

## **ANALISIS DAMPAK PENGGUNAAN GADGET TERHADAP PERKEMBANGAN SOSIAL ANAK KELAS IV DI SDN 6 SINGKAWANG**

Jumi Suherni<sup>1</sup>Rini Setyowati<sup>2</sup>Mertika<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup> PGSD ISBI Singkawang

[1jumisuherni89@gmail.com](mailto:jumisuherni89@gmail.com), [2rini989setyowati@gmail.com](mailto:rini989setyowati@gmail.com),

[3mertika052691@gmail.com](mailto:mertika052691@gmail.com)

### **ABSTRACT**

*The purpose of this study is to: 1) Assess the effect that children in Class IV at SDN 6 Singkawang have when using gadgets; and 2) Describe the social development of the students in Class IV at SDN 6 Singkawang. A case study research strategy is employed in conjunction with qualitative research methodology. Seven fourth-grade pupils, seven parents, and the class instructor served as the research subjects. Interviews and documentation served as the research's primary data collection methods. The data analysis method makes use of Miles and Huberman's analysis method, which includes the following data collecting, 1) Using electronics in class IV at SDN 6 Singkawang has a detrimental effect. The findings of the study indicate that most kids just use their devices for play, even though kids should use them as educational tools. Parental monitoring is needed in this situation. 2) A consequence of children's use of devices is the gradual decline in their social development. In order to facilitate socialization, children should play more with friends and engage in outdoor activities as part of their social development.*

*Keywords: The Effects of Technology on Kids' Social Development.*

### **ABSTRAK**

Tujuan penelitian ini adalah untuk: 1) Mengkaji pengaruh anak kelas IV SDN 6 Singkawang dalam menggunakan gadget; dan 2) Mendeskripsikan perkembangan sosial siswa kelas IV SDN 6 Singkawang. Strategi penelitian studi kasus digunakan bersama dengan metodologi penelitian kualitatif. Tujuh siswa kelas empat, tujuh orang tua, dan guru kelas dijadikan sebagai subjek penelitian. Wawancara dan dokumentasi berfungsi sebagai metode pengumpulan data utama penelitian. Metode analisis data menggunakan metode analisis Miles dan Huberman yang meliputi langkah-langkah sebagai berikut: pengumpulan data,

reduksi data. Hasil penelitian menunjukkan bahwa: 1) Penggunaan alat elektronika pada kelas IV SDN 6 Singkawang memberikan dampak yang merugikan. Temuan penelitian menunjukkan bahwa sebagian besar anak hanya menggunakan perangkatnya untuk bermain, padahal seharusnya anak-anak menggunakannya sebagai alat pendidikan. Pengawasan orang tua diperlukan dalam situasi ini. 2) Konsekuensi dari penggunaan gawai oleh anak-anak adalah menurunnya perkembangan sosial mereka secara bertahap. Untuk memfasilitasi sosialisasi, anak harus lebih banyak bermain dengan teman dan melakukan aktivitas di luar ruangan sebagai bagian dari perkembangan sosialnya.

Kata Kunci : Pengaruh Teknologi Terhadap Perkembangan Sosial Anak.

### **A. Pendahuluan**

Di zaman globalisasi ini, teknologi berkembang dengan sangat cepat, yang mempunyai kelebihan dan kekurangan bagi kelangsungan hidup manusia. Manusia kini dapat lebih mudah mengakses objek-objek di seluruh penjuru dunia yang tidak dapat dilihat oleh mata manusia namun dapat dilihat dengan bantuan teknologi canggih. Di sisi lain, kemajuan dan kemudahan teknologi juga dapat berdampak buruk bagi kelangsungan hidup manusia, khususnya generasi muda yang masih dalam tahap pertumbuhan dan perkembangan, klaim Oktaria & Putra 2020.

Teknologi merupakan salah satu elemen yang mempengaruhi bagaimana anak berperilaku dalam situasi sosial. Kecerdasan manusia dalam menyikapi kebutuhan masa

globalisasi menghasilkan teknologi. Gadget adalah penemuan teknologi terbaru yang ada saat ini. Gadget digunakan oleh hampir semua lapisan masyarakat, meliputi generasi muda, dewasa, lanjut usia, dan anak-anak. Pemanfaatan teknologi dilengkapi dengan koneksi internet. Di era globalisasi, gadget mungkin menjadi permasalahan terbesar. Orang tua yang bersusah payah membelikan dan menghendaki gadget kepada anaknya melakukannya karena terlalu sibuk bekerja dan percaya bahwa anaknya tidak akan merasa kesepian jika orang tuanya tidak ada.

Dalam bahasa Inggris, "*gadget*" adalah perangkat listrik kecil yang memiliki banyak kegunaan. negara bagian Osland (Effendi, 2013). Perangkat itu sendiri dapat mencakup laptop, tablet, PC, ponsel, dan ponsel

pintar. Perangkat masa kini sangat berbeda dengan perangkat di masa lalu, yang hanya sebatas mengirim pesan atau melakukan panggilan telepon serta memiliki desain yang jelek. Sementara itu, perangkat modern telah berkembang menjadi barang yang sangat indah yang menampilkan desain indah dan teknologi layar sentuh, yang hanya berfungsi untuk meningkatkan daya tariknya. Karena kemajuan teknologi yang semakin pesat, kini para orang tua mengenalkan gadget pada anak sebagai teman bermain dan sarana mengalihkan perhatian dari padatnya jadwal. Orang tua seringkali tidak menyadari dampak negatif dari bermain-main dengan teknologi.

Globalisasi telah menyebabkan kemajuan teknologi yang pesat dan canggih. Sepanjang sejarah manusia, gadget telah membawa kemajuan pesat dalam berbagai disiplin ilmu. Karena kemajuan teknologi yang pesat, kita sekarang hidup di era globalisasi yang sangat maju dan kontemporer. Manusia pada masa modern harus beradaptasi dengan sifat kehidupan yang praktis, efektif, dan efisien saat ini. karena peralatan—termasuk gadget—dikembangkan untuk mengurangi beban kerja manusia sebagai

respons terhadap kompleksitas kehidupan sehari-hari. Peralatan elektronik yang dikenal dengan sebutan gadget dirancang untuk memudahkan pekerjaan manusia (Rahmawati, 2020). Gadget umumnya disebut dengan *smartphone* atau telepon pintar. Gadget telah berkembang dimana-mana di dunia saat ini, dan hampir semua orang memilikinya. Selain untuk menelepon dan mengirim SMS seperti dulu, kini kita bisa memanfaatkan gawai untuk bermain game, mengakses media sosial, dan melakukan pencarian informasi (Sholihah et al., 2022).

Jika disalahgunakan atau digunakan secara berlebihan, khususnya oleh pengguna muda yang menggunakannya tanpa pengawasan, gadget dapat menghambat perkembangan sosial anak. “Pembangunan sosial adalah tercapainya hubungan atau interaksi sosial,” klaim Sugandhi (2013). Anak-anak di sekolah dasar dapat menunjukkan pertumbuhan sosialnya dengan menumbuhkan lingkaran pergaulannya. Kontak sosial anak sangatlah penting karena selain mempelajari berbagai peran dalam hidup dan bagaimana bertahan hidup di masyarakat kelak, mereka juga

akan belajar banyak hal melalui interaksi sosialnya, termasuk berbagai informasi tentang dunia di sekitarnya.

Akibat gangguan orang tua dari tanggung jawab lain, perkembangan sosial dan emosional anak terkena dampak kecanduan gadget. Anak-anak muda percaya bahwa mereka tidak dapat dipisahkan dari perangkat mereka karena mereka sudah lebih terbiasa dengan perangkat tersebut. Anak-anak yang terpapar gambar-gambar kekerasan di perangkat elektronik mereka lebih mungkin mengalami gangguan emosional seperti agresivitas. Kecanduan adalah akibat dari anak-anak muda terlalu banyak menggunakan barang elektronik. Kecanduan merupakan risiko bagi anak-anak yang menggunakan perangkat elektronik secara berlebihan atau dalam jangka waktu lama, yang akan berdampak negatif pada perkembangan emosinya dan menyebabkan mereka kurang memiliki keterampilan sosial karena kurangnya interaksi dengan orang lain.

Perkembangan sosial di sekolah dasar Anak mengalami perluasan ruang sosialnya sebagai akibat dari ikatan yang terjalin di luar rumah, seperti ikatan baru dengan teman

sebayanya. Penting untuk terus mengembangkan keterampilan sosial anak karena akan membantunya menjalin berbagai hubungan dan berinteraksi dengan teman sekelasnya. Pada dasarnya bersosialisasi adalah proses menjadi terbiasa dengan lingkungan pergaulan seseorang.

Generasi penerus bangsa, yaitu anak-anak, akan menjadi dewasa dan berkembang sesuai dengan usianya. Menurut Dewi et al. (2020), pembangunan akan berjalan sebaik-baiknya apabila sejalan dengan tugas dan tahapan pembangunan masing-masing. Orang tua harus mendampingi perkembangan sosial anaknya agar dapat berinteraksi dengan teman sekelasnya.

Menurut Mayar (Maria & Amalia, 2018), perkembangan sosial adalah kapasitas interaksi yang dimiliki siswa. Konsisten dengan pernyataan sebelumnya, Kaffa et al. (2021) menjelaskan perkembangan sosial anak, yaitu keberhasilan siswa dalam interaksi sosial yang berkaitan dengan sosialisasi, adaptasi lingkungan, dan kesesuaian dengan standar yang relevan. Berdasarkan pandangan tersebut, maka dapat dikatakan bahwa perkembangan sosial seorang siswa ditentukan oleh

kemampuan berinteraksi, bersosialisasi, serta adaptasi terhadap lingkungan dan norma.

Teknologi mempunyai dampak yang lebih besar terhadap kemampuan berbicara anak dibandingkan dengan kehidupan sosialnya. Remaja yang menggunakan teknologi akan mengembangkan pola pikir yang dipengaruhi. Karena kurangnya interaksi sosial dengan teman sebaya, mereka juga akan merasa seolah-olah tersesat di lingkungan sekitar sehingga menyulitkan mereka untuk berkomunikasi. Ketika anak-anak mereka bermain dengan teknologi, orang tua harus mengawasi mereka untuk memastikan mereka tidak bergantung pada teknologi dan ingat untuk berinteraksi dengan orang lain di masyarakat. Meskipun gadget memang diperlukan untuk berkomunikasi, anak tetap perlu terus diawasi dan dibimbing oleh orang tuanya. Peralihan, kemampuan anak dalam bersosialisasi dengan orang lain akan melambat jika orang tua tidak mampu mengatur berapa banyak waktu yang dihabiskannya untuk bermain teknologi.

Penggunaan alat elektronik secara terus-menerus membentuk atau

dipengaruhi oleh perilaku dalam kehidupan sehari-hari. Generasi muda yang memiliki kecenderungan untuk menggunakan teknologi semakin bergantung pada teknologi dan menganggapnya sebagai bagian penting dalam keberadaan sehari-hari. Tidak dapat disangkal bahwa anak-anak zaman sekarang lebih memilih bermain video game dibandingkan belajar dan terlibat dengan dunia di sekitar mereka. Hal ini sangat memprihatinkan karena berdampak pada konsumsi anak-anak karena mereka sangat ingin tahu dan labil bahkan di usia anak-anak. Akibatnya, orang tua perlu memberikan perhatian ekstra terhadap cara anaknya menggunakan teknologi.

Tidaklah cukup jika anak-anak hanya berpartisipasi di rumah saja, dengan kemungkinan pengecualian di rumah dimana dua anak terhubung secara sosial di sekolah. Selain keluarga dan teman sebaya, komponen penting dari perkembangan sosial anak adalah pendidikan. Anak-anak muda terlibat dalam interaksi sosial baik di rumah maupun di sekolah, di mana mereka menghabiskan waktu bertahun-tahun untuk mengenal guru dan teman seusianya. Oleh sebab itu, interaksi

dengan teman sekelas, keluarga, dan sekolah harus seimbang.

Pembangunan sosial adalah proses belajar bagaimana bertindak dengan cara yang sesuai dengan norma-norma sosial. Proses mempelajari bagaimana bertindak dan menyesuaikan diri dengan norma-norma sosial agar bisa hidup berdampingan dalam masyarakat dengan orang-orang di sekitar kita disebut sosialisasi. Tujuan sosialisasi adalah membantu anak memperoleh tugas dan perilaku yang dapat diterima serta sikap sosial. Dengan cara ini, mereka pada akhirnya akan bisa beradaptasi dengan keluarga, komunitas, dan lingkungan sekitar serta tidak lagi sibuk bermain video game atau berada di dunianya sendiri. (Setiawan, 2014) menyatakan bahwa tuntutan orang tua yang mengakibatkan kurang perhatiannya terhadap anak dan penggunaan gawai seringkali menjadi sumber penggunaan gadget oleh anak.

Banyak anak sudah menggunakan alat elektronik; Dari jumlah tersebut, 14 orang menggunakan gadget pribadi, dan 8 orang masih memiliki orang tua, menurut penelitian yang dilakukan di SD Negeri 6 Singkawang. Karena orang tua sibuk bekerja, anak-anak

menggunakan alat elektronik. Selain itu, harga perangkat ini cukup masuk akal. Dengan niat terbaik, orang tua menghadiahkan peralatan kepada anak-anak mereka untuk membantu belajar mereka. Selain itu, ini juga merupakan upaya untuk mencegah anak-anak menjadi buta teknologi. Gadget menawarkan banyak sekali fitur aplikasi; selain itu, ada aplikasi permainan dan hiburan yang tersedia secara online. Pola perilaku anak sehari-hari dipengaruhi oleh penggunaan alat elektronik secara terus-menerus. Anak-anak sangat bergantung pada teknologi, dan mereka sering kali harus menyelesaikan tugas rutin dengannya. Seringkali diamati bahwa anak-anak bermain dengan perangkat teknologi untuk jangka waktu yang lebih lama dibandingkan belajar bagaimana berinteraksi dengan lingkungan sekitar. Smartphone merupakan perangkat yang dibahas dalam penelitian ini.

Untuk memperkuat pra-penelitian, dilakukan wawancara dengan siswa di kelas 4A. Diketahui, dari 14 siswa yang memiliki perangkat pribadi, lima orang menggunakannya untuk bermain game, tujuh orang menggunakan aplikasi TikTok, dan dua orang lagi

untuk membuka aplikasi YouTube. Sebagian besar waktu mereka dihabiskan untuk melakukan aktivitas ini, dan mereka jarang menyadari bahwa penglihatan dan kesehatan mata mereka pada akhirnya mungkin terganggu oleh kecerahan layar dan jarak dari mata mereka. Generasi muda kurang peka terhadap lingkungan dan lebih eksklusif. Anak-anak yang menggunakan teknologi menjadi lebih emosional dan tidak patuh karena mereka menjadi gugup ketika bermain game, menjadi lesu ketika melakukan tugas sehari-hari, dan menolak untuk menyapa orang tua mereka.

Widya (2020) “yang melakukan penelitian untuk mengetahui bagaimana perilaku anak usia dini dipengaruhi secara negatif oleh kecanduan perangkat dan cara penanganannya di PAUD Ummul Habibah.” Menurut temuan penelitian, anak-anak yang menggunakan teknologi lebih sering berisiko mengalami kecanduan dan masalah perilaku.” Dengan elektronik, anak menjadi kurang bersosialisasi dan lebih memilih zona nyaman sehingga menumbuhkan pola pikir mandiri dan kurangnya rasa empati terhadap teman dan orang lain tentang

Interaksi Sosial Keluarga” demikian judulnya menurut Lestari (2014). Temuan studi ini menunjukkan bagaimana pola interaksi sosial dalam sebuah keluarga dapat dipengaruhi oleh variasi dan Hubungan sosial sebelum dan sesudah keluarga menggunakan teknologi berubah. Interaksi sosial dan komunikasi dapat mengungkap temuan penelitian. Hal ini menunjukkan bagaimana hubungan sosial anak-anak dipengaruhi oleh teknologi. Melihat konteks ini, jelas bahwa membuka media sosial dan bermain game online merupakan fungsi utama penggunaan gawai.

Penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul Analisis Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Sosial Anak Kelas IV SDN 6 berdasarkan uraian yang telah diberikan. Singkawang.

## **B. Metode Penelitian**

Penelitian kualitatif adalah metodologi yang digunakan. Metode untuk menyelidiki dan memahami makna yang dikaitkan oleh berbagai orang atau kelompok orang terhadap suatu isu atau kemanusiaan dikenal

sebagai penelitian kualitatif (Creswell, 2013: 4).

### **C.Hasil Penelitian dan Pembahasan**

Hasil wawancara tentang dampak penggunaan gadget

Berdasarkan hasil analisis wawancara terhadap ketujuh anak yang menjadi informan utama penelitian (kode A, B, C, D, E, F, dan G), dampak penggunaan gadget terhadap ketujuh anak tersebut adalah bahwa mereka masing-masing memiliki perangkat bergaya Android dengan beragam aplikasi yang tersedia di dalamnya.

Di sinilah teknologi mempunyai dampak yang merugikan, sebagaimana dibuktikan dengan lebih dari delapan jam sehari yang dihabiskan anak-anak untuk menggunakan teknologi. Anak-anak yang sudah terikat dengan perangkat elektroniknya mungkin akan mengalami efek berbahaya saat menggunakannya.

Temuan dari wawancara mengenai pembangunan sosial

Perkembangan sosial anak di SDN 6 Singkawang dinilai memburuk berdasarkan beberapa indikator. Perasaan ini diperkuat dengan wawancara dengan anak-anak Mereka mengatakan bahwa mereka

tidak menggunakan teknologi untuk belajar; mereka hanya menggunakannya untuk hiburan karena teknologi tersebut membuat mereka tidak bosan di rumah, bahkan untuk waktu yang lama. Akibatnya, anak-anak mungkin kurang tertarik bermain dengan teman-temannya dan lebih cenderung berkonsentrasi pada teknologi.

Anak-anak yang tidak berinteraksi dengan teman sebayanya mempunyai keterampilan sosial yang kurang karena mereka Dibandingkan teman sekelasnya, mereka lebih suka bermain elektronik. Mereka percaya bahwa bermain dengan teknologi lebih menarik dan menyenangkan dibandingkan bermain dengan teman.

Temuan dari wawancara orang tua

Hasil wawancara tentang dampak penggunaan gadget

Berdasarkan temuan wawancara orang tua mengenai dampak penggunaan gadget, diketahui bahwa orang tua memberikan gadget secara cuma-cuma, mereka ingin anak-anak mereka selalu mendapatkan informasi terbaru, dan sebagian besar orang tua terlalu sibuk bekerja sehingga tidak mempertimbangkan potensi dampak buruk dari penggunaan gadget. perangkat. Di

era globalisasi ini, orang tua percaya bahwa penggunaan teknologi baik di dalam maupun di luar kelas adalah hal yang lumrah.

Temuan dari wawancara mengenai pembangunan sosial

Para orang tua yang berpartisipasi dalam wawancara perkembangan sosial menyatakan bahwa anak-anak mereka mengembangkan kebiasaan negatif akibat penggunaan perangkat elektronik. Mereka menjadi lesu, orang tua tidak menaati perintah, waktu bersama teman menjadi lebih sedikit, dan hal ini mulai terjadi pada anak-anak sehari-hari di rumah. Kami menyadari bahwa orang tua memberikan atau mengizinkan anak-anak mereka bermain dengan barang elektronik sesuka hati karena mereka terlalu sibuk untuk mengawasinya secara teratur. Meskipun mereka melarang anak-anak menggunakan perangkat, orang tua terkadang membiarkan anak-anak mereka bermain dengan perangkat tersebut selama mereka mengikuti instruksinya. Meski sadar akan dampak yang mungkin timbul jika anak menggunakan perangkat elektronik secara berlebihan, orang tua cenderung memanjakan anak dibandingkan melakukan upaya besar untuk menghentikan kebiasaan

bermain gadget. Para orang tua baru bisa menyaksikan dampak baik teknologi ketika mereka mengamati tingkah laku anak-anaknya yang ceria dan suka bermain gadget. Selama anak-anak tidak mengganggu pekerjaan orang tuanya saat berada di rumah, maka hal itu tidak mengganggu mereka.

Hasil wawancara guru

berdasarkan temuan penelitian wawancara terhadap guru kelas IV berinisial SM di SD Negeri 6 Singkawang. Berikut ringkasan temuan wawancara mengenai pengaruh penggunaan gadget terhadap perkembangan sosial anak:

Hasil wawancara tentang dampak penggunaan gadget

Dampak penggunaan gadget terhadap anak diketahui melalui analisis wawancara dengan guru kelas IV. Meskipun gadget dapat digunakan untuk belajar, anak-anak lebih cenderung menggunakannya untuk bermain game, sehingga mengganggu sosialisasi mereka dengan teman sebaya dan berdampak negatif pada perkembangan mereka. Jadwal belajar dan tidur anak. Mengingat banyaknya dampak negatif

penggunaan alat elektronik, hal ini sangat berisiko bagi anak-anak.

Oleh sebab itu, orang tua perlu melakukan pengawasan dan membantu anak-anak mereka ketika mereka menggunakan teknologi, namun kenyataannya seringkali orang tua tidak mau peduli. Anak yang terlalu sering bermain gadget sering kali mempunyai prestasi buruk di sekolah karena mereka sering tidak menyerahkan pekerjaan rumah yang diberikan dan tidak menaati pelajaran. Orang tua tidak bisa menghabiskan cukup waktu dengan anak-anak mereka karena mereka terlalu sibuk bekerja.

Hasil wawancara perkembangan sosial

Menurut penyelidikan guru, teknologi mempunyai dampak yang signifikan terhadap perkembangan sosial anak-anak. Saat belajar di kelas, anak-anak mulai kehilangan minat terhadap apa yang dikatakan guru. Selain itu, anak yang banyak menggunakan gadget akan kesulitan dalam berinteraksi sosial dengan teman sebayanya secara berkelompok dan berdampak signifikan terhadap perkembangan sosialnya. Karena otak mereka terutama terfokus pada keinginan

untuk bermain elektronik, anak-anak tidak akan cepat menyerap informasi dari guru dan malah mengalami proses berpikir yang tertunda. Meskipun tugas kelompok dimaksudkan untuk membantu siswa mengembangkan rasa kebersamaan yang kuat dengan teman-temannya, dia biasanya tetap diam. Sebaliknya, anak-anak yang bermain gawai malah menjadi pasif.

Selain itu, teknologi menghambat perkembangan sosial anak. Diantaranya adalah anak-anak yang menjadi patuh dan acuh tak acuh terhadap lingkungannya, yang tampak hidup di dunianya sendiri, yang kesulitan berinteraksi dengan orang lain, dan ketika mereka mencapai sekolah dasar, mereka sudah mempunyai rasa sosialisasi dan minat yang kuat. ketertarikannya terhadap dunia luar. Namun, anak muda yang rutin menggunakan gawai tidak menunjukkan perkembangan ini.

#### **D. Kesimpulan**

1. Pengaruh penggunaan gadget terhadap perkembangan sosial siswa kelas IV SD Negeri 6 Singkawang, khususnya yang berkaitan dengan unsur penggunaan gadget terhadap perkembangan sosial anak,

merupakan kesimpulan yang diambil dari temuan penelitian. Temuan wawancara dengan guru, orang tua, dan siswa menunjukkan bahwa interaksi sosial di kalangan anak muda Sejak mulai terlihat sedikit buruk, anak tidak banyak berinteraksi dengan teman-temannya. Penggunaan gadget yang berlebihan oleh anak dapat menimbulkan sejumlah dampak buruk, antara lain berkembangnya perilaku pasif, malas, tidak patuh, dan egois; sering bertengkar dengan orang tua; Masalah kesehatan; dan kurangnya keinginan untuk membentuk ikatan sosial dengan teman sebaya di lingkungan sosialnya.

Kerugian dari penggunaan gadget adalah anak-anak lebih cenderung menyendiri, kesulitan dalam bersosialisasi, dan sangat sulit berhenti menggunakan gadget jika sudah kecanduan. Pada akhirnya, hal ini menyebabkan perkembangan otak anak terhambat karena terlalu sering bermain game. Anak-anak usia sekolah dasar seharusnya memiliki akses yang terbatas terhadap gadget karena penggunaan perangkat dan aplikasi yang berkepanjangan dan intens, yang sebagian besar dibuka oleh game. Tidak pantas bagi anak

usia ini untuk bermain game sepanjang hari tanpa bersosialisasi dengan teman sebayanya atau orang lain. Dampak ini diakibatkan oleh anak-anak yang kecanduan alat elektronik dan anak-anak yang menggunakan alat elektronik secara berlebihan di rumah tanpa pengawasan orang tua.

Dengan demikian, terdapat hubungan negatif antara kontak sosial siswa di sekolah dan di rumah dengan peningkatan penggunaan gadget di SDN 6 Singkawang. Hal ini terlihat dari beberapa ciri, antara lain kemampuan berinteraksi sosial dengan teman sekelas dan sesama siswa serta keharusan adanya teman untuk saling memperhatikan. Akibatnya, anak menjadi tidak peka terhadap lingkungan sosialnya. Hubungan sosial siswa sangat dipengaruhi oleh penggunaan teknologi, baik secara langsung maupun tidak langsung.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

- Creswell, J. W. (2018). *Research Design; Pendekatan Metode Kualitatif, Kuantitatif dan Campuran*. Yogyakarta: Edisi 4. Pustaka Pelajar.

- Dewi, M. P. (2020). Perkembangan Bahasa, Emosi, dan Sosial Anak Usia Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 1–11.
- Kaffa, Z. N. (2021). Analisis Perkembangan Sosial Anak. *Jurnal Pendidikan Tambusai* ..
- Lestari, I. (2014). Pengaruh *GADGET* Pada Interaksi Sosial Dalam Keluarga. *Jurnal ProsidingKS : Riset & PKM*, 157–300.
- Maria, I. &. (2018). Perkembangan Aspek Sosial- Emosional dan Kegiatan Pembelajaran yang Sesuai untuk Anak Usia 4-6 Tahun. *Institut Pesantren K.H. Abdul Chalim Mojokerto*.
- Oktaria, R. d. (2020). Pendidikan Anak dalam Keluarga sebagai Strategi Pendidikan Anak Usia Dini saat Pandemi Covid-19. *Jurnal Ilmiah Pesona PAUD*, 41-51.
- Rahmawati, Z. D. (2020). Penggunaan Media *GADGET* dalam Aktivitas Belajar dan Pengaruhnya terhadap Perilaku Anak. *Jurnal Studi Pendidikan Islam*, 97–113.
- Sholihah, S. N. (2022). Pengaruh Kecanduan Bermain *GADGET* dan Kontrol Orang
- Sugandhi, Y. (2013). *Perkembangan Peserta Didik*. Jakarta: PT. Rajagrafindo Persada.
- Tua Terhadap Prestasi Belajar Kognitif Peserta Didik Kelas V SD Negeri Kubangpari 02.
- Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 317–325.
- Usia Dini Dan Penanganannya Di Paud Ummul Habibah. *Jurnal Abdi Ilmu*, 29–34.
- Widya, R. (2020). Dampak Negatif Kecanduan *GADGET* Terhadap Perilaku Anak