

PENGARUH PENGGUNAAN GADGET TERHADAP KEMAMPUAN INTERAKSI SOSIAL SISWA KELAS III DI SDN SARAKAN III

Dewi Apriliyani¹, Arry Patriasurya Azhar², Ferry Perdiansyah³
^{1,2,3}PGSD FKIP Universitas Muhammadiyah Tangerang
¹dewiapriliyani70@gmail.com, ²arry.azhar@gmail.com,
³ferryperdiansyah@gmail.com

ABSTRACT

In general, children are very happy to use gadget devices in their daily activities, so some children tend to feel engrossed in enjoying games or social media from their gadgets rather than playing with their peers in the home environment. If children's behavior in using gadget is left too long, new social attitudes will form in these children. This study using a qualitative approach, with descriptive research methods. Data collection techniques in this study used observation, interview, and documentation technique. The techniques used include data reduction, data presentation, and conclusion drawing. The result of the study that students who often use gadgets tend to experience a decrease in the ability to interact directly, can inhibit social skills such as empathy, cooperation, and conflict resolution. Students rarely interact with their parents and friends, prefer to be alone, lazy to do activities including participating in school activities. The use of gadgets can also affect language speech in social interaction, such as using bad language. So that this makes the low social interaction skills possessed in children.

Keywords: Social Interaction, Qualitative, Gadget Use

ABSTRAK

Secara umum, anak-anak sangat senang menggunakan perangkat gadget dalam aktivitas sehari-hari, sehingga beberapa anak cenderung merasa asyik menikmati sajian game atau media sosial dari gadget yang dimiliki dibandingkan bermain dengan teman sebayanya di lingkungan rumah. Jika perilaku anak dalam menggunakan gadget dibiarkan terlalu lama, maka akan terbentuk sikap sosial baru pada anak tersebut. Dalam penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif, dengan metode penelitian deskriptif. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan teknik observasi, wawancara, dan dokumentasi. Teknik yang digunakan meliputi reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Hasil dari penelitian bahwa siswa yang sering menggunakan gadget cenderung mengalami penurunan kemampuan berinteraksi secara langsung, dapat menghambat keterampilan sosial seperti rasa empati, kerja sama, dan penyelesaian konflik. Siswa menjadi jarang berinteraksi dengan orang tua dan temannya, lebih suka menyendiri, malas beraktivitas termasuk mengikuti kegiatan di sekolah. Penggunaan gadget juga dapat mempengaruhi tutur kata berbahasa dalam berinteraksi sosial, seperti menggunakan bahasa yang kurang baik. Sehingga hal ini membuat rendahnya kemampuan interaksi sosial yang dimiliki pada siswa SD.

Kata Kunci: Interaksi Sosial, Kualitatif, Penggunaan Gadget

A. Pendahuluan

Teknologi berkembang pesat seiring dengan perkembangan zaman. Teknologi muncul setiap hari dalam berbagai bentuk dan karakteristik, seiring dengan kecerdasan otak dan kemampuan manusia dalam memodifikasi teknologi. Saat ini, teknologi merupakan salah satu kebutuhan manusia yang sangat penting. Memang benar teknologi membawa banyak fungsi dan manfaat bagi kehidupan manusia. Perkembangan teknologi sangat terlihat seiring dengan berkembangnya teknologi informasi dan komunikasi berbagai macam perubahan teknologi dimulai dari komputer, kemudian ada pembaharuan dalam bentuk gadget yaitu laptop, notebook dan telepon rumah. Perkembangan teknologi pada era sekarang ini banyak mengalami kemajuan. Gadget merupakan salah satu bentuk nyata dari berkembangnya ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK), hal ini mempengaruhi pola kehidupan manusia baik dari segi pola pikir maupun perilaku. Dengan adanya bantuan teknologi seperti gadget dapat memudahkan kegiatan manusia agar tidak memakan waktu yang lama,

salah satunya seperti dapat mencari informasi dengan mudah dan cepat. Pada awalnya penggunaan gadget hanya digunakan oleh orang dewasa saja, akan tetapi di era modern sekarang ini gadget juga mulai banyak digunakan oleh anak-anak berbagai usia dari usia dini sampai remaja.

Pendidikan di zaman yang modern ini juga banyak yang sudah menggunakan gadget sebagai penunjang sarana pendidikan. Penggunaan gadget untuk siswa Sekolah Dasar (SD) dapat memberikan dampak positif dan dampak negatif yang perlu dipertimbangkan. Adapun dampak positif dari penggunaan gadget pada siswa sekolah dasar (SD) yaitu gadget memungkinkan siswa untuk mengakses berbagai informasi dan sumber belajar secara online, yang dapat meningkatkan pengetahuan, siswa dapat berkolaborasi dengan teman-teman mereka dalam tugas-tugas sekolah atau untuk memudahkan berkomunikasi dengan guru secara online. Sedangkan jika gadget digunakan secara berlebihan maka akan memberikan dampak negatif, seperti mengganggu konsentrasi belajar siswa dan mempengaruhi kemampuan mereka

untuk fokus pada pembelajaran di kelas, meningkatkan risiko masalah Kesehatan seperti gangguan penglihatan, siswa menjadi lebih sering memainkan gadget daripada bermain dan berinteraksi dengan teman sekitar. Sekalipun siswa bermain dengan teman sekitarnya pun akan tetap memainkan gadgetnya. Selain itu, penggunaan gadget dalam kehidupan sehari-hari juga akan dapat mempengaruhi perilaku siswa dan kemampuan interaksi sosial mereka. Dengan kenyataan seperti itu tentunya akan banyak perubahan yang terjadi, khususnya pada perilaku interaksi sosial siswa. Karena pada dasarnya manusia adalah makhluk sosial, yang mana tidak dapat hidup sendiri dan perlu berinteraksi dengan orang lain untuk memenuhi kebutuhan biologis dan kebutuhan lainnya.

Secara umum, anak-anak sangat senang menggunakan perangkat gadget dalam aktivitas sehari-hari di rumah maupun di lingkungan bermain anak, sehingga beberapa anak cenderung merasa asik menikmati sajian game atau media sosial dari sebuah gadget yang dimiliki dibandingkan bermain dengan teman sebayanya di lingkungan rumah. Anak-anak tidak cukup hanya

berinteraksi di rumah saja, selain di rumah hubungan sosial anak juga berlangsung di sekolah. Selain keluarga dan teman, sekolah juga mempunyai pengaruh yang sangat penting terhadap perkembangan anak pada masa kanak-kanak pertengahan dan akhir. Interaksi sosial tidak hanya terjadi di rumah tetapi juga di sekolah, bahkan anak - anak akan menghabiskan waktu bertahun-tahun di sekolah bersama guru dan teman-temannya. Oleh karena itu, interaksi harus seimbang antara di rumah dan teman sebaya dan sekolah.

Berdasarkan observasi dan wawancara awal kepada guru kelas yang telah peneliti pada siswa kelas III di SDN Sarakan III menemukan bahwa ada beberapa siswa yang memang membawa dampak ke sekolah dari penggunaan gadget yang berlebihan di rumah. Seperti dapat terlihat ketika sedang mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru, mereka saat berbicara dengan sesama temannya terdengar menggunakan bahasa yang kurang baik meskipun secara tidak sengaja terdengar oleh gurunya pada saat pembelajaran berlangsung, ini dikarenakan sudah menjadi kebiasaan mereka dalam komunikasi

sehari-hari dengan temannya yang diakibatkan dari pengaruh gadget yaitu bermain game. Terdapat juga pengaruh lain dari game yaitu pertengkaran, yang diawali karena saling mengejek kemudian mereka bertengkar yang menyebabkan salah satu di antaranya mengalami luka seperti luka lebam dan memar. Mudah emosi merupakan salah satu dampak negatif dari bermain game online.

Kemudian pada saat guru sedang menjelaskan tentang tugas atau materi yang akan diberikan pada hari itu, terdapat siswa yang memang bersikap kurang sopan terhadap gurunya, seperti ikut – ikutan menjelaskan di depan papan tulis, asyik mengobrol dengan temannya, bahkan ada siswa yang sampai jarang masuk sekolah karena tidak dapat bangun pagi karena mengantuk. Hal tersebut disebabkan karena kurangnya pengawasan orang tua dimana ketika di rumah, siswa tersebut memainkan gadget dengan durasi waktu yang cukup lama bahkan sampai larut malam, sehingga membawa dampak kehadiran di sekolah dan juga membuat siswa menjadi kurang berinteraksi dengan temannya.

Biasanya siswa bermain game atau menonton video streaming di youtube yang berisi seseorang sedang bermain game. Terkadang isi dalam percakapan game dan video streaming game tersebut menggunakan bahasa yang kurang baik, sehingga siswa dapat menyerap bahasa tersebut. Dampaknya siswa menjadi ikut menggunakan bahasa tersebut ketika sedang bermain dengan teman - temannya. Penggunaan gadget yang berlebihan dapat membuat siswa menjadi terlalu bergantung dan kecanduan. Mereka mungkin lebih memilih menghabiskan waktu di depan layar daripada beraktivitas fisik seperti bermain di luar rumah atau berolahraga.

Menurut (Rafid dalam Mau & Gabriela, 2021) Gadget merupakan sebuah media modern yang dapat diartikan sebagai sebuah benda/alat yang sangat penting, yang dapat dipergunakan untuk semua bidang kehidupan, sebagaimana peralatan elektronik yang lain, gadget menjadikan pedang bermata dua apabila dimanfaatkan dengan baik, dia akan memberikan manfaat bagi orang dewasa maupun anak-anak.

Gadget saat ini mudah ditemukan, karena hampir semua

orang bisa memilikinya. Gadget tidak hanya menyebar di tingkat remaja (usia 12-21 tahun) dan orang dewasa atau lanjut usia (usia 22 tahun ke atas), tetapi juga menyebar pada anak-anak (usia 7-12 tahun), hingga anak (usia 3-6 tahun) bisa menggunakan gadget yang seharusnya belum pantas untuk menggunakan gadget (Alawiyah & Ernawati, 2021).

Pada usia sekolah dasar, anak berada di sekitar usia 6 - 12 tahun. Anak mengalami perubahan yang sangat signifikan. Pada tahap ini merupakan tahap operasional konkret. Menurut Piaget tahap konkret merupakan titik balik utama dalam perkembangan kognitif anak karena merupakan awal dari berpikir logis, yang artinya anak dapat menggunakan pikirannya untuk menalar secara logis tentang suatu yang nyata. Perubahan tersebut meliputi 3 aspek yaitu: perkembangan fisik, kognitif, dan psikososial. Perkembangan fisik anak ditandai dengan adanya perubahan berat badan dan tinggi anak. Perkembangan kognitif merupakan perkembangan yang berhubungan dengan tingkat kecerdasan anak yang ditandai dengan perubahan anak

mampu berperan aktif saat belajar. Perkembangan psikososial yaitu ditandai dengan anak mudah beradaptasi dengan lingkungan sekitar (Al Ulil Amri et al., 2020).

Sekolah merupakan salah satu lingkungan sosial yang penting untuk perkembangan individu. Namun, perkembangan siswa juga sangat dipengaruhi oleh situasi sosial lainnya, terutama dengan teman. Perkembangan siswa di sekolah menuju pada perkembangan sikapnya dalam kegiatan pembelajaran di sekolah dan hasil belajar. Hal ini dikarenakan interaksi sosial bersifat timbal balik dan mengarah pada pertukaran pengetahuan dan informasi yang mendukung proses dan aktivitas belajar siswa.

Perkembangan sosial siswa sekolah dasar dapat dilihat dari keberhasilannya dalam berinteraksi, bersosialisasi, dan beradaptasi dengan lingkungannya. (Slameto, 2021) mengatakan bahwa dalam perkembangannya siswa perlu bergaul dengan teman lainnya. Siswa di samping sebagai individu juga mempunyai segi sosial yang perlu dikembangkan.

Namun, dengan adanya gadget siswa menjadi lebih memilih bermain

dengan gadget di dalam rumah mereka. Penggunaan gadget pada siswa usia sekolah dasar tentu saja akan memberikan dampak negatif dan positif. Karena gadget yang telah memiliki banyak fitur, akan membuat siapa pun yang menggunakannya merasa kecanduan termasuk siswa sekolah dasar. Siswa sekolah dasar yang seharusnya dapat bermain dan berinteraksi dengan temannya, mereka lebih merasa senang bermain dengan menggunakan gadgetnya dibanding dengan temannya. Karena dengan gadget mereka dapat bermain game atau media sosial lainnya. Ketergantungan siswa terhadap gadget akan menyebabkan kesenjangan sosial antara mereka yang memilikinya dan yang tidak.

B. Metode Penelitian

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan pendekatan kualitatif, dengan jenis metode penelitian kualitatif deskriptif. Penelitian ini dilaksanakan di SDN Sarakan III Kabupaten Tangerang pada siswa kelas III. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan teknik observasi, wawancara, dan dokumentasi. Teknik analisis yang digunakan pada penelitian ini

merupakan Teknik Miles and Huberman yang meliputi reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Dari hasil observasi yang dilakukan selama \pm 2 minggu dan analisis hasil wawancara siswa yang direkomendasikan oleh guru memiliki kecenderungan kecanduan pada gadget, didapatkan bahwa dari 20 siswa terdapat 16 siswa yang sangat terpengaruh oleh penggunaan gadget yang berlebihan dan berdampak pada nilai di sekolah dilihat dari nilai kkm rata-rata siswa. Sedangkan gadget sangat berpengaruh terhadap interaksi sosial siswa dilihat dari hasil analisis wawancara siswa dan orang tua siswa serta bukti di lapangan diketahui bahwa 18 dari 20 siswa lebih memilih berinteraksi dengan gadget daripada dengan orang di sekitarnya ataupun dengan teman sebayanya.

Berdasarkan data yang telah didapatkan oleh peneliti, dampak dari penggunaan gadget secara berlebihan dapat berpengaruh terhadap kemampuan interaksi sosial pada anak, karena mereka cenderung lebih sering menghabiskan waktunya untuk bermain gadget daripada

bermain dengan teman sebayanya. Siswa yang terlalu sering menggunakan gadget berisiko mengalami isolasi sosial. Mereka merasa lebih nyaman dan terbiasa berinteraksi dengan teknologi dibandingkan dengan manusia secara langsung. Hal ini dapat mempersulit pembentukan dan menjaga hubungan sosial yang nyata dan bermakna dalam kehidupan sehari-hari. Pengaruh gadget terhadap kemampuan interaksi sosial siswa dapat dilihat dari beberapa aspek :

1. Kerja sama antar individu

Kerja sama antar individu dalam interaksi sosial sangat penting, kerja sama memungkinkan individu untuk saling mendukung, berbagi ide, dan berkontribusi untuk mencapai hasil yang lebih baik dibandingkan bekerja sendirian. Pada siswa kelas III di SDN Sarakan III didapatkan bahwa siswa kurang bekerja sama dalam mengerjakan tugas kelompok, kurangnya minat siswa untuk berpartisipasi dalam kegiatan kelompok, rendahnya rasa empati atau peduli terhadap teman yang kesulitan serta kurangnya interaksi dan komunikasi baik dengan teman

sebayanya. Dalam hal ini dikarenakan mereka lebih sering menyendiri daripada berbicara atau berinteraksi dengan teman sebayanya sehingga hal ini dapat mempengaruhi kemampuan siswa berpartisipasi dalam diskusi atau kegiatan berkelompok dan menghambat perkembangan keterampilan sosial mereka.

Dari hasil penelitian yang peneliti wawancarai beberapa orang tua siswa juga mengatakan bahwa ketika di rumah, siswa cenderung lebih suka menyendiri dibandingkan berkumpul dengan temannya dan lebih memilih gadget-nya. Hal ini dikarenakan siswa merasa lebih nyaman dengan gadget-nya, pada gadget tersedia berbagai akses instan ke berbagai hiburan, informasi, dan interaksi sosial di platform media sosial. Siswa dapat dengan mudah berteman, bermain game, hingga menonton konten favorit secara online tanpa meninggalkan kenyamanan rumah atau ruang pribadi mereka. Sejalan dengan pendapat (Muttabiah et al., 2021), ketika anak merasa nyaman bersama gadget, anak akan senang menyendiri untuk

memainkan gadget itu, yang akhirnya dapat mengakibatkan anak kesulitan berinteraksi dengan dunia nyata, berteman dan bermain dengan teman sebayanya. Penggunaan gadget yang berlebihan akan membuat anak menjadi kurang berinteraksi sehingga menimbulkan kesenjangan sosial.

2. Persaingan dengan teman sebaya

Persaingan terjadi ketika individu bersaing untuk mencapai atau mempertahankan prestasi atau pengakuan dalam konteks tertentu seperti akademik. Dari hasil penelitian yang peneliti wawancarai dengan guru kelas III SDN Sarakan III mengatakan bahwa penggunaan gadget sangat mempengaruhi prestasi belajar siswa, dimana siswa menjadi malas belajar hingga menurunnya nilai yang didapatkan oleh siswa. Hal ini dikarenakan berkurangnya waktu belajar siswa, pada pengguna gadget mereka akan merasa asyik dan tidak ingin lepas dari gadget-nya, ini berarti gadget digunakan secara berlebihan sehingga dapat menghabiskan waktu yang

seharusnya digunakan untuk belajar tapi lebih digunakan untuk menghabiskan waktu dengan bermain gadget yang artinya kurangnya efisiensi dan efektivitas waktu belajar siswa.

Dari hasil penelitian yang peneliti wawancarai pada orang tua siswa dan siswa bahwa dalam pengerjaan tugas sekolah yang dikerjakan di rumah, siswa juga melibatkan gadget dalam aspek pembelajaran untuk mencari jawaban dari soal yang diberikan oleh guru. Namun, karena siswa sudah terbiasa mengerjakan tugas di rumah menggunakan google maka hal tersebut dapat membuat kemampuan siswa dalam menganalisis masalah mengalami penurunan. Dalam hal ini dikarenakan siswa yang terlalu banyak menghabiskan waktu dengan gadget akan mengganggu kemampuan siswa untuk fokus pada tugas-tugas akademik, dan terlalu mengandalkan gadget. Sehingga dapat mengakibatkan anak mengalami kesulitan dalam memahami materi pelajaran atau menyelesaikan soal-soal yang diberikan oleh guru. Pendapat di atas sejalan dengan hasil

penelitian (Ashifa et al., 2022) bahwa penggunaan gadget berpengaruh pada kemampuan siswa dalam menganalisis permasalahan. Siswa tidak mau mencari informasi dan tidak mau menganalisis sendiri karena sudah terbiasa searching melalui google dan mendapatkan informasi dengan cepat, maka kemampuan siswa dalam menganalisis masalah mengalami penurunan.

3. Perhatian yang di dapat

Penggunaan gadget yang berlebihan dapat menyebabkan siswa lebih fokus pada respons digital atau pengakuan di media sosial dibandingkan dengan interaksi secara langsung. Hal ini dapat mengurangi perhatian yang diberikan dalam kehidupan sehari-hari. Biasanya siswa berlomba-lomba untuk mengerjakan dengan baik tugas yang diberikan oleh guru agar dapat dipuji oleh guru dan temannya. Akan tetapi, guru kelas III mengatakan bahwa pada saat belajar siswa tidak fokus, asyik dan sibuk sendiri pada saat pembelajaran berlangsung sehingga menyebabkan siswa

tidak aktif dalam pembelajaran dalam sesi tanya dan jawab. Dalam hal ini dikarenakan kurangnya minat siswa dalam menerima pelajaran yang diberikan oleh guru, mereka mungkin sudah terdistraksi oleh gadget-nya yang ada di rumah dan ingin segera memainkannya sehingga kurangnya fokus dalam pembelajaran, serta tidak aktif pada sesi tanya jawab juga karena mereka merasa jika merasa kesulitan saat mengerjakan tugas di rumah sudah dapat mengandalkan google atau bantuan dari orang tuanya di rumah.

Dari hasil penelitian yang peneliti wawancarai kepada guru mengatakan bahwa, pada saat jam pembelajaran kosong, guru memberikan tugas, siswa tersebut seperti menolak dan meminta untuk pulang saja dan mengajak temannya untuk MaBar game dirumah masing-masing. Hal ini dikarenakan mereka merasa bahwa bermain gadget di rumah lebih seru dibandingkan dengan mengisi jam kosong dengan mengerjakan tugas di sekolah

dan ini berarti kurangnya rasa sopan dan santun mereka terhadap gurunya.

Berkaitan dengan hasil penelitian kepada siswa yang mengatakan bahwa, di rumah lebih banyak waktu yang digunakan untuk bermain gadget dibandingkan untuk belajar. Dalam hal ini berarti siswa sudah mengalami kecanduan gadget sehingga menyebabkan gangguan fokus dan minat dalam pembelajaran serta kurangnya perhatian mereka terhadap interaksi sosial dan kegiatan sehari-hari yang lebih bermanfaat. Sejalan dengan hasil penelitian (Kusuma et al., 2022) mengatakan penggunaan gadget pada siswa berdampak negatif terhadap kemampuan interaksi sosial siswa dalam pembelajaran. Dampak negatif tersebut berupa siswa berbicara kepada gurunya dengan bahasa yang kurang halus, siswa kurang percaya diri, siswa kurang berinteraksi dengan teman, dan siswa kurang fokus ketika diberikan materi.

4. Partisipasi dalam berbagai kegiatan

Penggunaan gadget yang berlebihan dapat mengurangi waktu yang dialokasikan untuk mengikuti kegiatan ekstrakurikuler dan kelompok di sekolah. Dari hasil penelitian wawancara siswa juga mengatakan bahwa siswa jarang mengikuti kegiatan ekstrakurikuler di sekolah karena mereka malas dan keasyikan bermain game. Hal ini dapat membatasi kesempatan untuk belajar dan mengembangkan keterampilan sosial melalui pengalaman langsung.

5. Keterlibatan dalam lingkungan sekitar

Penggunaan gadget dapat mengurangi keterlibatan siswa dengan lingkungan sosialnya. Dari hasil penelitian kepada orang tua siswa mengatakan bahwa anaknya jarang bertegur sapa atau salim terhadap orang yang lebih tua. Dalam hal ini dikarenakan kurangnya keterampilan sosial yang dimiliki oleh siswa dalam berinteraksi dengan orang yang

ada di lingkungan sekitar, baik orang tua, teman, maupun orang lain yang lebih tua. Siswa mungkin lebih tertarik berinteraksi secara digital daripada menghabiskan waktu bersama keluarga atau berpartisipasi dalam kegiatan di lingkungan. Sejalan dengan pendapat (Muttabiah et al., 2021) bahwa penggunaan gadget dapat menimbulkan kecenderungan secara berlebihan dan tidak bertanggung jawab bisa mengakibatkan anak bersikap acuh terhadap lingkungan di sekitarnya.

D. Kesimpulan

Berdasarkan data penelitian, hasil analisis, dan teori yang mendukung, dapat disimpulkan bahwa :

1. Kurangnya keterampilan sosial yang dimiliki oleh siswa kelas III seperti kurangnya kemampuan empati, bekerja sama, penyelesaian konflik serta keterampilan berkomunikasi. Penggunaan gadget yang berlebihan pada siswa SD dapat menghambat perkembangan

keterampilan sosial mereka. Sehingga hal ini membuat rendahnya kemampuan interaksi sosial yang dimiliki oleh siswa kelas III di SDN Sarakan III.

2. Dampak penggunaan gadget terhadap kemampuan interaksi sosial pada siswa yaitu. siswa menjadi jarang berinteraksi dengan orang tua dan temannya, lebih suka menyendiri asyik memainkan gadget-nya hingga membuat siswa malas beraktivitas termasuk mengikuti kegiatan di sekolah. Penggunaan gadget juga dapat mempengaruhi tutur kata berbahasa dalam berinteraksi sosial, seperti menggunakan bahasa yang kurang baik. Terdapat juga dampak negatif lainnya, seperti hilangnya konsentrasi dalam belajar sehingga membuat prestasi belajar menurun, siswa tidak tepat waktu dalam mengerjakan tugas, menjadi mudah marah, serta berdampak bagi kesehatan mata.

DAFTAR PUSTAKA

- Al Ulil Amri, M. I., Bahtiar, R. S., & Pratiwi, D. E. (2020). Dampak Penggunaan Gadget terhadap Kemampuan Interaksi Anak Sekolah Dasar pada Situasi Pandemi Covid-19'. *Trapsila:*

Jurnal Pendidikan Dasar, 2(02),
14.
<https://doi.org/10.30742/tpd.v2i2.933>

<https://doi.org/10.35473/jnctt.v4i2.1192>

Alawiyah, N., & Ernawati, R. (2021). Hubungan Penggunaan Gadget dengan Interaksi Sosial Anak Usia Sekolah Dasar di SD Muhammadiyah 5 Samarinda. *Borneo Student Research*, 3(1), 300–309.

<https://journals.umkt.ac.id/index.php/bsr/article/download/2461/1013>

Ashifa, R., Yulianti, Y., & Wahyuningsih, Y. (2022). Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Perilaku Sosial dan Prestasi Belajar Siswa di Sekolah Dasar. *Journal on Education*, 5(1), 503–510.
<https://doi.org/10.31004/joe.v5i1.635>

Kusuma, R. W., Al Fath, A. M., & Burhanuddin, A. (2022). Dampak Penggunaan Gadget terhadap Kemampuan Interaksi Sosial Siswa pada Pembelajaran IPS Kelas IV SD Negeri 1 Jatigunung. *Scholarly Journal of Elementary School*, 2(2), 121–127.

Mau, B., & Gabriela, J. (2021). Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Perilaku Anak Remaja Masa Kini. *Excelsis Deo: Jurnal Teologi, Misiologi, dan Pendidikan*, 5(1), 99–110.
<https://doi.org/10.51730/ed.v5i1.70>

Muttabiah, A., Suryani, E., & Malihatul Hawa, A. (2021). Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Interaksi Sosial Peserta Didik. In *Janacitta* (Vol. 4, Nomor 2).