Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri,
ISSN Cetak : 2477-5673 ISSN Online : 2614-722X
Volume 12 Nomor 02, Juni 2026

DAMPAK PENGGUNAAN GADGET PADA SIKAP SOSIAL SISWA SEKOLAH DASAR : STUDI LITERATUR

Salsabila Maghfirah Ramadhani[1], Elfia Sukma[2], Inggria Kharisma[3]
[1,2,3]PGSD FIP Universitas Negeri Padang
[1]Salsabilamaghfirah23129247@gmail.com, [2]elfiasukma@fip.unp.ac.id,
[3]inggriakharisma@unp.ac.id

ABSTRACT

In today's digital age, devices such as smartphones and tablets have become essential to the daily lives of elementary school children. This, in turn, has a number of significant consequences for their social development, including both positive and more serious negative effects. This study aims to conduct an in-depth analysis of these influences by applying a comprehensive literature review approach, compiling and analyzing findings from relevant, recent scientific journals. The method used was a rigorous systematic literature review, drawing on sources from accredited journals published between 2018 and 2025, with a primary focus on empirical research in Indonesia. The analysis revealed that negative impacts were more pronounced, such as a decline in the quality of direct social relationships, the emergence of antisocial behavior, and a reduced capacity for empathy among students. Meanwhile, the observed positive effects were limited to increased creativity through digital communication and better access to information. Overall, the study's conclusions emphasize the need for close supervision by parents and educators to mitigate potential risks and provide practical advice on limiting daily gadget use within safe limits.

Keywords: *gadgets, social attitudes, elementary school students.*

ABSTRAK

Di zaman digital saat ini, keberadaan perangkat seperti ponsel pintar dan tablet telah menjadi hal yang sangat penting dalam kehidupan sehari-hari anak-anak di tingkat dasar. Hal ini pada gilirannya menyebabkan sejumlah akibat penting terhadap perkembangan sosial mereka, termasuk dampak positif serta efek negatif yang lebih serius. Penelitian ini bertujuan untuk melakukan analisis mendalam terkait pengaruh tersebut dengan menerapkan pendekatan studi literatur yang menyeluruh, serta mengumpulkan dan menganalisis berbagai temuan dari jurnal ilmiah terbaru yang relevan. Metode yang diterapkan adalah kajian literatur sistematis yang ketat, di mana sumber-sumber diambil dari jurnal terakreditasi yang dipublikasikan antara tahun 2018 hingga 2025, dengan fokus utama pada penelitian empiris di Indonesia. Hasil dari analisis menunjukkan bahwa dampak negatif lebih terlihat, seperti penurunan kualitas hubungan sosial secara langsung, kemunculan perilaku anti-sosial, dan berkurangnya kapasitas empati di kalangan siswa. Sementara itu, efek positif yang teramati hanya terbatas pada peningkatan kreativitas melalui komunikasi digital dan akses informasi yang lebih baik. Secara keseluruhan, kesimpulan dari studi ini menekankan pada perlunya pengawasan ketat dari orang tua dan pendidik untuk mengurangi risiko yang mungkin terjadi,

serta memberikan saran praktis untuk membatasi waktu penggunaan gadget setiap harinya agar tetap dalam batas yang aman.

Kata Kunci: gadget, sikap sosial, siswa sekolah dasar.

A. Pendahuluan

Perkembangan dalam sektor teknologi komunikasi dan informasi tengah berlangsung dengan kecepatan yang luar biasa. Perkembangan ini ditandai dengan kemunculan berbagai perangkat seperti ponsel pintar, tablet, dan alat digital lainnya. Dalam istilah Bahasa Indonesia, alat-alat ini dikenal sebagai gadget. Gadget merujuk kepada perangkat elektronik kecil yang dibuat dengan berbagai fitur istimewa, termasuk beragam aplikasi untuk memperoleh informasi, platform sosial, menyalurkan hobi, dan berbagai fungsi lainnya. Secara umum, istilah gawai biasanya dikaitkan dengan perangkat seperti smartphone. Menurut Anggraini dalam (Motivasi et al., 2025) ada beberapa fungsi gadget meliputi sarana untuk berinteraksi, sumber pencarian informasi, media hiburan, serta pelengkap untuk gaya hidup masa kini.

Anak-anak serta remaja adalah kelompok umur yang paling sering memanfaatkan gadget dalam aktivitas sehari-hari. Perkembangan teknologi yang cepat dan mudah diakses oleh berbagai kalangan masyarakat menjadi faktor utama dalam hal ini. Sejak kecil, banyak anak telah dikenalkan dengan smartphone, tablet, dan perangkat digital lainnya, baik untuk bersenang-senang seperti bermain game dan menonton video, maupun untuk membantu proses belajar. Di antara anak muda, pemakaian gadget bahkan menjadi elemen utama dalam pola hidup. Mereka menggunakan perangkat untuk berkomunikasi di platform sosial, mencari informasi, menyelesaikan pekerjaan sekolah, dan mengekspresikan diri. Adanya berbagai aplikasi yang menarik dan interaktif semakin membuat pengguna merasa betah menggunakan gadget dalam durasi yang lama. Sebaliknya, gadget saat ini sudah tidak dipandang sebagai barang yang mahal. Perkembangannya yang cepat dan variasi harganya memungkinkan gadget dimiliki oleh hampir seluruh lapisan masyarakat. Dari ASN, kelas atas, hingga masyarakat luas, semua menjadikan gadget sebagai kebutuhan utama dalam melakukan

aktivitas sehari-hari, baik untuk pekerjaan, pembelajaran, maupun berinteraksi. Namun, tingginya penggunaan gadget juga mengakibatkan dampak tertentu. Di satu sisi, gadget menawarkan berbagai manfaat seperti kemudahan dalam mengakses informasi, efisiensi dalam berkomunikasi, dan wadah untuk bersantai. Namun, di sisi lain, pemakaian yang berlebihan dapat menyebabkan berbagai masalah, seperti berkurangnya interaksi sosial secara langsung, gangguan kesehatan mata, dan penurunan konsentrasi belajar pada anak-anak dan remaja (Rini et al., 2021).

Kehadiran perangkat teknologi dalam hidup anak-anak menandakan bahwa inovasi telah mempengaruhi secara signifikan perilaku dan pola kebiasaan generasi muda saat ini. Sebagian orang tua memutuskan untuk memberikan perangkat elektronik kepada anak-anak mereka karena berbagai alasan yang dianggap esensial dan berguna. Salah satu faktor utama adalah untuk mendorong proses pembelajaran anak. Dengan menggunakan gadget, anak-anak dapat lebih mudah mendapatkan materi belajar, menonton video edukasi, mengikuti kelas daring, menyelesaikan tugas, dan mencari informasi penting untuk meningkatkan pengetahuan. Dalam situasi tertentu, perangkat kadang-kadang berfungsi sebagai sarana utama pembelajaran, terutama ketika proses belajar berlangsung secara daring. Oleh sebab itu, banyak orang tua memandang gadget sebagai sarana yang mampu meningkatkan kualitas pendidikan anak jika dimanfaatkan dengan benar. Selain berperan sebagai alat belajar, gadget kerap diberikan kepada anak sebagai sarana untuk bersenang-senang. Anak-anak bisa beraktivitas dengan permainan yang mendidik, melihat program anak, menikmati musik, atau memanfaatkan aplikasi kreatif yang dapat merangsang imajinasi mereka. Sebaliknya, kehadiran gadget turut membantu orang tua dalam melaksanakan kegiatan sehari-hari. Saat orang tua bekerja, merawat rumah, atau memiliki aktivitas lain, anak yang menggunakan perangkat cenderung lebih tenang dan teralihkan dari perhatian. Kondisi ini memberikan kebebasan lebih bagi orang tua untuk menyelesaikan tugas tanpa perlu selalu menemani anak saat bermain. Oleh karena itu, pemakaian gadget di

antara anak-anak saat ini menjadi hal yang lazim di masyarakat. Bagi anak-anak, mendapatkan gadget dari orang tua tentu merupakan sesuatu yang menyenangkan. Mereka merasa senang karena dapat mengalami berbagai permainan, video menarik, dan akses ke dunia digital yang luas. Gadget sering dianggap sebagai barang yang modis dan menarik, sehingga anak merasa bangga ketika memilikinya. Akan tetapi, di balik kebahagiaan tersebut, terdapat dampak yang perlu diperhatikan dengan sungguh-sungguh oleh orang tua dan pendidik. Penggunaan gadget secara berlebihan tanpa pengawasan dapat memengaruhi perkembangan sosial anak, khususnya di usia sekolah dasar yang merupakan waktu krusial untuk belajar berinteraksi langsung dengan lingkungan. Tanpa disadari, kecenderungan menggunakan gadget secara berlebihan dapat membuat anak lebih sering menghabiskan waktu sendiri dibandingkan berinteraksi dengan teman sebaya. Anak semakin sedikit melakukan komunikasi tatap muka, berbagi, berkolaborasi, dan menyelesaikan konflik sosial secara langsung. Jika keadaan ini terus berlanjut, keterampilan sosial anak dapat menurun. Anak-anak mungkin menjadi lebih pendiam, kehilangan kepercayaan diri, menghadapi kesulitan bergaul, atau merasa lebih nyaman di dunia maya dibandingkan berinteraksi dengan orang lain. Selain itu, penggunaan gadget yang berlebihan dapat mengurangi empati karena anak-anak menjadi kurang sering berhubungan dengan ekspresi dan perasaan asli orang lain. Dengan demikian, orang tua memiliki peran yang sangat krusial dalam mengawasi dan mengarahkan penggunaan gadget oleh anak. Orang tua perlu menetapkan batasan waktu penggunaan, memilih konten yang sesuai dengan usia, serta mendorong anak untuk melakukan aktivitas lain seperti bermain di luar, membaca buku, berolahraga, dan berinteraksi dengan keluarga serta teman-teman. Dengan panduan yang tepat, perangkat gadget dapat memberikan keuntungan positif bagi pertumbuhan anak. Sebaliknya, jika tidak ada pengawasan yang memadai, perangkat dapat menghalangi perkembangan sosial dan emosional anak pada masa pertumbuhan mereka (Dasar et al., 2018).

Beragam studi terdahulu menunjukkan bahwa kemajuan teknologi dapat membawa efek baik maupun buruk dalam sektor pendidikan. Penemuan alat komunikasi modern, seperti gadget portabel, merupakan salah satu contoh penting dari inovasi teknologi yang berdampak (Wati Diah et al., 2024). Penggunaan gadget dalam dunia pendidikan membuka peluang untuk metode belajar yang lebih menarik serta interaktif. Namun, selain manfaat tersebut, ada pula peningkatan kekhawatiran mengenai dampak yang lebih besar terhadap perkembangan karakter siswa. Apakah teknologi digital membantu dalam menciptakan kemandirian, rasa empati, dan nilai-nilai moral, atau malah memicu masalah seperti ketergantungan dan kurangnya interaksi sosial yang bermakna? Pertanyaan ini mengajak kita untuk merenungkan bagaimana cara memperbaiki dan mengarahkan pendidikan karakter di tengah arus digital yang tak terhindarkan (Cipta et al., 2023). Penggunaan gadget dengan bijak dapat mendukung anak-anak dalam aktivitas sehari-hari, terutama dalam mencari data atau informasi untuk menyelesaikan tugas sekolah, serta sebagai media hiburan melalui berbagai fasilitas yang ada (Ariston et al., 2018). Selain memberikan manfaat positif bagi manusia, perangkat elektronik juga memiliki efek negatif, terutama terhadap interaksi sosial pada anak-anak. Penggunaan perangkat ini secara berlebihan bisa menghambat kemampuan anak dalam berkomunikasi dengan orang lain, sehingga mengurangi rasa empati mereka. Studi menunjukkan bahwa anak-anak yang sering menggunakan gawai lebih rentan menghadapi kesulitan dalam berinteraksi sosial, kurang peka terhadap lingkungan sekitar, dan mengalami dampak buruk pada perilaku serta sikap sosial mereka. Selain itu, ketertarikan siswa pada pembelajaran juga bisa menurun. Siswa menjadi kurang termotivasi untuk belajar dan kehilangan fokus karena gawai lebih sering dipakai untuk hiburan. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa perilaku egois yang timbul akibat penggunaan gawai yang berlebihan dapat membuat anak-anak melupakan pentingnya menjalin interaksi dan berkomunikasi dengan orang-orang di sekitar mereka (Sianturi, 2021).

B. Metode Penelitian

Penelitian ini termasuk ke dalam jenis studi kualitatif dengan memanfaatkan metode kajian literatur. Menurut Marzali dalam (Motivasi et al., 2025) menyatakan bahwa kajian literatur merupakan langkah mencari dan menganalisis beragam sumber bacaan melalui pembacaan buku, artikel jurnal, serta berbagai publikasi akademik lain yang relevan dengan topik penelitian, dengan tujuan untuk menghasilkan karya tulis yang membahas tema atau isu tertentu. Tujuan dari kajian literatur adalah untuk mengumpulkan informasi, gagasan, dan dasar-dasar yang menjadi landasan penelitian, sehingga dapat menghasilkan tulisan yang menginvestigasi suatu topik atau isu secara terorganisir dan mendetail. Dalam metode ini, peneliti melaksanakan serangkaian langkah yang terencana, mencakup pengumpulan, analisis, pengolahan, dan penyajian data yang berasal dari berbagai sumber tertulis seperti jurnal ilmiah, buku, artikel, prosiding, dan dokumen lain yang berkaitan dengan tema penelitian (Motivasi et al., 2025). Semua sumber tersebut dipilih dengan cermat berdasarkan kehandalan, kebaruan, serta relevansinya dengan isu yang sedang diangkat. Data yang telah dikumpulkan lalu dianalisis secara mendalam untuk menemukan konsep, teori, temuan penelitian sebelumnya, serta celah penelitian yang dapat menjadi dasar dalam pembuatan kajian. Selanjutnya, informasi tersebut diproses dan diatur dengan sistematis dalam bentuk laporan literatur sebagai landasan teoritis maupun referensi tambahan untuk penelitian. Proses pengumpulan data dilakukan melalui beragam sumber yang ada di internet, seperti database jurnal elektronik, perpustakaan digital, repositori institusi, dan situs akademik yang terpercaya, sehingga memudahkan peneliti dalam memperoleh data yang tepat dan relevan.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Gawai dalam bidang pendidikan adalah usaha memanfaatkan perangkat elektronik terkini dan canggih, seperti smartphone, tablet, laptop, dan alat digital lainnya, untuk memperlancar komunikasi serta proses pembelajaran (Karakter & Sekolah, 2021). Eksistensi gadget dapat memperkuat guru dan siswa dalam menyampaikan serta menerima

informasi dengan lebih efisien, cepat, dan sederhana. Dengan memanfaatkan perangkat, siswa bisa menjelajahi materi pelajaran, menemukan sumber belajar tambahan, mengikuti pembelajaran daring, serta berinteraksi dengan guru dan teman sekelas tanpa batasan waktu dan lokasi. Saat ini, penggunaan gadget di antara anak-anak semakin bertambah dan sudah menjadi hal yang umum ditemukan. Ini menunjukkan bahwa alat tersebut memainkan peran penting sebagai media pembelajaran yang dapat mempercepat, mempermudah, dan meningkatkan efisiensi dalam pendidikan.

. Gadget dapat memberikan dampak positif bagi perkembangan sosial siswa, misalnya dalam hal meningkatkan kreativitas, kemampuan berkomunikasi, serta keterampilan sosial. Penelitian oleh Syifa dan tim dalam (Sianturi, 2021) menunjukkan bahwa penggunaan alat elektronik berpengaruh baik terhadap kemajuan psikologis siswa, terutama dalam aspek kognitif dan emosional. Dalam studi ini, ditemukan bahwa siswa di level Sekolah Dasar lebih mudah mengakses informasi mengenai pembelajaran dan berinteraksi dengan teman sebaya melalui alat elektronik. Akses yang mudah terhadap informasi ini bisa memperluas pengetahuan dan mendorong gagasan-gagasan baru siswa. Bahkan dalam pembelajaran pendidikan agama, para siswa dapat memanfaatkan media untuk mengakses Al-Qur'an.digital, menyimak pidato agama, dan mengikuti pembelajaran daring yang memperkuat nilai-nilai spiritual mereka (Sari, 2025). Selain itu, siswa juga dapat belajar mengenai nilai-nilai dan sikap positif yang bisa diterapkan dalam kehidupan sehari-hari. Gadget juga menyediakan banyak fungsi dan aplikasi yang membantu kita dalam menyebarkan informasi, berita, dan kisah. Dengan menggunakan hal ini, kita bisa memperluas pertemanan dan mempertahankan hubungan dengan sanak saudara yang jauh tanpa harus menghabiskan banyak waktu untuk berkomunikasi (Rahayu et al., 2023).

Sebaliknya, penggunaan gadget yang berlebihan dikalangan siswa sekolah dasar menimbulkan dampak negatif yang cukup besar terhadap cara mereka berinteraksi satu sama lain. Saat ini, anak-anak lebih cenderung menggantikan pertemuan

secara langsung dengan teman-teman mereka dengan penggunaan gadget, yang menghambat perkembangan kemampuan komunikasi dan bersosialisasi mereka. Menurut Desiningrum dalam (*No Title*, 2021) menyatakan bahwa perkembangan anak yang semakin individualis akan mengakibatkan berkurangnya kepekaan terhadap lingkungan. Sehingga sosialisasi anak pada orang lain tidak terjalin dengan baik. Sedangkan pergaulan anak akan berlanjut hingga dewasa dan apabila anak tetap lebih peka terhadap gadget maka menjadi sebuah kesulitan dalam melakukan interaksi dengan orang lain. Selain itu mereka juga akan dihadapkan dengan fase malas pada saat melakukan kegiatan aktifitas seperti belajar. Dan banyak kita temui bahwa anak-anak juga memilih untuk disuap pada saat makan, dan mereka akan melakukan aktifitas bersama gadgetnya seperti bermain game. Tentu, hal ini merupakan bagian dari dampak negatif dari penyalagunaan perkembangan teknologi dan gadget pada anak-anak (Rofiqo & Fauziah, 2023).

Selain itu, sebuah penelitian oleh Haeroni dan Eliasa, 2023 dalam (Seputar et al., 2025) menunjukkan adanya hubungan yang signifikan antara seberapa sering gadget digunakan dan perilaku sosial anak. Anak-anak yang menghabiskan waktu terlalu banyak dengan gadget biasanya mengalami perubahan perilaku yang mengakibatkan berkurangnya sensitivitas terhadap lingkungan sosial di sekitar mereka. Di sisi lain, penelitian oleh Aisyah et al., 2024 dalam (Seputar et al., 2025) menggarisbawahi bahwa cara orang tua mengatur akses ke gadget sangat mempengaruhi perkembangan sosial dan emosional anak.

Dengan demikian, temuan dari penelitian ini menunjukkan bahwa peran orang tua sangat krusial dalam mengarahkan anak agar dapat menggunakan gadget dengan bijak serta terhindar dari efek buruk teknologi. Beberapa langkah yang bisa diambil oleh orang tua mencakup membangun komunikasi yang terbuka, menetapkan batas waktu pemakaian, mengawasi jenis konten yang diakses, memberikan pendampingan yang aktif, serta mendorong anak untuk beraktivitas fisik di luar ruangan. Berbagai langkah tersebut dapat membantu anak dalam memanfaatkan teknologi dengan cara

yang positif sekaligus mendukung perkembangan fisik, sosial, dan emosional mereka (Pitri et al., 2025).

Walaupun kini susah untuk menghentikan siswa menggunakan gadget, tetap penting adanya pengawasan dan aturan dalam pemakaiannya agar siswa tidak terjerat kecanduan. Guru di sekolah dan orang tua di rumah harus mengatur pemakaian alat tersebut (Arrahma et al., n.d.).

Salah satu langkah yang bisa diambil adalah dengan menemani anak saat menggunakan gadget dan menentukan batasan aplikasi yang sesuai dengan usia serta kebutuhan mereka. Selain itu, orangtua juga harus merumuskan aturan mengenai lama waktu penggunaan gadget bersama anak agar mereka dapat belajar untuk disiplin dan bertanggung jawab. Selain itu, orangtua sebaiknya menawarkan berbagai kegiatan yang bermanfaat sebagai pengganti, seperti membantu pekerjaan rumah, belajar, membaca, berolahraga, atau melakukan aktivitas kreatif lainnya yang mendukung perkembangan anak (Seputar et al., 2025).

Selain menyediakan berbagai kegiatan yang bermanfaat, orang tua juga dianjurkan untuk memberi anak lebih banyak kesempatan bermain di sekitar bersama teman-temannya. Peluang untuk berinteraksi secara langsung dengan teman sebaya memiliki dampak yang sangat signifikan bagi perkembangan sosial anak. Dengan bermain di luar, anak bisa meningkatkan keterampilan kolaborasi, berbagi, saling menghormati, berkomunikasi dengan efektif, serta menghadapi tantangan yang muncul selama bermain. Pengalaman seperti ini sulit didapatkan apabila anak lebih banyak menghabiskan waktu dengan perangkat dan hanya berinteraksi lewat layar. Karena itu, orang tua harus mendorong anak untuk lebih sering berinteraksi dengan lingkungan di sekitarnya supaya kemampuan bersosialisasi mereka tetap terjaga dan berkembang dengan baik (Seputar et al., 2025). Hal ini sangat krusial agar anak tidak hanya terjebak dalam dunia digital. Jika anak sering memakai gadget, mereka berisiko menjadi lebih pasif, cenderung menjauhi keramaian, dan kurang tertarik berinteraksi secara langsung dengan orang lain. Selama waktu yang panjang, kondisi ini bisa memengaruhi tingkat kepercayaan diri anak dalam berinteraksi sosial.

Dengan menyediakan area untuk bermain di luar, anak dapat mencapai keseimbangan antara penggunaan teknologi dan interaksi sosial yang nyata. Mereka masih dapat menggunakan perangkat sesuai kebutuhan, namun tidak akan kehilangan kemampuan berkomunikasi dengan orang lain. Selain itu, orang tua harus menjadi contoh yang baik bagi anak dalam penggunaan gadget. Anak umumnya meniru perilaku yang ditunjukkan oleh orang tua mereka di rumah. Jika orang tua kerap menggunakan ponsel, terfokus pada media sosial, atau lebih memperhatikan layar ketimbang berinteraksi dengan keluarga, anak akan menganggap perilaku tersebut sebagai hal yang wajar. Sebaliknya, jika orang tua mampu mengatur waktu penggunaan gadget, anak akan menyadari bahwa gadget memiliki keuntungan, tetapi penggunaannya harus tetap dibatasi dan disesuaikan dengan kebutuhan. Jika anak diberi batasan waktu untuk menggunakan gadget, maka orang tua sebaiknya melakukan hal yang sama dengan tidak terlalu sering menggunakan gadget di depan anak. Sikap ini menunjukkan adanya ketekunan dan keadilan dalam pelaksanaan peraturan di rumah. Anak lebih cepat menyesuaikan diri dengan aturan jika semua anggota keluarga juga menerapkan hal yang sama. Dengan pendekatan ini, anak akan melihat contoh positif dari orang tuanya, sehingga mereka mengerti disiplin, tanggung jawab, dan dapat menggunakan gadget dengan bijak dan seimbang dalam kegiatan sehari-hari.

Dalam upaya untuk menghindari ketergantungan pada perangkat elektronik, peran keluarga dan institusi pendidikan sangatlah signifikan. Dalam keluarga, tidak hanya ibu yang berperan, tetapi ayah juga memiliki tanggung jawab penting untuk menetapkan disiplin dan mengatur penggunaan perangkat elektronik di rumah. Di sisi lain, sekolah dapat berkontribusi dengan membuat kebijakan melarang penggunaan gadget di lingkungan sekolah, karena penggunaannya dapat mengganggu kesehatan, konsentrasi belajar, dan interaksi sosial di antara siswa. Selain itu, para guru perlu terus memberikan bimbingan dan saran kepada siswa serta mengajak mereka untuk terlibat dalam kegiatan yang lebih produktif agar pola pikir siswa yang mulai

terpengaruh oleh gadget dapat berubah (Seputar et al., 2025).

Dengan adanya kerjasama yang solid antara orang tua, guru, dan komunitas, usaha untuk menghindari kecanduan gadget pada anak dapat dilaksanakan dengan lebih efisien, fokus, dan berkesinambungan. Orang tua mempunyai peran krusial dalam memantau penggunaan gadget di rumah dengan menentukan batas waktu layar, memilih konten yang sesuai usia, dan memberikan teladan dalam penggunaan teknologi yang cerdas. Sebaliknya, para pendidik di sekolah dapat memberikan pemahaman tentang keuntungan dan bahaya penggunaan gadget, sambil menciptakan kegiatan pembelajaran yang menyenangkan agar anak tidak terus-menerus bergantung pada perangkat elektronik sebagai sumber hiburan. Sebaliknya, lingkungan serta komunitas yang ada memiliki peran penting dalam menyediakan area bermain, kegiatan sosial, olahraga, dan aktivitas kreatif yang memungkinkan anak-anak berinteraksi secara langsung dengan teman-teman sejawat.

Kemampuan bersosialisasi pada anak harus ditingkatkan sejak awal agar mereka dapat berkomunikasi, berkolaborasi, menghormati orang lain, dan menyelesaikan masalah dengan efektif. Apabila keterampilan sosial ini tidak diasah sejak dini, anak dapat menghadapi tantangan dalam beradaptasi, merasa kurang percaya diri, dan kemunculan ketimpangan sosial saat mereka mencapai masa remaja atau dewasa. Oleh karena itu, anak harus mendapatkan peluang yang besar untuk bermain dengan teman-temannya, berdiskusi, belajar untuk berbagi, dan terlibat dalam aktivitas kelompok di sekitarnya.Dengan bantuan dari beragam pihak, diharapkan anak-anak dapat terbebas dari ketergantungan pada gadget yang berlebihan. Pemakaian gadget yang rutin akan mendukung anak tumbuh menjadi pribadi yang sehat secara fisik, cerdas secara emosional, dan mampu membangun hubungan sosial yang baik. Anak-anak juga bisa menggunakan teknologi secara positif sebagai alat untuk belajar dan mengembangkan diri, bukan sebagai sumber ketergantungan yang dapat berakibat negatif pada perkembangan mereka (Seputar et al., 2025).

D. Kesimpulan

Berdasarkan kajian literatur terhadap berbagai sumber, keberadaan gadget di kalangan siswa sekolah dasar memiliki pengaruh positif dan negatif bagi perkembangan sosial mereka. Keuntungan positifnya meliputi kemudahan akses terhadap informasi, peningkatan kreativitas, serta membantu dalam berkomunikasi dan proses belajar. Namun demikian, dampak negatifnya dianggap lebih besar, terutama jika gadget tersebut digunakan secara berlebihan dan tanpa pengawasan. Dampak-dampak negatif tersebut termasuk berkurangnya interaksi sosial secara langsung, penurunan rasa empati, munculnya perilaku antisosial, menurunnya semangat belajar, serta kemungkinan ketergantungan terhadap gadget.

Oleh karena itu, peran orang tua, pendidik, dan lingkungan sangat krusial untuk memandu penggunaan perangkat elektronik dengan bijak. Pengawasan terhadap lamanya waktu pemakaian, pemilihan konten yang sesuai, pendampingan saat anak menggunakan gadget, serta penyediaan aktivitas alternatif yang positif seperti bermain di luar, membaca, dan berolahraga perlu dilakukan secara teratur. Dengan arahan yang baik, gadget dapat dijadikan sebagai alat bantu belajar tanpa merugikan perkembangan sosial siswa di tingkat sekolah dasar.

DAFTAR PUSTAKA

Ariston, Y., Guru, P., & Dasar, S. (2018). *Dampak Penggunaan Gadget Bagi Perkembangan*. *1*(2), 86–91.

Arrahma, A. B., Ali, A., & Marisa, S. (n.d.). *SISWA*. *11*, 207–216.

Cipta, E. S., Husaeni, A. S., Cahyati, C., & Anwar, F. (2023).)/. *Ainara Journal (Jurnal Penelitian Dan PKM Bidang Ilmu Pendidikan)*, *4*(3), 109–115. https://doi.org/10.54371/ainj.v4i3.271

Dasar, S. S., Ciharuman, S. D. N., Bandung, K., Barat, J., Barosmandiri, S. D. N., Cimahi, K., & Barat, J. (2018). Pedagogik. *Pedagogik*, *1*(1), 9–20.

Karakter, T., & Sekolah, S. (2021). *Studi pustaka dampak penggunaan gawai terhadap karakter siswa sekolah dasar 1*.

Motivasi, T., Siswa, B., & Dasar, S. (2025). *1 , 2 , 3 , 1*. *11*. *No Title*. (2021). *9*.

Pitri, L., Adrias, A., & Zulkarmaini, A. P. (2025). Analisis Strategi Pendampingan Orang Tua terhadap Penggunaan Gadget pada Siswa Kelas 1 Sekolah

Dasar. *JUDIKDAS: Jurnal Ilmu Pendidikan Dasar Indonesia*, *4*(3), 146–159. https://doi.org/10.51574/judikdas.v4i3.2934

Rahayu, N. K. S., Suarni, N. K., & Margunayasa, I. G. (2023). Studi Literatur Dampak Penggunaan Gadget Bagi Perkembangan Kognitif Anak Usia Sekolah. *Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah Guru*, *9*(1), 344–349. https://doi.org/10.51169/ideguru.v9i1.822

Rini, N. M., Pratiwi, I. A., & Ahsin, M. N. (2021). Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perilaku Sosial Anak Usia Sekolah Dasar. *Jurnal Educatio*, *7*(3), 1236–1241. https://doi.org/10.31949/educatio.v7i3.1379

Rofiqo, M. I., & Fauziah, L. H. (2023). *Dampak Teknologi dan Gadget pada Perkembangan Sosial – Emosional pada Anak-anak*. *November*, 262–271.

Sari, H. A. (2025). *Analisis Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perilaku Belajar Siswa : Suatu Kajian Literatur*. *2*(2), 677–689.

Seputar, J., Pendidikan, I., Prasasti, M., Sasmito, L. F., Aji, Y. P., & Prawesti, S. W. (2025). *EDUCREATIVA : Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Perilaku Sosial Anak Usia Sekolah Dasar*. *1*(2), 1–8.

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

Wati Diah, Cahyani Berliana, Khosiyono Banun, & Nisa Ana. (2024). Analisis Dampak Penggunaan Gadget Pada Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Ilmiah Pendidikan Dasar*, *9 nomor 01*(2), 1–14. https://journal.unpas.ac.id/index.php/pendas/article/view/11738