keluarga yang lain, sebagian besar peserta didik dengan kategori sangat rendah dan rendah mempunyai saudara kandung, jadi minimal peserta didik ini mempunyai adik atau kakak yang bisa di ajak bermain dan berinteraksi tanpa melibatkan gadget. Sedangkan salah satu anak dengan kategori menggunakan gadget dengan intensitas sangat tinggi, salah satu faktornya adalah karena dia adalah anak tunggal, tidak punya teman, orang tua sibuk sehingga anak melakukan aktifitas hanya dengan gadget. Hal ini sejalan dengan Hurlock (Syahyudin, 2019) menyebutkan bahwa faktor perkembangan sosial anak adalah faktor keluarga dan faktor di luar keluarga.

a. Keluarga

Faktor-faktor yang mempengaruhi interaksi sosial dalam keluarga meliputi:

1. Hubungan antara kedua orang tua dan antar saudara: Hubungan yang harmonis, saling

mengasahi, dan saling terbuka dalam keluarga yang didukung dengan komunikasi yang tepat membimbing anak untuk mengenal lingkungan sekitarnya.

2. Urutan sebuah keluarga: Urutan anak (sulung, tengah, bungsu) dapat mempengaruhi seberapa baik peserta didik dapat berinteraksi dengan teman sebayanya di sekolah. Contohnya, anak bungsu mungkin lebih bergantung pada orang tua dan saudaranya, yang bisa mempengaruhi tingkat kemandiriannya.

3. Jumlah anggota keluarga: Jika keluarga memiliki jumlah anggota yang banyak, perhatian orang tua cenderung terbagi lebih banyak. Sebaliknya, dalam keluarga dengan anak yang sedikit, perhatian dan waktu yang diberikan kepada setiap anak dapat lebih fokus.

4. Perlakuan keluarga terhadap anak: Perlakuan langsung dari keluarga dapat memengaruhi kepribadian dan perilaku anak. Lingkungan keluarga yang penuh perhatian, tidak kasar, dan responsif terhadap aktivitas anak akan mendukung perkembangan yang positif dan terarah.

5. Harapan dari orang tua terhadap anak: Setiap orang tua memiliki harapan tertentu terhadap perkembangan anak mereka sesuai dengan tahapan usianya. Harapan ini membimbing anak menuju perkembangan yang sesuai dan terarah.

Setiap faktor ini berperan penting dalam membentuk interaksi sosial anak dalam keluarga dan memengaruhi perkembangan mereka secara keseluruhan Molesy, A., Ngyah-Etchutambe, I., & Fon, K. (2022).

b. Luar Keluarga

Faktor yang mempengaruhi interaksi sosial di luar keluarga meliputi;

1. Interaksi yang dilakukan dengan teman seumuran: Anak memiliki tingkat perkembangan yang baik secara alamiah mampu berinteraksi sesama teman-temannya tanpa perlu ada suruhan atau didampingi oleh keluarga, karena mereka telah memiliki arahan yang jelas.

2. Hubungan orang dewasa diluar rumah: Anak yang sering berinteraksi dengan berbagai orang di luar rumah dapat lebih mudah menyesuaikan diri dengan lingkungan orang dewasa.

3. Kemampuan diterima dalam kelompok: Anak ekstrovert cenderung melihat lebih banyak kemungkinan untuk diterima oleh kelompok lain dibandingkan dengan anak yang kurang akrab dengan kelompok. Anak yang merasa bahwa peluang diterima dalam kelompoknya kecil juga cenderung memiliki motivasi yang lebih rendah untuk dapat menyesuaikan diri terhadap standar kelompoknya.

4. Keamanan dalam kelompok: Anak yang sudah merasa aman dalam kelompoknya akan lebih bebas mengekspresikan ketidakcocokan mereka dengan pendapat anggota lainnya. Sebaliknya, anak yang merasa tidak aman cenderung akan lebih berusaha menyesuaikan diri dengan anggota lainnya demi mempertahankan keamanan dalam kelompok.

Faktor-faktor ini secara bersama-sama memengaruhi bagaimana anak berinteraksi sosial, baik dengan teman sebaya maupun dalam lingkungan orang dewasa, serta bagaimana mereka merasa diterima dan aman dalam kelompoknya Smith, K., & Pollak, S. (2021).

Dikatakan faktor lain yang mempengaruhi di luar keluarga, salah satunya adalah merasakan keamanan dalam kelompok. Dalam hal ini salah satu peserta didik dengan kategori intensitas pengguna gadget sangat tinggi, merasa bahwa dia tidak punya kelompok (tidak ada teman yang akrab di kelas) jadi, dia merasa tidak aman dan untuk meminta guru mengerti dirinya pun, peserta didik ini sudah mengungkapkan pendapatnya. Hal ini peran guru sangat berdampak dan besar sekali untuk bisa menciptakan pembelajaran yang aman, nyaman dan efektif. Jadi untuk faktor luar keluarga, guru menjadi salah satu faktor yang dominan dalam penelitian ini.

Untuk siswa yang merasa aman dalam kelompok dan berada dalam kategori dengan intensitas penggunaan gadget sangat rendah dan rendah, hal ini di mungkinkan karena mereka sudah terbiasa dan dibiasakan dalam lingkungan rumahnya untuk berinteraksi dengan saudara-saudara yang lainnya. Sehingga mereka memiliki kemampuan untuk bisa diterima dalam kelompok,

4. KESIMPULAN

Hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa bahwa penyebab peserta didik memiliki intensitas yang lama untuk menggunakan gadget di mulai ketika pandemi covid, sehingga peserta didik lebih banyak berinteraksi dengan gadget dibandingkan dengan sesama teman sebayanya, hal ini berdampak kepada perilaku siswa yang asosial dan menyebabkan kurang fokusnya terhadap pembelajaran. Namun peran guru dan orang tua sangat besar dalam hal penggunaan gadget pada peserta didik. Berdasarkan kesimpulan yang telah diungkapkan, disarankan kepada orang tua untuk mendapatkan informasi tambahan mengenai korelasi antara penggunaan gadget dan kemampuan interaksi sosial anak mereka. Hal ini diharapkan dapat membantu orang tua dalam mengambil sikap yang tepat untuk mendukung anak-anak mereka dalam berinteraksi sosial secara positif. Selain itu, penelitian ini diharapkan menjadi acuan dan referensi bagi penelitian selanjutnya yang menghadapi permasalahan serupa.

DAFTAR PUSTAKA

- Aditya, P.R.(2020). Pengaruh pemakaian gadget terhadap perilaku sosial siswa di sekolah dasar negeri taal 01 kecamatan tapen kabupaten bondowoso. *Jurnal Keperawatan Profesional*. 8. (1)
- Adlini, M., Dinda, A., Yulinda, S., Chotimah, O., & Merliyana, S. (2022). Metode Penelitian Kualitatif Studi Pustaka. *Edumaspul: Jurnal Pendidikan*. <https://doi.org/10.33487/edumaspul.v6i1.3394>.
- Bian, M., & Leung, L. (2015). Linking loneliness, shyness, smartphone addiction symptoms, and patterns of smartphone use to social capital. *Social computer review*, 33(1), 61-79. science
- Efendi, A., Astuti, P. I., & Rahayu, N. T. (2017). Analisis pengaruh penggunaan media baru terhadap pola interaksi sosial anak di Kabupaten Sukoharjo. *Jurnal Penelitian Humaniora*, 18 (2), 12-24.
- Faza, A. W., Attalina, S. N. C., & Widiyono, A. (2022). Analisis Dampak Game Online Pada Interaksi Sosial Anak Usia Sekolah Dasar di Desa Bawu RT 06 RW 01. *Jurnal Pendidikan dan Konseling (JPDK)*, 4(3), 534-541.
- Hermawan, A. (2021). Hubungan Penggunaan Gadget Dengan Kemampuan Interaksi Sosial Pada Siswa Di Sekolah Dasar.
- Ismanto, Y., & Onibala, F. (2015). Hubungan penggunaan gadget dengan tingkat prestasi siswa di SMA Negeri 9 Manado. *Ejournal Keperawatan*, 3(2).
- Molesy, A., Ngyah-Etchutambe, I., & Fon, K. (2022). Sibling Position and the Development of Social Skills among Children. *International Journal of Psychology*. <https://doi.org/10.47604/ijp.1724>.
- Muflih, M., Hamzah, H., & Purniawan, 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, W., & Khotimah, N. (2016). Dampak penggunaan gadget terhadap interaksi sosial anak usia 5-6 tahun. *PAUD Teratai*, 5(3).
- Piliang, Y. A. (2011). Dunia yang dilipat: Tamasya melampaui batas-batas kebudayaan. Matahari.
- Randinata, D., Astuti, I., & Enawaty, E. (2023). Pengaruh Penggunaan Gadget terhadap Belajar Siswa dan Interaksi Keluarga. *JiIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*.
- Rini, N. M., Pratiwi, I. A., & Ahsin, M. N. (2021). Dampak penggunaan gadget terhadap

- perilaku sosial anak usia sekolah dasar. *Jurnal Educatio Fkip Unma*, 7(3), 1236-1241.
- Rozalia, M. F. (2017). Hubungan intensitas pemanfaatan gadget dengan prestasi belajar siswa kelas V sekolah dasar. *Jurnal Pemikiran Dan Pengembangan Sekolah Dasar (JP2SD)*, 5(2), 722. <https://doi.org/10.22219/jp2sd.vol5.no2.722-731>
- Rubiyanto, R. (2011). *Metode Penelitian Pendidikan*. Surakarta : PSKGJ. FKIP UMS.
- Simamora, A. S. (2016). Persepsi Orangtua Terhadap Dampak Penggunaan Gadget pada Anak Usia Pendidikan Dasar di Perumahan Bukit Kemiling Permai Kecamatan Kemiling Bandar Lampung. Universitas Lampung.
- Smith, K., & Pollak, S. (2021). Social relationships and children's perceptions of adversity. *Child Development Perspectives*, 15, 228 - 234. <https://doi.org/10.1111/cdep.12427>.
- Susiyanti, Elisa. (2019). *Panduan Cermat untuk Orang Tua Si Anak Sehat*. Laksana: Yogyakarta.
- Syahyudin, D. (2019). Pengaruh gadget terhadap pola interaksi sosial dan komunikasi siswa. *Gunahumas*, 2(1), 272-282.
- Viandari, K. D., & Susilawati, K. P. A. (2019). Peran pola asuh orangtua dan penggunaan Gadget terhadap interaksi sosial anak prasekolah. *Jurnal Psikologi Udayana*, 6(1), 76-87.
- Vicky, D., Adrianna, H., & Phan, B. (2023). Use of Gadgets by Early Childhood in the Digital Age to Increase Learning Interest. *Sciencetechno: Journal of Science and Technology*. <https://doi.org/10.55849/sciencetechno.v2i1.58>.
- Witarsa, R., Hadi, R. S. M., Nurhananik, N., & Haerani, N. R. (2018). Pengaruh penggunaan gadget terhadap kemampuan interaksi sosial siswa sekolah dasar. *Pedagogik: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 6(1), 9-20.
- Yakushina, O. (2023). Contemporary Digital Communications and Their Impact on Building Personal Relationships. *Теория и практика общественного развития*. <https://doi.org/10.24158/tipor.2023.7.13>.