



## Pengaruh Gadget Terhadap Kemampuan Interaksi Sosial Siswa Sekolah Dasar

Rini Budiwati<sup>1</sup>, Murfiah Dewi Wulandari<sup>2</sup>, Darsinah<sup>3</sup>

<sup>123</sup>Magister Pendidikan Dasar Universitas Muhammadiyah

### Abstract

Received: 11 Juli 2022

Revised: 13 Juli 2022

Accepted: 17 Juli 2022

*Technological advances are increasingly complex and evolving. This has various implications on human life, including mentality and behavior. Gadgets are one of the technical innovations that have an impact on the human mind. Gadgets are electronic devices used for modern communication. In Indonesia, most children spend their time playing with electronic devices. Of course this has an impact on children's development, especially in terms of social interaction. The term "social interaction" refers to the relationships that occur among individuals who engage in social communication and activity. The purpose of this research is to examine how far the social interaction ability of elementary school students can be influenced by technology. The research strategy of qualitative descriptive research methods was applied in this study, and a review of various relevant reading materials according to the topic being investigated. According to research results, gadgets have an impact on the mind set and behavior of adults, as well as the behavior of children. Gadgets have a significant impact on the development of elementary school children and the development of their social interactions. Children's dependence on this technology due to prolonged use of devices, devices that are played for a relatively long duration and repeated every day, children will tend towards antisocial personality.*

**Keywords:** Gadgets, Social Interaction, Elementary School Age

(\*) Corresponding Author:

**How to Cite:** Budiwati, R., Wulandari, M., & Darsinah, D. (2022). Pengaruh Gadget Terhadap Kemampuan Interaksi Sosial Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 8(13). <https://doi.org/10.5281/zenodo.6962646>.

## PENDAHULUAN

Kemajuan teknologi begitu cepat sejalan dengan perkembangan abad. Ilmu pengetahuan terapan ini tersedia dalam beraneka ragam bentuk, karakteristik, sifat dan senantiasa berkembang. Salah satu tuntutan paling kritis saat ini adalah teknologi. Hal ini penting karena teknologi diperlukan untuk berbagai tujuan.

Gadget merupakan salah satu terobosan ilmiah dan teknologi dalam beberapa tahun terakhir. Tentu saja, perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi telah memberikan dampak yang signifikan terhadap pola kehidupan manusia., baik dari segi pemikiran maupun tingkah lakunya. Ilmu pengetahuan terapan, seperti perangkat, tentu saja dapat membuat tugas manusia menjadi lebih mudah, alhasil tidak membutuhkan waktu lama. Selanjutnya, aplikasi elektronik dalam keseharian berdampak tidak hanya pada tingkah laku orang dewasa tetapi juga pada tingkah laku pada anak-anak, salah satunya keterampilan jalinan sosial (Pebriana, 2017).

Siswa di sekolah dasar memiliki pengalaman yang beragam, tahapan perkembangan menyelidiki dan berkorelasi langsung dengan zona sekitar yang mengelilinginya. Biasanya murid SD condong puas dengan apa yang mereka miliki.



Cukup umum siswa ingin bersenang-senang sambil memuaskan keinginan mereka akan ketertarikan mereka dengan elektronik, karena perangkat gadget adalah objek menarik bagi mereka sendiri. Mereka memanfaatkan aplikasi game online yang ditempatkan di dalam perangkat, jadi mayoritas dari mereka menghabiskan waktu sepanjang hari bermain dengan gadget. Terlepas dari kenyataan bahwa siswa sekolah dasar merupakan kelompok umur perlu berkomunikasi dan berdiseminasi lewat orang lain atau dengan teman seusianya.

Nuryati, Darsinah (2021) Prinsip pembelajaran kognitif meliputi tiga tiang/pilar pokok pengajaran yang dikemukakan Piaget yakni ;1). Belajar aktif, 2). Belajar melalui jaringan sosial, 3). Belajar lewat pengetahuan sendiri. Cara terbaik untuk belajar adalah dengan menciptakan lingkungan yang menguatkan siswa untuk terlibat satu sama lain. Perkembangan kognitif mereka akan dibantu dengan belajar bersama teman sebaya dan orang dewasa. Perkembangan kognitif anak akan dibantu oleh kebersamaan yang akan menghilangkan sifat keegosentrisan anak..

Namun, saat ini banyak sekali teknologi yang dimanfaatkan oleh anak-anak yang belum menyelesaikan sekolah dasar. Terlepas dari kenyataan bahwa disarankan agar anak-anak terlibat lebih banyak permainan fisik nyata pada usia itu, membentuk persekutuan tim atau kru, bercengkrama, dan berinteraksi dengan kawan sebaya secara *real time*, dan tetap cakap di sekolah (Sofiatul Maola & Lestari, n.d.).

Meskipun gejala-gejala ini cukup mengkhawatirkan pada usia itu, kita tahu fase pertumbuhan anak seusia itu, mereka mempunyai rasa keingintahuan yang kuat dan mau mengeksplorasi hal kekinian jika memang menarik.. Akibatnya, pengaruh penggunaan perangkat ini secara kompleks bisa diketahui dan dapat berbahaya bagi urutan berkembangnya anak. Mereka akan menjadi gandrung *game online* sebagai salah satunya (Putri, 2018). Ketika seorang anak menjadi kecanduan permainan di internet, anak tersebut akan menginginkan uang jajan membeli paket data internet dan isi ulang untuk aplikasi permainan online miliknya. Kemudian, tentu saja. menyebabkan pemborosan pada anak. Bahkan lebih buruk lagi, anak akan mengabaikan perintah orang tua karena lebih berkonsentrasi pada permainan. Saat orang tua membutuhkan bantuan, anak itu terdiam tidak menyahut dan tidak merespon. Mereka tidak lagi mempunyai kepedulian di sekitar kanan dan kirinya.

Menurut (Ariston et al., 2018) Pengawasan dan kendali ayah ibu sebagai orang tua terhadap buah hati mereka sangatlah penting. Ayah dan ibu tua harus menetapkan pembatasan yang pasti ketika anak-anak mereka mempergunakan elektronik, sebab gadget bisa menyebabkan konsumsi yang berlebihan.

Ketergantungan anak-anak pada perangkat diciptakan oleh penggunaan gadget yang berkepanjangan. Sarana hiburan, perilaku, masalah, dan cara menghadapi anak-anak prasekolah yang berlangsung lama dan berulang setiap hari dapat mengarah pada perkembangan kepribadian asosial. Ini memiliki efek karena menyebabkan Anda lupa untuk berbicara dan berinteraksi dengan lingkungan Anda dari waktu ke waktu. Anak-anak usia 5-6 tahun mungkin menjadi lebih individualistis sebagai akibat dari penggunaan elektronik dalam hubungan sosial mereka (Antonius Selamat Maruli Tua Simamora, Irawan Suntoro, 2016) Apakah dengan menggunakan gadget yang berlebihan mempengaruhi interaksi sosial anak

usia sekolah dasar?. Bagaimana peran dan cara orang tua mengatasi agar anak tidak menggunakan gadget secara tidak berlebihan?

## **METODE**

Strategi riset metode penelitian deskriptif kualitatif diterapkan dalam penelitian ini, dan tinjauan berbagai literatur yang relevan dengan topik yang diselidiki. Analisis data kualitatif menggunakan studi kepustakaan, mencari jurnal, buku, dan informasi dari sumber lain.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

### ***Hasil***

Dari beberapa penelitian sebelumnya dapat peneliti simpulkan bahwa gadget sangat mempengaruhi perkembangan anak. Baik anak usia dini sampai ke orang dewasa sekalipun. Anak usia sekolah dasar sesuai teori perkembangan Piaget berada pada masa operasional konkret. Pada prinsipnya perkembangan kognitifnya bisa dilakukan dengan belajar melalui interaksi sosial. Akan tetapi dengan adanya anak usia sekolah dasar kecanduan gadget berupa game online, maka perkembangan kognisi dan interaksinya terhambat. Mereka cenderung tidak peduli dengan lingkungan di sekeliling mereka. Bahkan yang terburuk, ketika orang tua membutuhkan pertolongan/bantuan, mereka diam tidak merespon. Interaksi di dalam keluarga juga akan terdampak oleh gadget ini. Karena antar anggota keluarga sedikit sekali terjalin komunikasi, dikarenakan orang tua, anak, masing-masing lebih berfokus pada gadget mereka masing-masing. Dari segi finansial, maka anak akan lebih konsumtif. Karena mereka harus membeli kuota internet yang berdampak pada pengeluaran orang tua. Sebaiknya sebagai orang tua, harus bisa mengendalikan putra putrinya dalam menggunakan gadget.

Hal tersebut sejalan dengan riset sebelumnya. Pengguna, baik anak-anak maupun orang dewasa, mungkin memiliki pengalaman yang menyenangkan atau negatif dengan gadget. Durasi penggunaan gadget merupakan salah satu aspek yang turut mempengaruhi pengaruhnya. Menurut penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Salsabila (2016), lama atau lamanya waktu yang dihabiskan anak-anak menggunakan gadget dapat mempengaruhi perkembangan mereka. Hal ini diperkuat dengan temuan Novitasari dan Khotimah (2016), yang menemukan bahwa mengenalkan elektronik kepada anak terlalu dini dapat merusak koneksi sosial mereka. (Anggraeni, 2019)

### ***Pembahasan***

#### **Gadget**

Secara etimologis gadget adalah istilah asing berasal dari Inggris yang berarti elemen elektronik mungil dengan fitur khusus. Gadget disebut "acang" dalam bahasa Indonesia. Sebuah ciri yang membuat gadget lebih menonjol dari elemen elektronik adalah elemen "kekinian". Gadget merupakan peralatan yang terhubung dengan kemajuan teknologi saat ini tablet, ponsel, laptop, dan perangkat elektronik lainnya disertakan. Hampir setiap waktu dalam setiap hari, kita selalu berinteraksi dengan gadget. Karena gadget dari ke hari selalu berinovasi dengan menyuguhkan ilmu terapan yang terkini yang dapat dimanfaatkan agar memudahkan kepentingan manusia dan praktis.

Gadget adalah perangkat elektronik dengan berbagai fitur layanan dan aplikasi yang menunjukkan ilmu pengetahuan terapan mutakhir ini membuat hidup manusia lebih praktis dan memiliki tujuan yang unik (Subarkah, 2019).

Gadget menurut Agoeng Noegroho (2010:15) yakni suatu elemen teknologi kecil (peralatan atau benda elektronik) yang mempunyai manfaat eksklusif, dan sering dikaitkan dengan suatu pembaharuan. Gadget selalu didefinisikan sebagai sesuatu yang lebih eksotis atau direkayasa untuk mengungguli teknologi biasa saat ditemukan. Gadget adalah salah satu ilmu terapan yang semakin signifikan di masa globalisasi saat ini. Saat ini gadget sudah begitu familiar, ini mempengaruhi hampir semua orang.. Tak hanya komunitas pedesaan memiliki perangkat ini akan tetapi komunitas metropolitan.. Saat ini setiap anggota masyarakat, tua, muda serta dari beragam kalangan mampu menjalankan gadget (Diah Saputri & Ayuning Pambudi, n.d.).

Karena kemajuan teknologi seperti televisi, radio, handphone, gadget, dan ipads memberikan dampak yang begitu besar bagi keberadaan manusia saat ini, maka dampak dari terobosan teknologi seperti televisi, radio, handphone, gadget, dan ipads memberikan dampak yang cepat bagi masyarakat. . Teknologi memiliki banyak fungsi dan pengaruh penting dalam berbagai industri, termasuk hiburan, seperti game yang menggunakan internet sebagai media utama, yang sering disebut game online.(Kurniawati & Purnomo, n.d.)

Seiring berjalannya waktu, gadget merupakan perangkat elektronik yang memungkinkan manusia untuk saling berkomunikasi. Perangkat ini memiliki fitur paling mutakhir, seperti game, internet, dan video.(Iqbal et al., 2020a).

### **Interaksi Sosial**

Interaksi atau hubungan bisa didefinisikan sebagai dua atau lebih orang yang terhubung atau bereaksi satu dengan yang lain. Sedangkan masyarakat terkait dengan sosial (Wiyono, 2007:234). Akibatnya, hubungan sosial dapat didefinisikan sebagai jalinan di antara sekelompok orang yang terhubung dalam hal berinteraksi maupun melaksanakan perbuatan sosial (Pebriana, 2017).

Tindakan kontak sosial menurut (Max Weber dalam Hernawan, 2010:14), adalah perbuatan seseorang individu yang mampu mempengaruhi orang lain dalam lingkup sosialnya. Seorang individu harus mempertimbangkan kehadiran orang lain di lingkungannya ketika bertindak atau berperilaku sosial. Hal ini penting karena social engagement merupakan ekspresi dari hubungan atau pertukaran sosial (Pebriana, 2017). Hubungan timbal balik antara dua orang atau lebih disebut sebagai interaksi sosial., di mana setiap partisipan bertindak aktif. Dalam kontak, ada lebih dari sekadar hubungan antara orang-orang yang terlibat; ada juga berpengaruh (Nengseh, 2020).

Ringkasnya, suatu hubungan atau komunikasi disebut sebagai interaksi sosial, antara dua atau lebih individu dengan tujuan mempengaruhi satu sama lain untuk mencapai tujuan tertentu. Dengan kata lain, interaksi sosial dapat diartikan sebagai hubungan antara individu dan kelompok, yaitu hubungan yang digunakan seseorang untuk berperilaku atas sesuatu berdasarkan arti yang dipunyai oleh seseorang tersebut.

Faktanya, setiap anak siap secara fisik dan mental untuk sekolah yang berbeda untuk beradaptasi dengan daerahnya, tidak semua anak dapat terlibat secara

sosial dengan baik, dan ada kalanya anak menghadapi hambatan dalam pengembangan diri selama masa prasekolah. Pola asuh adalah salah satu variabel yang mempengaruhi interaksi sosial anak. Proses pengasuhan atau aturan kehidupan sosial atau nasihat orang tua untuk anak-anak dalam berbagai aspek kehidupan sosial, serta mendorong dan mencontohkan bagaimana penerapan aturan-aturan ini dalam kehidupan sehari-hari, berdampak signifikan terhadap perkembangan sosial anak (Dwinita et al., 2019).

Dalam pendidikan anak-anaknya, orang tua memegang peranan penting.. Orang tua merupakan salah satu komponen yang harus bertanggung jawab terhadap pendidikan anaknya.. Akibatnya, arah dan perhatian yang tepat sangat penting dalam proses belajar anak . Salah satu hal yang perlu dilakukan untuk meningkatkan mutu pendidikan adalah dengan keterlibatan orang tua dalam kegiatan belajar anaknya. Mendorong dan memotivasi anak-anak untuk belajar dan mengurus kebutuhan dasar mereka. yang berhubungan dengan sekolah adalah jenis lain dari atensi orang tua dalam proses mengajar anak-anak dan membantu mereka mengatasi hambatan di sekolah. Hal ini sederhana bagi orang tua yang mempunyai pemahaman dan penghasilan yang baik, dikarenakan mereka dapat memberikan bantuan dan jawaban atas kesulitan belajar anak-anak mereka (Muslihasari et al., n.d.)

Menurut Hurlock (1998), urutan perkembangan sosial pada anak dipengaruhi beberapa faktor berikut:

- a. Interaksi orang tua atau ayah ibu dengan anak, dan sebaliknya, serta hubungan saudara kandung. Karena terciptanya jalinan yang sehat yang ditunjang dengan berdialog dengan baik, menjadikan anak lebih terbuka dalam berinteraksi dengan orang tua atau saudaranya. Peran orang tua adalah membimbing anak-anak mereka dalam belajar tentang lingkungan mereka.
- b. Kedudukan anak di keluarga (sulung/tengah/bungsu), kedudukan seorang anak dalam keluarga mempengaruhi anak, misalnya jika anak adalah anak bungsu, anak pasti senantiasa bergantung kepada orang tua dan saudara-saudaranya. Hal ini akan berdampak pada kemandirian seorang anak.
- c. Besarnya keluarga yang hakekatnya adalah banyak sedikitnya anggota keluarga, keluarga dengan anggota sedikit, memerlukan lebih banyak waktu, tenaga, dan cinta, dan segala jenis kegiatan dapat disertai atau dibantu. Anak-anak dari keluarga besar tidak terpengaruh dengan cara ini.
- d. Kepribadian dan gerakan anak-anak prasekolah secara langsung dipengaruhi oleh perlakuan keluarga mereka terhadap mereka., di mana terdapat rasa saling memperhatikan dalam keluarga, sikap lembut,, dan tanggap terhadap aktivitas anak, hal tersebut dapat mempengaruhi pertumbuhan anak yang lebih terkonsentrasi dan lebih baik.
- e. Harapan ayah dan ibu untuk anak-anak mereka Setiap orang tua mendambakan anak yang cerdas, dan terarah di masa depan. Ayah dan ibu mengharapkan anak dapat berkembang sesuai

kedewasaannya. Artinya pertumbuhan anak usia sekolah dipandu oleh tahap perkembangannya (Witarsa et al., 2018).

### **Siswa sekolah Dasar**

Anak-anak mengalami banyak transformasi. Pertumbuhan fisik, kognitif, dan psikososial adalah tiga elemen dari perubahan ini. Perubahan berat badan dan tinggi badan menjadi ciri perkembangan fisik anak.. Perkembangan kognitif anak ditandai dengan perubahan kemampuannya untuk berperan aktif dalam belajar dan terkait dengan tingkat kecerdasannya. Perkembangan psikososial anak ditandai dengan kemampuannya untuk cepat menyesuaikan diri dengan lingkungan sekitarnya. Perkembangan sosial anak SD diukur dari kemampuannya berinteraksi, bersosialisasi, dan beradaptasi dengan lingkungan sekitarnya. Emosi anak juga dipengaruhi oleh perkembangan psikologisnya (Iqbal et al., 2020b)

Permainan anak-anak terkait erat dengan pertumbuhan mereka.. Bermain merupakan hal penting bagi anak usia sekolah dasar, dan dapat meningkatkan kreativitas mereka. Tidak hanya itu, melalui interaksi dengan teman bermainnya, anak dapat mengembangkan sikap sosialnya saat bermain. Anak-anak menjadi lebih bersemangat dalam mengerjakan tugas sehari-hari, baik di sekolah ataupun di luar sekolah, ketika mereka bermain.

Bermain, pada kenyataannya, merupakan persyaratan untuk perkembangan anak. Namun, hal itu akan menjadi bumerang bagi masa depan anak-anak jika pengawasan orang tua tidak diberikan. Selain itu, anak usia sekolah dasar, berkisar usia 7 dan 12 tahun, sangat rentan terhadap indoktrinasi negatif. Agar keseharian anak tetap terkendali dan tugas-tugasnya terpenuhi, hubungan orang tua dengan anaknya harus lebih dipererat lagi. Hal ini dilaksanakan untuk menentukan dengan pasti bahwa anak kita tidak terlibat dalam perilaku buruk akibat bermain berlebihan.(Ganda & Hidayat, 2021).

Tahap ini termasuk dalam tahap operasional konkret ketika anak berusia antara 6 dan 12 tahun. Tahap operasional konkret, menurut Piaget, adalah keadaan di mana anak dapat menggunakan pikirannya untuk menalar secara logis tentang sesuatu yang nyata. Ketika anak diberikan masalah abstrak (verbal) tanpa adanya objek nyata, dengan syarat berpikir logis, berpikir sesuai naluri, dapat diterapkan pada contoh nyata atau khusus dari kelemahan periode ini dalam perkembangan anak-anak, mereka diberikan masalah abstrak (verbal) tanpa adanya benda nyata, maka anak akan kesulitan bahkan untuk dapat mengatasi masalah yang terjadi.

Penggunaan gadget oleh anak usia sekolah dasar tentu saja dapat berdampak positif atau negatif, karena perangkat tersebut mampu menjadikan seseorang yang menggunakannya merasa ketagihan untuk menggunakan fitur-fitur pada perangkat tersebut.. Akibatnya, anak-anak yang seharusnya bisa berkomunikasi dengan teman sekelasnya, akan tetapi mereka lebih senang untuk bermain game, aktivitas fisik berkurang dan mereka menjadi terisolasi dan antisosial. Maka, peranan orang tua sangat penting, karena mereka harus selalu mengawasi dan memantau anak-anak mereka ketika mereka menggunakan teknologi..

Kecenderungan untuk menggunakan elektronik secara sembarangan, obsesif, dan tidak tepat dapat menyebabkan anak-anak menjadi tidak peduli dengan lingkungan sekitar, di rumah ataupun di masyarakat. Ketergantungan anak-anak pada perangkat juga menciptakan kesenjangan sosial antara mereka yang memilikinya dan yang tidak. Kesenjangan ini juga dapat menanamkan dalam diri

setiap anak sikap introvert dan perilaku anti-sosial, yang mengarah pada pembentukan kelompok bermain yang sangat eksklusif (Syahyudin, 2020)

Orang tua menawarkan gawai kepada anaknya dengan alasan sebagai berikut, menurut Zaini (2019): 1) Tujuannya untuk mengenalkan anak pada teknologi informasi dan komunikasi sejak dini., 2) media pembelajaran dalam rangka mengembangkan kesadaran anak terhadap lingkungannya, 3) sebagai hiburan anak agar tidak rewel atau mengganggu pekerjaan orang tua.. Sebaliknya, orang tua terkadang bertanggung jawab dalam pengawasannya karena tidak sungguh-sungguh mengawasi anak dalam pemanfaatannya, seperti memilih program pendidikan untuk perkembangan anak, batasan waktu, pemantauan konten yang diakses anak, video yang ditonton anak, dan game yang tidak diperiksa terlebih dahulu, semuanya berdampak pada sikap dan perilaku anak di sekolah (Fitrianis & Yaswinda, 2020).

Untuk menghindari efek merugikan dari perangkat ini, orang tua harus mengawasi dan mengelola anak-anak mereka. Orang tua seharusnya senantiasa mendampingi anaknya saat bermain dengan gadget atau bisa diberi petunjuk dan larangan penggunaan gadget, namun tidak boleh terlalu dibatasi apalagi kasar pada anak karena dikhawatirkan akan berdampak pada kesehatan mentalnya. Saat mengingatkan anak hendaknya dengan lemah lembut, karena ketika orang tua memberikan nasihat yang baik, anak tentu lebih memperhatikan apa yang dikatakan, anak bisa menafsirkan apa yang disampaikan orang tua dan mengikutinya sehingga harapan yang dikomunikasikan orang tua tercapai. Misalnya, anak-anak dapat menggunakan gadget, tetapi hanya membutuhkan waktu 2 jam setelah itu untuk belajar menyelesaikan pekerjaan sekolah. Memberikan pemahaman karena alat tersebut mengandung radiasi yang jika digunakan dalam jangka waktu lama dapat menyebabkan sakit mata dan bahkan tulisan menjadi kabur, sehingga perlu penggunaan kacamata.. Anak akan menurut dan mampu melaksanakan yang dianjurkannya dengan baik jika orang tua memberikan bimbingan yang lembut disertai dengan pemahaman yang mudah dipahami.

Sejalan dengan riset sebelumnya yaitu penggunaan elektronik yang keliru, seperti menggunakan gadget secara berlebih, penempatan yang salah, dan di tempat yang pencahayaannya buruk, akan mengakibatkan pengurangan pandangan yang cepat. Ketajaman visual yang berkurang akan menyusahkan mereka untuk melaksanakan tugas sehari-hari. Pengurangan tajam pandangan pada anak-anak mengakibatkan risiko penyakit seperti glaukoma dan abrasi retina, yang dapat menyebabkan kebutaan (Ernawati et al., 2015).

Guru, selain orang tua sangat dibutuhkan di sekolah sebagai pendidik yang dapat memberikan arahan dan bimbingan kepada anak berupa informasi dan motivasi.. “Guru adalah pribadi sejati yang harus serba bisa dan maha tahu, serta mampu mentransfer kebiasaan pengetahuan kepada siswanya dengan cara yang sesuai dengan perkembangan dan potensi siswa,” demikian Rukaiyah Proklamasi Hasibuan (2017: 401). Guru pada umumnya memainkan berbagai peran bagi siswanya, dan mereka harus mampu mengenali keunikan siswanya..(Ariston et al., 2018).

## KESIMPULAN

Dapat ditarik kesimpulan bahwa gadget berdampak kepada setiap orang, baik orang tua, anak usia sekolah dasar, sampai anak usia dini, sehingga dapat mempengaruhi mind set dan perilaku mereka. Hal ini disebabkan karena penggunaan gadget secara berlebihan. Pada anak usia sekolah dasar akan kehabisan waktu bermain bersama teman-temannya. Karena pengaruh gadget, mereka lebih suka memainkan gadget mereka, terlebih untuk anak yang kecanduan game online. Hubungan sosial anak-anak akan cenderung menurun akibat gadget.

Pengawasan orang tua terhadap penggunaan perangkat ini harus lebih ketat. Saran kepada para orang tua seharusnya membatasi penggunaan, membuat peraturan jam tidur malam, memasukkan anak ke Taman Pendidikan Alquran, atau ke bimbingan belajar/les akademik, serta bisa pada bidang olah raga atau seni. Misalnya mengikuti latihan-latihan pencak silat atau taekwondo, masuk pada sanggar seni, bisa seni tari atau seni lukis. Memberikan pemahaman dengan halus, lembut akan membuat mereka mengerti dan mau melaksanakan yang orang tua kehendaki. Sehingga penggunaan gadget bisa dikurangi. Lagi pula dengan mengikuti kegiatan yang mengakibatkan anak untuk berinteraksi dengan banyak teman, akan menjadikan anak bisa bersosialisasi dengan sesamanya. Melalui interaksi, kemampuan kognitif anak juga bisa meningkat.

## DAFTAR PUSTAKA

- Anggraeni, S. (2019). Pengaruh Pengetahuan Tentang Dampak Gadget Bagi Kesehatan Terhadap Perilaku Penggunaan Gadget Pada. *Faletahan Health Journal*. [www.journal.lppm-stikesfa.ac.id/ojs/index.php/FHJ](http://www.journal.lppm-stikesfa.ac.id/ojs/index.php/FHJ)
- Antonius Selamat Maruli Tua Simamora, Irawan Suntoro, Y. N. (2016). *PERSEPSI ORANGTUA TERHADAP DAMPAK PENGGUNAAN GADGET PADA ANAK USIA PENDIDIKAN DASAR / Simamora /*. *Jurnal Kultur Demokrasi*. <http://jurnal.fkip.unila.ac.id/index.php/JKD/article/view/11569>
- Ariston, Y., Guru Sekolah Dasar, P., & Singkawang, S. (2018). SOSIAL ANAK SEKOLAH DASAR. In *JOURNAL OF EDUCATIONAL REVIEW AND RESEARCH* (Vol. 1, Issue 2). <https://journal.stkipsingkawang.ac.id/index.php/JERR/article/view/1675>
- Diah Saputri, A., & Ayuning Pambudi, D. (n.d.). *Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Kemampuan Intraksi Sosial Anak Usia Dini*. <http://ejournal.uin-suka.ac.id/tarbiyah/conference/index.php/aciece/aciece3>
- Dwinita, K., Dan, V., Pande, K., & Susilawati, A. (2019). Peran pola asuh orangtua dan penggunaan gadget terhadap interaksi sosial anak prasekolah. In *Jurnal Psikologi Udayana* (Vol. 6, Issue 1).
- Ernawati, W., Budihart, I., & Winarianti. (2015). *PENGARUH PENGGUNAAN GADGET TERHADAP PENURUNAN TAJAM PENGLIHATAN PADA ANAK USIA SEKOLAH (6-12 TAHUN) DI SD MUHAMMADIYAH 2 PONTIANAK SELATAN* / . / ProNers. <https://jurnal.untan.ac.id/index.php/jmkeperawatanFK/article/view/10533/10151>
- Fitriani, E., & Yaswinda. (2020). *HUBUNGAN DURASI WAKTU PENGGUNAAN GADGET TERHADAP INTERAKSI SOSIAL ANAK USIA DINI*. 4(2). <https://doi.org/10.33222/pelitapaud.v4i1.971>

- Ganda, N., & Hidayat, S. (2021). PEDADIDAKTIKA: JURNAL ILMIAH PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR Dampak Game Online Free Fire pada Siswa Sekolah Dasar. In *All rights reserved* (Vol. 8, Issue 4). <http://ejournal.upi.edu/index.php/pedadidaktika/index>
- Iqbal, M., Amri, U., Syehma Bahtiar, R., Pratiwi, D. E., Guru, P., Dasar, S., Bahasa, F., & Sains, D. (2020a). Jurnal Pendidikan Dasar | p-ISSN. In *Desember* (Vol. 2, Issue 2). <https://pdfs.semanticscholar.org/8c68/251df31882e99edb8dc51b7b44cac9a11062.pdf>
- Iqbal, M., Amri, U., Syehma Bahtiar, R., Pratiwi, D. E., Guru, P., Dasar, S., Bahasa, F., & Sains, D. (2020b). Jurnal Pendidikan Dasar | p-ISSN. In *Desember* (Vol. 2, Issue 2).
- Kurniawati, I., & Purnomo, H. (n.d.). *ELEMENTA: JURNAL PGSD STKIP PGRI BANJARMASIN*. <https://doi.org/10.33654/pgsd>
- Muslihasari, A., Yanti, Y. E., & Cholifah, T. N. (n.d.). *ELEMENTA: JURNAL PGSD STKIP PGRI BANJARMASIN PENGARUH PERHATIAN ORANGTUA DAN MOTIVASI BELAJAR TERHADAP PRESTASI BELAJAR SISWA KELAS IV SN NEGERI 1 KLEPU*. <https://doi.org/10.33654/pgsd>
- Nengseh, E. R. (2020). *Tampilan Pengaruh penggunaan gadget terhadap kreativitas dalam interaksi sosial anak SD*. *JCAC Journal of Creative Attitudes Culture*. <https://www.journalofdiversity.com/index.php/jcac/article/view/31/27>
- Pebriana, P. H. (2017). Analisis Penggunaan Gadget terhadap Kemampuan Interaksi Sosial pada Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(1), 1. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v1i1.26>
- Putri, R. (2018). *Dampak Penggunaan Smartphone Terhadap Perkembangan Prestasi Motorik dan Emosional Siswa Kelas 5 Sekolah Dasar di Air Teluk Kiri*.
- Sofiatul Maola, P., & Lestari, T. (n.d.). *PENGARUH GADGET TERHADAP PERKEMBANGAN SOSIAL ANAK SEKOLAH DASAR*.
- Subarkah, M. A. (2019). *PENGARUH GADGET TERHADAP PERKEMBANGAN ANAK* (Vol. 15, Issue 1).
- 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., Sri Mulyani Hadi, R., & Rini Haerani, N. (2018). *PENGARUH PENGGUNAAN GADGET TERHADAP KEMAMPUAN INTERAKSI SOSIAL SISWA SEKOLAH DASAR: Vol. VI* (Issue 1).