

**PENGARUH PENGGUNAAN GADGET TERHADAP INTERAKSI SOSIAL
ANAK USIA SD**

Nadhifa Salsabila Joshanda^{1*}, Adrias Adrias², Aissy Putri Zulkarnaini³

^{1,2,3}Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Negeri Padang

[1nadhifasalsabila2310@gmail.com](mailto:nadhifasalsabila2310@gmail.com), [2adrias@fip.unp.ac.id](mailto:adrias@fip.unp.ac.id), [3aissyputri@unp.ac.id](mailto:aissyputri@unp.ac.id)

*corresponding author**

ABSTRACT

This study aims to analyze the impact of gadget use on social interactions of children at elementary school age. Around us, we often see that children at this age have difficulty in social interactions, both with peers and with their surroundings. This phenomenon shows that many children are more focused on gadgets and tend to do activities alone, thus losing the opportunity to interact with others. The method used in this study is the Systematic Literature Review (SLR), which aims to study, disseminate, identify, and interpret various studies related to this phenomenon. With the SLR approach, this study succeeded in analyzing and identifying journals systematically. Data were obtained by searching for articles from various online journals through Google Scholar. The results of the study show that excessive use of gadgets, especially without parental supervision, can hinder the process of children's social interactions. Their attention is often diverted from the surrounding environment to gadgets, which in turn results in decreased social interactions with people around them.

Keywords: *gadget, social interaction, elementary school children*

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis dampak penggunaan gadget terhadap interaksi sosial anak-anak di usia Sekolah Dasar (SD). Di sekitar kita, sering kali kita melihat bahwa anak-anak pada usia ini mengalami kesulitan dalam berinteraksi sosial, baik dengan teman sebaya maupun dengan lingkungan sekitar mereka. Fenomena ini menunjukkan bahwa banyak anak yang lebih fokus pada gadget dan cenderung beraktivitas sendirian, sehingga kehilangan kesempatan untuk berinteraksi dengan orang lain. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Systematic Literature Review* (SLR), yang bertujuan untuk mengkaji, menyebarkan, mengidentifikasi, dan menginterpretasikan berbagai penelitian terkait fenomena ini. Dengan pendekatan SLR, penelitian ini berhasil melakukan analisis serta identifikasi jurnal-jurnal secara sistematis. Data diperoleh dengan mencari artikel dari beragam jurnal online melalui *Google Scholar*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan gadget yang berlebihan, terutama tanpa pengawasan dari orang tua, dapat menghambat proses interaksi sosial anak. Perhatian mereka sering kali teralihkan dari lingkungan sekitar menuju gadget, yang pada gilirannya mengakibatkan menurunnya interaksi sosial dengan orang-orang di sekitarnya.

Kata Kunci: gadget, interaksi sosial, anak sekolah dasar.

A. Pendahuluan

Sesuai dengan dinamika zaman yang selalu berubah, kemajuan teknologi kini terjadi dengan sangat cepat. Setiap hari, kita disuguhkan berbagai penemuan dengan kualitas yang semakin kompleks. Mengingat fungsinya yang sangat vital untuk berbagai keperluan, kebutuhan akan teknologi telah menjadi salah satu elemen yang paling mendasar dalam kehidupan sehari-hari. Terlebih lagi, akses terhadap teknologi kini semakin terjangkau, mudah didapat, dan dapat disesuaikan dengan kebutuhan setiap penggunanya (Sianturi, 2021). Kehidupan sehari-hari kita telah sangat dipengaruhi oleh kemajuan teknologi. Teknologi telah mengubah cara kita belajar, bekerja, dan berkomunikasi.

Perkembangan teknologi telah membuat akses informasi menjadi lebih cepat dan mudah, sehingga memungkinkan komunikasi ke seluruh dunia yang sebelumnya hanya bisa kita impikan. Kita semakin terbantu dalam mencari berbagai informasi di era digital saat ini. Teknologi digital memainkan peran penting dalam lingkungan pendidikan dalam membantu proses pembelajaran di kelas. Hal ini tidak

hanya menginspirasi siswa untuk terus mencoba dan memperluas pengetahuan mereka, tetapi juga membuat proses pembelajaran menjadi lebih imajinatif dan inventif (Adrias et al., 2025).

Gadget memiliki dampak besar pada cara orang berpikir dan bertindak dan merupakan cerminan nyata dari kemajuan teknologi di zaman modern. Jika digunakan dengan benar dan untuk alasan yang tepat, gadget dapat menawarkan beberapa keuntungan. Orang tua harus selalu mengawasi penggunaan gadget anak-anak mereka, oleh karena itu hal ini sangat penting. Selain sebagai alat sederhana, perangkat ini dapat digunakan untuk bisnis, penyimpanan data, dan kesenangan juga; misalnya, seseorang dapat mendengarkan musik di dalamnya. Selain itu, perangkat adalah alat perekam yang berguna dan kaya akan informasi. Dengan kompleksitas yang ada saat ini, gawai dilengkapi dengan program yang memungkinkan akses ke berita, media sosial, hobi, dan berbagai jenis kesenangan lainnya (Rakhmat et al., 2024).

Gawai kini telah menjadi komponen yang tidak terpisahkan

dari kehidupan kita sehari-hari. Gadget tidak hanya merampingkan banyak aspek kehidupan, tetapi juga meningkatkan efisiensi dan menawarkan kesenangan. Awalnya, hanya orang dewasa yang menggunakan gawai. Namun seiring berjalannya waktu, kita bisa melihat bagaimana gadget kini telah merasuk ke berbagai lapisan masyarakat termasuk anak-anak, remaja, dan bahkan balita pun mulai menggunakan perangkat ini dalam kehidupan sehari-hari.

Dahulu, karena harganya yang mahal, gawai lebih banyak dimiliki oleh kalangan pebisnis. Namun sekarang, dengan berbagai macam biaya yang tersedia, gawai telah tersedia untuk semua orang. Tren ini membuat gawai tidak hanya menjadi kebutuhan praktis tetapi juga sesuatu yang dapat dibeli oleh banyak orang (Pangestu, FA & Rahayu, 2022)

Interaksi sosial terdiri dari berbagai hubungan yang tercipta di antara orang-orang, antara orang-orang dan organisasi, dan di antara kelompok-kelompok itu sendiri. Sebaliknya, komunikasi sosial menekankan pada seberapa besar komunikasi membentuk citra diri seseorang. Menciptakan

kelangsungan hidup, memfasilitasi proses aktualisasi diri, dan menemukan kebahagiaan, semuanya bergantung pada fungsi komunikasi. Komunikasi yang positif juga membantu kita untuk mencegah stres dan ketergantungan serta memperkuat hubungan dengan orang-orang di sekitar kita (Lioni et al., 2014).

Dalam dunia pendidikan, gadget adalah alat yang hebat dengan kemungkinan yang besar. Anak-anak dapat belajar dengan cara yang lebih dinamis dan menyenangkan dengan akses mudah ke berbagai aplikasi pendidikan, video pembelajaran, dan sumber informasi online. Selain itu, pertumbuhan kemampuan digital mereka di zaman sekarang sangat dipengaruhi oleh penggunaan gawai, seperti kemampuan mencari informasi, berpikir kritis, dan memecahkan masalah.

Oleh karena itu, banyak anak yang menghabiskan terlalu banyak waktu di depan layar. Berkurangnya aktivitas fisik menyebabkan obesitas, gangguan tidur, dan defisit keterampilan sosial di antara masalah kesehatan lainnya. Anak-anak pada usia tersebut harus memiliki kesempatan untuk bermain dan

berinteraksi dengan teman sebayanya agar dapat tumbuh dan berkembang dengan baik.

Menurut (Syahyudin, 2020), penggunaan alat elektronik yang tidak tepat, berlebihan, dan tidak bijaksana dapat menyebabkan anak menjadi kurang perhatian terhadap lingkungan sekitar, baik di rumah maupun di masyarakat. Ketergantungan terhadap alat-alat tersebut dapat menimbulkan kesenjangan sosial antara anak yang memiliki alat elektronik dengan anak yang tidak memilikinya. Kesenjangan ini dapat menyebabkan perilaku antisosial dan *introvert*, sehingga meningkatkan kemungkinan anak-anak untuk membentuk kelompok bermain yang sangat selektif.

Meskipun memprihatinkan, kita harus memahami bahwa anak-anak pada usia ini memiliki rasa ingin tahu yang tinggi dan ingin menyelidiki ide-ide baru yang menarik. Dengan demikian, untuk pertumbuhan mereka, pengaruh penggunaan gawai menjadi faktor yang rumit dan berbahaya. Penggunaan gawai yang berlebihan sering kali menjebak anak-anak dalam dunia game online.

Seorang anak yang terjebak dalam kecanduan game online

biasanya akan meminta uang jajan untuk membeli paket data internet atau menambah aplikasi game yang mereka sukai. Kecanduan ini dapat mengakibatkan biaya yang tidak sedikit. Selain itu, anak-anak yang terlalu terobsesi dengan game akan mengabaikan arahan orang tua mereka karena game tersebut menghabiskan semua fokus mereka. Anak tersebut biasanya menjadi pendiam, tidak responsif, dan tidak peduli dengan lingkungan sekitar saat orang tua meminta bantuan (Witarsa et al., 2018).

Oleh karena itu, sangat penting bagi ayah dan ibu untuk memantau dan mengatur perilaku anak. Mengingat bahwa terlalu banyak menggunakan gawai dapat membahayakan pertumbuhan anak, orang tua harus jelas dalam menentukan seberapa banyak gawai yang boleh digunakan (Witarsa et al., 2018). Orang tua dapat memotivasi anak-anak untuk terlibat lebih aktif dengan teman dan keluarga dengan menetapkan batasan waktu yang masuk akal daripada hanya berbicara melalui gawai.

B. Metode Penelitian

Untuk mengumpulkan, menilai, menggabungkan, dan meringkas studi yang berkaitan dengan subjek penelitian kami, kami menggunakan metode Tinjauan Literatur Sistematis (*Systematic Literature Review/SLR*) (Adrias et al., 2025). Untuk penelitian ini, kami berkonsultasi dengan berbagai sumber literatur yang relevan sebagai bagian dari metodologi tinjauan literatur. Pengaruh perangkat elektronik terhadap interaksi sosial siswa sekolah dasar adalah subjek dari penelitian ini, dan sumber-sumber yang dikonsultasikan untuk tujuan ini termasuk buku-buku yang relevan, artikel ilmiah, arsip, majalah, dan jurnal. Tinjauan literatur yang menjadi tulang punggung penelitian ini hanya mengandalkan sumber-sumber yang kredibel.

Setelah meninjau semua literatur yang relevan, kami menghasilkan sebuah esai yang merinci temuan kami mengenai dampak teknologi terhadap kemampuan siswa sekolah dasar untuk berinteraksi satu sama lain. Kami berharap dengan membaca artikel ini, para orang tua akan memiliki pemahaman yang lebih baik

mengenai situasi ini, lebih waspada dalam memantau penggunaan gawai oleh anak-anak mereka, dan melakukan tindakan pencegahan yang diperlukan untuk mengurangi pengaruh yang merugikan pada interaksi sosial anak-anak mereka.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

1. Gadget

Menurut (Sianturi, 2021) Gadget memegang peranan penting dalam memperlancar komunikasi di era modern, menjadikan interaksi antarmanusia semakin mudah. Dengan pesatnya perkembangan teknologi, cara kita berkomunikasi telah mengalami transformasi yang cukup signifikan, terutama berkat beragam jenis gadget yang kini dapat kita temui di pasaran. Secara umum, gadget adalah perangkat elektronik kecil yang dirancang khusus untuk memenuhi berbagai kebutuhan komunikasi kita. Menurut (Health et al., 2021) Saat ini, gadget hadir dengan beragam fitur dan aplikasi canggih yang memudahkan kita dalam berbagi berita, informasi, dan cerita. Melalui teknologi ini, kita dapat dengan cepat memperluas jaringan sosial kita, termasuk menjalin

hubungan dengan kerabat yang terpisah oleh jarak. Contohnya adalah *smartphone* seperti iPhone dan BlackBerry, serta netbook yang mengintegrasikan ke portability dengan akses internet. Berbagai media yang tersedia juga memfasilitasi interaksi sosial, baik dalam menjaga hubungan maupun komunikasi dengan orang lain. Dengan bantuan gadget, proses interaksi menjadi lebih sederhana dan efisien.

Secara umum, gadget dapat didefinisikan sebagai perangkat elektronik kecil dengan fungsi khusus. Istilah ini merujuk pada alat-alat kecil yang dirancang untuk tujuan dan kegunaan praktis tertentu, yang sangat membantu dalam kehidupan sehari-hari.

Menurut (Ariston & Frahasini, 2018) Gadget kini hadir dengan beragam fungsi dan manfaat yang disesuaikan dengan cara penggunaannya. Berikut ini penjelasan mengenai beberapa peran penting dari gadget:

a. Komunikasi

Kemajuan ilmu pengetahuan telah mengubah cara kita berkomunikasi secara drastis. Pada masa lalu, interaksi lebih banyak

dilakukan secara tatap muka atau melalui surat yang dikirim via pos. Namun, di era globalisasi ini, kehadiran *handphone* telah membuat komunikasi menjadi lebih cepat, praktis, dan efisien.

b. Sosial

Gadget dilengkapi dengan beragam fitur dan aplikasi yang memudahkan kita untuk berbagi berita, informasi, dan cerita. Dengan memanfaatkan teknologi ini, kita dapat memperluas jaringan pertemanan dan menjalin hubungan dengan kerabat yang jauh tanpa harus menghabiskan waktu lama hanya untuk berkomunikasi.

c. Pendidikan

Perkembangan zaman juga memberikan dampak signifikan dalam dunia pendidikan. Saat ini, akses terhadap pengetahuan tidak lagi terbatas pada buku teks. Melalui gadget, kita bisa mendapatkan informasi dan pengetahuan yang dibutuhkan, mulai dari isu pendidikan, politik, ilmu pengetahuan umum, hingga agama, tanpa perlu repot-repot pergi ke perpustakaan yang mungkin sulit dijangkau.

2. Interaksi Sosial

Menurut (Witarsa et al., 2018) Interaksi atau hubungan dapat

dipahami sebagai ikatan yang terbentuk antara dua orang atau lebih yang saling memengaruhi. Dalam konteks ini, hubungan sosial memiliki peranan penting yang erat kaitannya dengan berbagai aspek dalam masyarakat. Dengan demikian, hubungan sosial dapat diartikan sebagai jaringan yang terbentuk di antara sekelompok individu yang aktif berinteraksi dan melakukan beragam tindakan sosial.

Sebagai individu, manusia secara alami terdorong untuk menjalin hubungan, terutama dengan sesama. Mengingat bahwa manusia adalah makhluk sosial, hidup sendirian bukanlah pilihan yang realistis. Kehadiran orang lain sangat penting dalam menjalani kehidupan sehari-hari, yang pada gilirannya mendorong keinginan untuk berinteraksi. Proses ini melahirkan komunikasi dan interaksi sosial yang sangat berharga. Dengan demikian, interaksi sosial menjadi fondasi bagi berbagai proses sosial yang muncul dari hubungan-hubungan sosial yang dinamis. Interaksi ini mencakup hubungan antar individu, antarkelompok, serta interaksi antara individu dan kelompok (Syahyudin, 2020)

Melalui interaksi sosial, individu memiliki peluang untuk mengembangkan keterampilan sosial yang sangat penting, seperti empati, kerjasama, dan kemampuan menyelesaikan konflik. Keterampilan ini memainkan peran krusial dalam meningkatkan kesejahteraan emosional dan mental seseorang. Selain itu, interaksi sosial dipengaruhi oleh norma dan nilai-nilai yang berlaku di masyarakat, yang membantu individu memahami cara berperilaku dan berinteraksi dengan orang lain.

Perkembangan perilaku sosial pada anak-anak menjadi semakin jelas ketika mereka mulai menunjukkan minat yang besar terhadap aktivitas bersama teman-teman dan keinginan untuk diterima dalam kelompok. Anak-anak tidak lagi merasa puas hanya dengan bermain sendiri di rumah atau bersama saudara-saudara mereka. Aktivitas bersama anggota keluarga sering kali tidak cukup untuk memenuhi kebutuhan sosial mereka. Anak-anak sangat mendambakan kebersamaan dengan teman-teman, dan ketika mereka tidak dapat berkumpul, rasa kesepian dan

ketidakpuasan yang mendalam akan mulai muncul (Sianturi, 2021).

3. Siswa Sekolah Dasar

Dari tahap sensorik-motorik (0-2 tahun) hingga operasional formal (11 tahun atau lebih), anak-anak melewati empat tahap perkembangan kognitif yang sangat penting: pra-operasional konkret (2-7 tahun), operasional konkret (7-11 tahun). Sebagian besar siswa sekolah dasar, antara usia 6 dan 12 tahun, berada di fase awal pendidikan formal. Pada tahap ini, murid-murid mengikuti kursus yang dimaksudkan untuk meletakkan dasar pengetahuan dan kemampuan yang diperlukan yang akan membantu pendidikan mereka di masa depan.

Anak-anak di sekolah dasar berada dalam tahap pertumbuhan yang sangat penting. Mereka mulai menciptakan identitas mereka, belajar untuk terlibat dengan teman sekelasnya, dan mengembangkan keterampilan sosial. Interaksi dengan guru dan teman sekelas memungkinkan siswa untuk memahami kualitas penting seperti kerja sama, empati, dan bagaimana menyelesaikan perselisihan. Selain itu, pengalaman yang diperoleh di sekolah dasar meningkatkan

keterampilan motorik halus dan kasar mereka melalui beberapa kegiatan termasuk atletik, seni, dan permainan. Di sisi lain, penggunaan gawai di kalangan siswa sekolah dasar dapat memiliki hasil yang berbeda, baik dan buruk. Meskipun gawai ini memberikan hiburan yang menarik, namun fungsinya dapat menyebabkan kecanduan. Kecenderungan ini dapat menyebabkan anak-anak lebih memilih bermain game daripada berinteraksi dengan teman-temannya, sehingga mengurangi aktivitas fisik dan menyebabkan perasaan kesepian dan kurang bersosialisasi. Oleh karena itu, orang tua memiliki peran yang sangat penting; mereka harus secara agresif mengawasi dan mengontrol penggunaan teknologi oleh anak-anak mereka (Witarsa et al., 2018).

Selama tahap pertumbuhan dan perkembangan mereka, anak-anak mengalami serangkaian perubahan penting. Tiga elemen kunci yang mendefinisikan perubahan ini adalah pertumbuhan fisik, perkembangan kognitif, dan variabel psikososial. Berat dan tinggi badan mereka yang terus bertambah, yang mencerminkan proses perkembangan

yang berkelanjutan, menunjukkan pertumbuhan fisik. Sementara itu, pertumbuhan kognitif anak ditunjukkan dengan meningkatnya kemampuan mereka untuk secara aktif terlibat dalam proses belajar, yang terkait erat dengan tingkat kecerdasan mereka.

Sebaliknya, komponen psikososial anak dapat dilihat dari kemampuannya beradaptasi dengan lingkungannya. Perkembangan sosial di sekolah dasar dapat diukur dari sejauh mana anak-anak berinteraksi, bersosialisasi, dan menyesuaikan diri dengan berbagai situasi yang mereka hadapi. Selain itu, pertumbuhan psikologis yang dialami anak-anak mempengaruhi emosi dan suasana hati mereka, sehingga mempengaruhi kehidupan sehari-hari mereka secara lebih umum.

4. Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Interaksi Sosial

Berdasarkan keinginan anak, banyak orang tua dalam temuan studi (Sianturi, 2021) memberikan gawai pada anaknya. Pilihan ini memiliki beberapa motivasi, mulai dari keinginan untuk mengenalkan teknologi di usia dini hingga hanya untuk mencegah kebosanan pada anak. Orang tua yang berpikiran

seperti ini percaya bahwa gawai dapat meningkatkan lingkaran sosial anak karena memungkinkan mereka untuk berpartisipasi dalam berbagai situs media sosial. Selain itu, gawai terkadang digunakan untuk mencegah anak-anak mengganggu kegiatan orang tua mereka. Oleh karena itu, banyak orang tua yang tidak heran memberikan gawai kepada anak-anak yang masih duduk di bangku sekolah dasar.

Interaksi sosial siswa sekolah dasar sangat dipengaruhi oleh penggunaan gawai. Di satu sisi, gawai membantu mereka untuk berkomunikasi dan membangun hubungan. Pesan teks, jejaring sosial, dan aplikasi game online membantu anak-anak untuk tetap terhubung. Dengan cara ini, terutama ketika kontak tatap muka dibatasi, seperti selama pandemi, orang-orang dapat menciptakan dan mempertahankan hubungan sosial.

Penggunaan gawai yang berlebihan, terutama jika tidak disertai dengan rasa tanggung jawab, dapat menimbulkan beberapa dampak yang merugikan, kata (Syahyudin, 2020). Salah satu dampak yang paling mencolok adalah timbulnya kecenderungan untuk

enggannya berinteraksi dalam kegiatan sosial, seperti bercakap-cakap atau bermain dengan orang-orang terdekat. Penyakit ini juga dapat menyebabkan gangguan, terutama selama fase belajar. Banyak anak yang merasa terasing dari lingkungan sosialnya, yang menyebabkan mereka stres dan pada akhirnya dapat mengganggu proses belajar mereka. Seringkali, ketidakmampuan siswa untuk mengikuti pelajaran disebabkan oleh hilangnya konsentrasi. Sebaliknya, akses gawai ke internet membuat anak-anak terpapar dengan berbagai informasi, termasuk materi yang tidak sesuai untuk mereka. Pada usia sekolah dasar, kejadian ini dapat sangat mengganggu proses belajar di sekolah, di mana anak-anak sebenarnya membutuhkan hubungan sosial yang sesuai dengan teman sebaya dan guru mereka.

Kemudian berdasarkan (Jannah et al., 2024) Bermain dengan gawai dapat menyebabkan anak-anak merasa terputus dengan teman dan lingkungannya. Kurangnya keterlibatan sosial menyebabkan hal ini; banyak yang lebih suka menyendiri dengan gawai mereka daripada bermain dengan teman.

Penggunaan gawai yang berlebihan dapat membuat anak-anak menjadi egois dan cenderung individualis.

Penggunaan gawai yang berlebihan memiliki pengaruh negatif yang besar yang meningkatkan kecenderungan anak-anak untuk menjadi egois dan memiliki masalah dalam bersosialisasi. Mengontrol penggunaan gawai menjadi semakin sulit ketika anak-anak menjadi kecanduan teknologi. Terutama karena waktu yang dihabiskan untuk bermain game menjadi terlalu lama, keadaan ini dapat mengganggu pertumbuhan otak mereka (Ariston & Frahasini, 2018).

Kecanduan gawai tampaknya sangat mempengaruhi kualitas hubungan sosial seseorang. Kualitas interaksi sosial yang tercipta akan menurun seiring dengan meningkatnya kecanduan. Sebaliknya, orang yang membatasi penggunaan gawai cenderung memiliki hubungan sosial yang lebih baik. Remaja yang menghabiskan banyak waktu dengan gawai cenderung menunjukkan perilaku sosial yang kurang positif dibandingkan teman-temannya yang lebih pandai mengendalikan

penggunaan gawai (Juwariyah et al., 2023).

Penggunaan gawai yang berlebihan dapat mengganggu interaksi sosial anak-anak karena perhatian mereka biasanya teralihkan dari lingkungan sekitar ke layar gawai. Terutama untuk anak-anak berusia antara 7 dan 12 tahun, yang berada dalam tahap penting untuk belajar bersosialisasi baik di rumah maupun di sekolah, hal ini cukup berbahaya. Banyak anak zaman sekarang yang percaya bahwa hidup seharusnya sederhana, sehingga mereka cenderung menyederhanakan masalah dan menghindari dari rintangan. Akibatnya, mereka menjadi kurang toleran, mudah kehilangan fokus, dan berharap keinginannya dapat terpenuhi dengan cepat. Bermain dengan elektronik dalam jangka waktu yang lama dan setiap hari juga dapat meningkatkan kemungkinan berkembangnya perilaku antisosial pada anak (Prayuda et al., 2020). Perilaku yang mengganggu ini dapat membuat anak-anak tidak dapat menjalin keakraban dengan teman sekelasnya di masa depan.

Seiring berjalannya waktu, menurut temuan penelitian (Lestari &

Novitri, 2023), para peneliti menemukan bahwa siswa semakin banyak menggunakan gawai, terutama dalam lingkungan yang kurang mendukung. Siswa lebih cenderung memilih untuk bermain dengan gawai daripada aktif di luar rumah atau berinteraksi langsung dengan teman-temannya, yang menjelaskan tren ini. Akibatnya, terlalu banyak menggunakan gawai dapat mengganggu siklus tidur, mengubah postur tubuh, merusak penglihatan, dan bahkan menimbulkan masalah pendengaran akibat penyalahgunaan headphone saat bermain dengan gawai.

D. Kesimpulan

Salah satu inovasi teknologi yang telah secara signifikan mengubah pola pikir manusia adalah kehadiran gadget. Hal ini sangat terlihat di kalangan anak-anak yang masih berada di bangku Sekolah Dasar (SD). Meskipun gadget memberikan kemudahan dalam berkomunikasi serta akses informasi yang berguna, penggunaan yang berlebihan dapat memberikan dampak buruk terhadap interaksi sosial mereka.

Interaksi sosial memegang peranan penting dalam pengembangan empati dan keterampilan komunikasi. Namun, seringkali hal ini terabaikan karena anak-anak lebih memilih menghabiskan waktu di depan layar. Meskipun teknologi memungkinkan mereka untuk terhubung dengan teman-teman secara virtual, kecenderungan ini justru mengurangi kesempatan mereka untuk bertemu dan berinteraksi secara langsung. Akibatnya, hubungan sosial di antara mereka dapat terganggu.

Jika seorang anak terus-menerus menggunakan gadget tanpa adanya pengawasan atau batasan dari orang tua, mereka berisiko mengembangkan perilaku yang kurang menguntungkan. Ini bisa termasuk sifat egois, individualis, *introvert*, reaksi emosional yang berlebihan, dan bahkan potensi untuk menjadi antisosial.

DAFTAR PUSTAKA

Adrias, A., Genisa, T., Husna, V. A., & Syam, S. S. (2025). *Pemanfaatan Teknologi Digital dalam Meningkatkan Minat Belajar PPKn Siswa di Sekolah Dasar*. 3.

Ariston, Y., & Frahasini, F. (2018).

Dampak Penggunaan Gadget Bagi Perkembangan Sosial Anak Sekolah Dasar. *Journal of Educational Review and Research*, 1(2), 86. <https://doi.org/10.26737/jerr.v1i2.1675>

Health, M., Journal, S., & Issn, P.-. (2021). *Maret 2021*. 1, 53–62.

Jannah, M., Zakaria, R., & Arlianti, N. (2024). DAMPAK PENGGUNAAN GADGET TERHADAP INTERAKSI SOSIAL ANAK DI DESA PEUNITI KECAMATAN BAITURRAHMAN KOTA BANDA ACEH TAHUN 2024. 5, 11515–11523.

Juwariyah, S., Sari, N. M. A. W., & Amalia, P. (2023). Hubungan Penggunaan Gadget Terhadap Interaksi Sosial dan Kecemasan (Nomophobia) pada Remaja Di RW 02 Dusun Keling. *Jurnal Manajemen Asuhan Keperawatan*, 7(1), 27–33. <https://doi.org/10.33655/mak.v7i1.160>

Lestari, I. P., & Novitri, N. (2023). Faktor-Faktor Yang Berhubungan Dengan Penggunaan Gadget Terhadap Interaksi Sosial Pada Anak Usia Sekolah. *Citra Delima Scientific Journal of Citra Internasional Institute*, 7(2), 148–155. <https://doi.org/10.33862/citradelima.v7i2.372>

Lioni, T., Holillulloh, H., & Nurmalisa, Y. (2014). Pengaruh Penggunaan Gadget Pada Peserta Didik Terhadap Interaksi Sosial. *Jurnal Kultur Demokrasi*, 2(2), 12. <https://media.neliti.com/media/pu>

blications/248338-pengaruh-penggunaan-gadget-pada-peserta-3283dc39.pdf

Pendidikan Guru Sekolah Dasar,
6(1), 9–20.
<https://doi.org/10.33558/pedagogik.v6i1.432>

- Pangestu, FA & Rahayu, E. (2022). Pengaruh Penggunaan Gadget terhadap Perilaku Sosial Siswa pada Kelas Tinggi di SDN 216 Inpres Tetebassi. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4, 1349–1358.
- Prayuda, R. A., Munir, Z., Siam, W. N., Bondowoso, T., & Jadid, U. N. (2020). *Pengaruh Pemakaian Gadget Terhadap Perilaku Sosial Siswa di Sekolah Dasar Negeri Taal 01 Kecamatan Tapen Kab. Bondowoso*. 8.
- Rakhmat, C., Kesulitan Membaca Permulaan Pada Siswa Kelas, A., TASIKMALAYA Sintia Sri Rahayu, S., & Zahara Nurani, R. (2024). Esensi Pendidikan Inspiratif. *Juni*, 6(2), 343. <https://journalpedia.com/1/index.php/epi/index>
- Sianturi, Y. R. U. (2021). Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Kemampuan Interaksi Sosial Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Kewarganegaraan*, 5(1), 276–284. <https://doi.org/10.31316/jk.v5i1.1430>
- Syahyudin, D. (2020). Pengaruh Gadget Terhadap Pola Interaksi Sosial Dan Komunikasi Siswa. *Gunahumas*, 2(1), 272–282. <https://doi.org/10.17509/ghm.v2i1.23048>
- Witarsa, R., Mulyani Hadi, R. S., Nurhananik, N., & Haerani, N. R. (2018). Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Kemampuan Interaksi Sosial Siswa Sekolah Dasar. *Pedagogik: Jurnal*