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

ANALISIS DAMPAK PENGGUNAAN *GADGET* TERHADAP PERILAKU SOSIAL ANAK

Susi Damayanti[1], Asep Sahrul Gunawan[2]
[1,2]PGSD Sekolah Tinggi Keguruan dan Ilmu Pendidikan Bina Mutiara
[1]damayantisusi398@gmail.com, [2]asepsahrulgunawan.asg@gmail.com

ABSTRACT

The rapid development of technology has led to an increase in the number of gadget use among children. The use of gadgets has both positive and negative impacts. This study aims to analyze the impact of gadget use on children's social behavior. The research method used is a Literature Study by reviewing 12 national journals indexed by SINTA and 2 relevant reference books. The results of the study show that the wise use of gadgets can have a positive impact, such as increasing knowledge, creativity, and digital communication skills. On the other hand, excessive use of gadgets will have a negative impact on children's social behavior, such as reduced direct interaction, low empathy, and a tendency to be alone. Therefore, the role of parents and teachers is crucial in supervising, limiting screen time, and providing appropriate guidance to maximize the benefits and minimize the negative impacts of gadget use on children's social development.
Keywords: gadgets, social behavior, children

ABSTRAK

Perkembangan teknologi yang pesat telah menyebabkan meningkatnya jumlah penggunaan *gadget* di kalangan anak-anak. Penggunaan *gadget* memiliki dampak positif dan juga negatif. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis dampak penggunaan *gadget* terhadap perilaku sosial anak. Metode penelitian yang digunakan adalah Studi Literatur dengan mengkaji 12 jurnal nasional terindeks SINTA serta 2 buku referensi yang relevan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan *gadget* secara bijak dapat memberikan dampak positif, seperti meningkatnya pengetahuan, kreativitas, dan kemampuan komunikasi digital. Sebaliknya, jika menggunakan *gadget* secara berlebihan akan berdampak negatif terhadap perilaku sosial anak, seperti berkurangnya interaksi langsung, rendahnya empati, serta kecenderungan menyendiri. Oleh karena itu, peran orang tua dan guru sangat penting dalam mengawasi, membatasi waktu penggunaan, serta memberikan pendampingan yang tepat agar *gadget* tidak mengganggu perkembangan sosial anak.
Kata kunci: *gadget*, perilaku sosial, anak

A. Pendahuluan

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi di era globalisasi saat ini sangat pesat. Salah satu bentuk kemajuan tersebut yaitu adanya *gadget* seperti *smartphone* dan tablet yang mudah diakses oleh berbagai kalangan, termasuk anak-anak usia

dini dan sekolah dasar. Dalam buku Pudyastuti & Kariyadi *gadget* adalah suatu alat elektronik yang berukuran relatif kecil serta memiliki fungsi khusus dan praktis dalam penggunaannya. Penggunaan *gadget* saat ini tidak hanya berfungsi sebagai alat komunikasi saja, akan tetapi sebagai sarana hiburan, pembelajaran, dan interaksi sosial secara virtual atau *online*.

Menurut asosiasi dokter anak Amerika dan Kanada menekankan bahwa usia 0-2 tahun tidak diperbolehkan menggunakan gawai (*gadget*). Sedangkan anak usia 3-5 tahun dibatasi hanya satu jam per hari serta dua jam untuk anak usia 6-18 tahun. WHO (Badan Kesehatan Dunia) juga membagi lama durasi dalam menggunakan gawai (*gadget*) ketiga kategori usia anak, yaitu pertama, untuk bayi di bawah usia satu tahun, WHO menyarankan untuk tidak menggunakan gawai (*gadget*) sama sekali. Kedua, bayi usia satu tahun masih tidak direkomendasikan menggunakan gawai (gadget). WHO juga menyarankan, anak baru boleh menggunakan gawai (*gadget*) pada usia 2 tahun, dengan ketentuan harus kurang dari satu jam. Ketiga, anak usia 3-4 tahun juga tidak boleh menggunakan gawai (*gadget*) lebih dari satu jam. Sama seperti usia 1-2 tahun, anak usia 3-4 tahun masih perlu memperbanyak aktivitas fisik sehari-hari. Tetapi faktanya, anak-anak justru menggunakan gawai 4-5 kali lebih banyak dari jumlah yang telah direkomendasikan (Cipta Apsari et al., n.d.).

Masa anak-anak merupakan periode penting dalam pembentukkan kepribadian, terutama dalam aspek perilaku sosial. Dalam buku Fajria & Amelia perilaku sosial adalah suatu tindakan atau sikap yang ditunjukkan seseorang ketika berinteraksi dengan orang lain dan lingkungannya. Perilaku ini tidak muncul begitu saja, akan tetapi terbentuk karena adanya hubungan atau interaksi antara individu dengan lingkungan sosial di sekitarnya. Perilaku sosial merupakan salah satu aspek yang perlu ditanamkan pada diri anak (Prasetyo et al., 2022). Dengan menanamkan perilaku sosial sejak kecil anak akan lebih mudah beradaptasi dengan lingkungan, memiliki hubungan yang baik dengan orang lain, serta mampu hidup bermasyarakat secara positif. Oleh karena itu, lingkungan dan pengalaman yang diterima anak, termasuk penggunaan *gadget*,

memiliki pengaruh yang signifikan terhadap perkembangan sosialnya.

Gadget jika digunakan secara bijak dan terkontrol, dapat memberikan dampak positif terhadap perkembangan sosial anak. *Gadget* dapat memudahkan anak untuk berkomunikasi dengan teman sebaya maupun keluarga melalui berbagai aplikasi pesan dan juga media sosial. Hal ini dapat memperluas jaringan pertemanan serta dapat meningkatkan kemampuan berinteraksi, meskipun dilakukan secara virtual. Di sisi lain, penggunaan *gadget* yang berlebihan dapat menimbulkan dampak negatif terhadap perilaku sosial anak. Anak cenderung menjadi kurang aktif dalam berinteraksi secara langsung dengan lingkungan sekitar, seperti kesulitan mengekspresikan emosi, kurangnya empati, dan kecanggungan dalam bersosialisasi. Selain itu, kecanduan *gadget* dapat membuat anak lebih individualis atau suka menyendiri, kurang peduli terhadap orang lain. Anak juga berisiko terpapar konten yang tidak sesuai dengan usianya, hal tersebut dapat memengaruhi sikap dan perilakunya secara negatif. Jika tidak diawasi, penggunaan *gadget* juga dapat mengurangi waktu bermain bersama teman sebayanya, yang sebenarnya penting untuk perkembangan sosial dan emosional anak.

Oleh karena itu, peran orang tua dan lingkungan sangat penting dalam mengawasi, membatasi serta mengarahkan penggunaan *gadget* agar tetap memberikan manfaat yang optimal serta meminimalisir dampak negatif terhadap perilaku sosial anak. Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis dampak penggunaan *gadget* terhadap perilaku sosial anak melalui pendekatan Studi Literatur. Hasil penelitian diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam memahami pengaruh *gadget* secara mendalam serta dapat menjadi bahan pertimbangan bagi orang tua, pendidik, dan masyarakat dalam mengarahkan penggunaan *gadget* pada anak secara bijak.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini berusaha menjawab pertanyaan: **Bagaimana dampak penggunaan gadget terhadap perilaku sosial anak, serta upaya apa yang dapat dilakukan untuk meminimalisir dampak negatifnya?**

Meskipun berbagai penelitian telah mengkaji dampak penggunaan

gadget pada anak, kajian secara khusus mengintegrasikan dampak positif dan negatif *gadget* terhadap perilaku sosial anak sekolah dasar beserta solusi praktisnya dalam satu kerangka analisis yang komprehensif masih relatif terbatas. Oleh karena itu, penelitian ini menawarkan kebaruan melalui pendekatan sintesis literatur yang mengkaji secara menyeluruh dampak penggunaan *gadget* terhadap perilaku sosial anak, faktor-faktor yang memengaruhinya, serta upaya penanganan yang dapat dilakukan oleh orang tua, guru, dan lingkungan sekitar.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode Studi Literatur (*Literature Review*) dengan mengkaji berbagai sumber pustaka yang relevan dengan topik penelitian. Sumber data yang digunakan dalam penelitian ini berupa 12 artikel jurnal terindeks SINTA serta buku-buku yang relevan dan berkaitan dengan penggunaan *gadget* dan perilaku sosial anak.

Penelusuran literatur dilakukan melalui database SINTA dan Google Scholar dengan kata kunci '*gadget*', 'perilaku sosial anak', dan 'dampak gadget sekolah dasar'. Kriteria inklusi yang digunakan meliputi artikel yang relevan dengan topik penelitian, berasal dari sumber akademik terpercaya, serta dipublikasikan dalam rentang tahun 2020-2025. Dari hasil penelusuran tersebut kemudian dilakukan seleksi secara sistematis hingga ditetapkan 12 artikel jurnal dan 2 buku referensi yang digunakan sebagai sumber utama dalam penelitian ini.

Metode ini tidak melibatkan pengumpulan data secara langsung di lapangan, melainkan berfokus pada kajian teoritis dan hasil penelitian terdahulu. Tujuannya adalah untuk memperoleh pemahaman yang komprehensif mengenai fenomena yang diteliti, serta mengidentifikasi pola, konsep, dan temuan yang telah ada sebelumnya.

Data yang diperoleh dari berbagai sumber tersebut kemudian dikumpulkan, dicatat, dan dianalisis secara sistematis untuk menghasilkan kesimpulan yang objektif dan ilmiah. Pada umumnya, data dalam studi literatur bersifat sekunder karena berasal dari hasil penelitian atau tulisan yang telah ada sebelumnya.

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

Berdasarkan hasil kajian dari berbagai artikel ilmiah terindeks SINTA dan buku referensi, ditemukan bahwa penggunaan *gadget* memiliki pengaruh yang signifikan terhadap perilaku sosial anak. Hasil penelitian menunjukkan adanya dua kecenderungan utama, yaitu dampak positif dan dampak negatif.

Berikut ini merupakan hasil penelitian-penelitian terdahulu yang relevan dengan topik penelitian ini, diantaranya:

1. Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perilaku Sosial Anak Usia Sekolah Dasar

Penulis dan Tahun: (Rini et al., 2021)

Metode: Penelitian ini merupakan penelitian dengan metode kualitatif, yang dilaksanakan pada anak usia sekolah dasar yang berusia 10 tahun.

Hasil Penelitian: Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan *gadget* mempunyai dampak negatif dan positif.

2. Penggunaan Gadget Terhadap Perilaku Sosial Anak: Studi Kasus Pada Siswa SDN 2 Tangkil Kabupaten Sukabumi

Penulis dan Tahun: (Prasetyo et al., 2022)

Metode: Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis studi kasus

Hasil Penelitian: Hasil penelitian menunjukkan bahwa bentuk penggunaan *gadget* dari 9 subjek penelitian siswa kelas V SDN 2 Tangkil Kecamatan Ciambar rata-rata memiliki intensitas penggunaan *gadget* mencapai tiga jam setiap harinya. Dampak positif penggunaan *gadget* bagi siswa kelas V di ekstra SDN 2 Tangkil adalah dapat memperoleh pengetahuan dan wawasan, mempermudah komunikasi, melatih kreativitas anak melalui permainan untuk mengasah otak anak, serta dapat meningkatkan rasa percaya diri. adapun dampak negatif yang dirasakan siswa adalah mengganggu kesehatan mata, jam tidur berkurang, dan perubahan jam belajar anak. Selain itu, pada aspek perilaku sosial, siswa mengalami gangguan emosional. Yakni siswa lebih mudah marah ketika *gadget* yang digunakan mengalami gangguan internet. Perilaku sosial siswa kelas V SDN 2 Tangkil masih dikatakan baik, seperti siswa masih menunjukkan sikap gotong royong, sopan santun, dan silaturahmi mengucap syukur pada saat maraknya penggunaan

gadget pada anak usia sekolah dasar. Namun, siswa menjadi kurang peka dan peduli terhadap orang-orang di lingkungan sekitarnya.

3. Dampak Gadget Terhadap Interaksi Sosial Pada Anak Usia Dini Di Dusun Sumuran Desa Sumurgayam Kecamatan Paciran Kabupaten Lamongan Tahun 2022

Penulis dan Tahun: (Rohmawati & Rofi, 2022)

Metode: Penelitian menggunakan metode kualitatif yang mana teknik pengumpulan datanya yaitu menggunakan wawancara, observasi dan dokumentasi

Hasil Penelitian: Dari hasil penelitian yang dilakukan dapat disimpulkan bahwa ada dua dampak *gadget* terhadap interaksi sosial di dusun Sumuran, yaitu positif negatif. Dampak positif yang disebabkan oleh *gadget* antara lain; anak lebih kreatif dan inovatif dalam mencari inspirasi untuk mengekspresikan isi hatinya, anak dapat lebih berwawasan luas dan tidak tertinggal oleh zamannya. Adapun dampak negatif membuat anak menjadi kecanduan dan ketergantungan pada *gadget*, anak menjadi lebih menyendiri, dan tidak berinteraksi sosial dengan teman sebayanya dengan baik. Sejalan dengan teori.

4. Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Sikap Sosial dan Perilaku Belajar Siswa SDI Unggulan BTN Pemda Kota Makassar

Penulis dan Tahun: (Idayani et al., 2022)

Metode: Penelitian kualitatif dengan pendekatan fenomenologis ini mengandalkan kualitas data-data yang telah dikumpulkan menggunakan instrument standar penelitian kualitatif yaitu observasi, wawancara, serta dokumentasi dan enkripsi hasil wawancara sebagai sumber data primer.

Hasil Penelitian: Temuan menunjukkan, bahwa terdapat dampak negatif dan positif yang bervariasi dalam hal penggunaan *gadget* terhadap sikap sosial dan perilaku belajar siswa, demikian pula dengan faktor-faktor potensial yang juga mempengaruhinya memiliki kontribusi dan karakteristik pengaruh yang cenderung berbeda antar variabel.

5. Dampak Penggunaan Gadget Pada Perilaku Sosial Anak Usia 5-6 Tahun

Penulis dan Tahun: (Nihaya et al., 2024)

Metode: Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif dengan metode fenomenologi

Hasil Penelitian: Hasil penelitian menunjukkan bahwa anak sangat mengenal gadget untuk mengerjakan tugas, menonton video, atau bermain game. *Gadget* dapat mempengaruhi perilaku sosial anak sesuai dengan porsi pengawasan secara tegas oleh orang tua dan dukungan lingkungan sekitar.

6. Analisis Dampak Gadget Terhadap Perilaku Sosial Anak Sekolah Dasar

Penulis dan Tahun: (Yuliansyah et al., 2025)

Metode: Metode penelitian yang diterapkan adalah deskriptif kualitatif dengan teknik pengumpulan data meliputi wawancara semi-terstruktur, observasi partisipatif, dan dokumentasi yang melibatkan siswa, orang tua, dan guru wali kelas.

Hasil Penelitian: Penggunaan *gadget* yang rutin dan terawasi tetap memberikan kesempatan bagi anak untuk tetap aktif dalam bersosialisasi, sementara penggunaan berlebihan berakibat pada penurunan kemampuan komunikasi secara langsung, keterampilan sosial, dan kontrol diri.

7. Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perilaku Sosial Anak di Desa Jekulo Kudus

Penulis dan Tahun: (Saniyyah et al., 2021)

Metode: Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan metode studi kasus

Hasil Penelitian: Hasil penelitian menunjukkan bahwa intensitas penggunaan *gadget* tinggi mencapai 3-6 jam perhari. Aplikasi yang sering dibuka oleh anak yaitu *youtube*, tiktok dan *game*. Penggunaan ini berdampak positif seperti mendapatkan pengetahuan luas, mempermudah komunikasi dan melatih kreativitas anak. Selain itu berdampak negatif diantaranya mata menjadi mudah lelah, jam tidur dan jam belajar berkurang serta gangguan emosional pada anak.

8. Dampak Dominasi Gadget Terhadap Penyimpangan Sosial Siswa Kelas V di Sekolah Dasar

Penulis dan Tahun: (Lestari, 2024)

Metode: Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif, data dikumpulkan melalui wawancara mendalam dengan kepala sekolah, guru, dan orang tua siswa

Hasil Penelitian: Penggunaan *gadget* di kalangan siswa kelas V di salah

satu sekolah dasar Jakarta Timur memiliki dampak signifikan, baik positif maupun negatif.

9. Faktor Penggunaan Gadget Terhadap Perilaku Sosial Anak Di Desa Timbulon Kecamatan Peleleh Barat Kabupaten Buol

Penulis dan Tahun: (Usman et al., 2025)

Metode: Penelitian menggunakan metode kuantitatif deskriptif dengan pendekatan survey terhadap 60 anak usia 5-12 tahun yang dipilih secara acak dari populasi 150 anak.

Hasil Penelitian: Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh positif dan signifikan antara penggunaan *gadget* dan perilaku sosial anak, meskipun pengaruhnya berada pada kategori sedang. Artinya, semakin tinggi intensitas penggunaan *gadget*, maka semakin besar pula perubahan perilaku sosial anak, baik dalam hal interaksi, kerja sama, maupun empati.

10. Analisis Dampak Penggunaan Screen Time Terhadap Perilaku Sosial dan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar

Penulis dan Tahun: (Riyandani et al., 2025)

Metode: Penelitian dilakukan dengan pendekatan kualitatif melalui metode studi kasus, melibatkan enam siswa serta satu guru kelas sebagai informan utama

Hasil Penelitian: Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan *gadget* secara proporsional berkontribusi positif terhadap penguatan empati, komunikasi sosial, dan motivasi belajar. Sebaliknya, durasi penggunaan yang berlebihan berdampak negatif pada interaksi sosial, pengendalian emosi, konsentrasi, serta kedisiplinan belajar.

11. Dampak Penggunaan Gawai (*Gadget*) Terhadap Perilaku Sosial Anak Usia Dini

Penulis dan Tahun: (Cipta Apsari et al., 2023)

Metode: Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian studi deskriptif dengan pendekatan kualitatif

Hasil Penelitian: Hasil penelitian menunjukkan bahwasanya dampak penggunaan gawai (*gadget*) terhadap perilaku sosial anak usia dini memberikan dampak positif dan negatif.

12. Dampak Penggunaan Gadget Berlebihan Terhadap Perilaku dan Prestasi Belajar Siswa SD

Penulis dan Tahun: (Fadhila et al., 2025)

Metode: Metode penelitian yang digunakan Adalah studi literatur dengan mengkaji berbagai artikel ilmiah, jurnal, dan hasil penelitian terdahulu yang relevan

Hasil Penelitian: Hasil kajian menunjukkan bahwa penggunaan gadget secara berlebihan berdampak pada menurunnya konsentrasi belajar, motivasi akademik, interaksi sosial, kestabilan emosi, serta munculnya perilaku individualis dan kecenderungan ketergantungan. Selain itu, durasi penggunaan *gadget* yang tinggi juga berkaitan dengan gangguan pola tidur yang berimplikasi pada rendahnya kesiapan belajar di sekolah. Meskipun demikian, dampak negatif tersebut dapat diminimalisasi melalui pengawasan orang tua, pengaturan waktu penggunaan, serta pemanfaatan gadget untuk tujuan edukatif. Dengan demikian, pengelolaan penggunaan *gadget* yang bijak menjadi kunci untuk mendukung perkembangan perilaku dan prestasi belajar siswa sekolah dasar secara optimal.

Berdasarkan beberapa kajian literatur diatas, dapat disimpulkan bahwa penggunaan *gadget* memiliki pengaruh yang signifikan terhadap perkembangan perilaku sosial anak. Dampak tersebut bersifat dua sisi, yaitu sisi positif dan negatif, tergantung pada durasi penggunaan, jenis konten, serta pengawasan dari orang tua.

Penggunaan *gadget* dapat mempengaruhi perilaku sosial anak melalui faktor-faktor seperti waktu penggunaan, kurangnya pengawasan orang tua, lingkungan pergaulan, dan karakteristik individu anak (Usman et al., 2025). Pembentukan perilaku dapat diperoleh dari apa yang dilihat dan dipelajari oleh anak, kemudian ditirunya untuk dijadikan kebiasaan berperilaku dalam kehidupan sehari-hari (Prasetyo et al., 2022).

Penggunaan *gadget* yang tepat dan terkontrol dapat memberikan manfaat bagi perkembangan sosial anak, di antaranya:

1. Meningkatkan kemampuan komunikasi
   Anak dapat belajar berkomunikasi melalui berbagai media digital, seperti pesan, video call, dan aplikasi edukatif.
2. Memperluas interaksi sosial
   Gadget memungkinkan anak berinteraksi dengan teman atau keluarga yang berada jauh, sehingga memperluas jaringan sosialnya.

3. Meningkatkan rasa percaya diri
   Melalui media digital, anak dapat mengekspresikan diri, misalnya dengan berbagi karya, yang dapat meningkatkan rasa percaya diri.
4. Mendukung pembelajaran kolaboratif
   Anak dapat bekerja sama dengan teman melalui *platform digital* dalam mengerjakan tugas atau bermain *game* edukatif.
5. Akses informasi sosial yang luas
   Anak dapat memahami norma, budaya, dan perilaku sosial dari berbagai sumber yang tersedia di internet.

Di sisi lain, penggunaan *gadget* yang berlebihan tanpa pengawasan dapat berdampak buruk, seperti:

1. Menurunnya interaksi sosial langsung
   Anak lebih fokus pada *gadget* sehingga mengurangi komunikasi tatap muka dengan orang lain.
2. Cenderung individualis
   Anak menjadi lebih asyik dengan dunia digitalnya sendiri dan kurang peduli terhadap lingkungan sekitar.
3. Kurangnya kemampuan empati
   Minimnya interaksi langsung membuat anak kurang memahami perasaan orang lain.
4. Ketergantungan atau kecanduan *gadget*
   Penggunaan yang berlebihan dapat membuat anak sulit lepas dari *gadget* dan mengabaikan aktivitas sosial.
5. Perilaku sosial yang kurang baik
   Paparan konten yang tidak sesuai dapat mempengaruhi sikap dan perilaku anak, seperti agresivitas atau kurang sopan.

Menurut Rini (2021) ada beberapa upaya yang dapat dilakukan orang tua untuk mengatasi dampak negatif penggunaan *gadget* sebagai berikut:

1. Pandangan orang tua terhadap penggunaan *gadget* pada anak
   Orang tua harus selektif dalam membatasi penggunaan *gadget* yang berlebihan agar tidak berdampak buruk pada anak. Orang tua harus berani tegas dalam menetapkan aturan terkait memberikan *gadget* pada anak.
2. Pandangan orang tua terhadap dampak penggunaan *gadget* pada anak
   Penggunaan *gadget* yang berlebihan juga dapat membuat anak diam terlalu lama sehingga perkembangan kesehatannya akan terganggu dan anak akan

mengalami obesitas. Bahkan tak hanya motoriknya saja, kemampuan berbahasa dan bersosial anak juga akan terganggu karena anak tidak dapat berinteraksi lebih banyak dengan orang lain.

3. Upaya yang telah dilakukan orang tua untuk mencegah ketergantungan anak terhadap penggunaan *gadget*

   Peran orang tua harus selalu dilakukan. Mengontrol setiap konten yang dimainkan atau di tonton oleh anak, serta harus sering mengajak anak untuk berdiskusi, tanya jawab dan bermain bersama anak, karena hal tersebut dapat mengembangkan daya imajinasi dan kreatifitasnya.

4. Kendala dalam mencegah ketergantungan anak terhadap *gadget*

   Adapun kendala yang dihadapi orang tua mungkin saja anak belum mengerti dengan apa yang di katakan oleh orang tua dalam pencegahan ketergantungan *gadget*. Ketika anak telah kecanduan *gadget* akan membuat anak merasa gelisah jika dipisahkan dengan *gadget* tersebut. Sebagian besar waktu mereka habis hanya untuk bermain *gadget*. Akibatnya tidak hanya kurangnya kedekatan antara orang tua dan anak, akan tetapi anak juga cenderung menjadi pribadi yang *introvert*. Maka dari itu peran orang tua sangat penting dalam mendampingi anak menggunakan *gadget*. Orang tua harus mengetahui batasan kapan anak diperbolehkan bermain gadget serta berapa lama durasi anak menggunakan *gadget*.

5. Pihak lain yang membantu dalam mencegah ketergantungan anak terhadap *gadget*

   Pihak yang membantu dalam mencegah ketergantungan *gadget* diantaranya ada pihak keluarga dan sekolah. Pihak keluarga yang dapat membantu selain ibu adalah ayah. Ayah merupakan pendisiplin yang tegas. Pihak sekolah membantu dengan memberikan larangan bagi anak untuk membawa *gadget* ke sekolah. Penggunaan *gadget* di sekolah dianggap telah mengganggu kesehatan hubungan sosial anak.

Peran orang tua, guru, dan lingkungan menjadi faktor kunci dalam meminimalisir dampak negatif

tersebut. Pengawasan konsisten, pembatasan waktu penggunaan, serta pemilihan konten yang sesuai merupakan langkah penting yang harus dilakukan. Selain itu, perlu adanya upaya untuk menyeimbangkan penggunaan *gadget* dengan aktivitas sosial, seperti bermain dengan teman, berkomunikasi dalam keluarga, dan kegiatan di lingkungan masyarakat.

D. Kesimpulan

Berdasarkan kajian literatur yang relevan dengan topik penelitian, dapat disimpulkan bahwa dampak penggunaan *gadget* dapat berdampak terhadap perilaku sosial anak. Penggunaan *gadget* memiliki dampak positif dan negatif. Dampak positif penggunaan *gadget* terhadap perkembangan sosial anak diantaranya dapat meningkatkan kemampuan komunikasi, memperluas interaksi sosial, meningkatkan rasa percaya diri, mendukung pembelajaran kolaboratif, dan akses informasi sosial yang luas. Sebaliknya, penggunaan *gadget* yang berlebihan tanpa pengawasan dapat berdampak buruk, seperti menurunnya interaksi sosial langsung, cenderung individualis, kurangnya kemampuan empati, dan perilaku sosial yang kurang baik.

Untuk meminimalisir dampak negatif sekaligus mengoptimalkan manfaat *gadget*, orang tua memiliki peran penting sebagai pengarah dan pengawas. Beberapa upaya yang dapat dilakukan diantaranya, membatasi waktu penggunaan *gadget*, melakukan pendampingan saat anak menggunakan *gadget*, memilih konten yang edukatif dan sesuai usia, mendorong interaksi sosial secara langsung, menjadi teladan dalam penggunaan *gadget*, menerapkan aturan dan disiplin yang konsisten, mengajak anak berdiskusi tentang penggunaan *gadget*, mengalihkan perhatian ke aktivitas positif lainnya.

Secara keseluruhan, dapat disimpulkan bahwa gadget bukanlah faktor yang sepenuhnya merugikan maupun menguntungkan, melainkan alat yang dampaknya sangat bergantung pada cara penggunaannya. Dengan pengelolaan yang tepat, *gadget* dapat menjadi media pendukung perkembangan anak. Sebaliknya tanpa kontrol yang baik, *gadget* berpotensi menghambat perkembangan perilaku sosial anak.

Oleh karena itu, diperlukan kesadaran dan peran aktif dari semua pihak untuk menciptakan penggunaan *gadget* yang sehat, seimbang, dan sesuai dengan tahap perkembangan anak.

DAFTAR PUSTAKA

Apsari, N. C., Nurfauziah, L. S., & Asiah, D. H. S. (2023). Dampak penggunaan gawai (gadget) terhadap perilaku sosial anak usia dini. *Social Work Journal*. https://doi.org/10.40927/share.v13i1.40927

Fadhila, H. I. A., Akyela, N. P., Oktavia, R. N., Suriansyah, W. R., Suriansyah, A., & Refianti, W. R. (2025). Dampak penggunaan gadget berlebihan terhadap perilaku dan prestasi belajar siswa SD. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, *10*, 438–451.

Fajria, L., & Amelia, N. (2024). *Intensitas penggunaan gadget pengaruhnya pada kecerdasan emosional anak usia sekolah* (U. T. Arsa, Ed.). PT. Adab Indonesia Group.

Idayani, D., Nursalam, & Madani, M. (2022). Dampak penggunaan gadget terhadap sikap sosial dan perilaku belajar siswa SDI Unggulan BTN Pemda Kota Makassar. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, *7*.

Lestari, P. (2024). Dampak dominasi gadget terhadap penyimpangan sosial siswa kelas V di sekolah dasar Jakarta Timur. *Jurnal Manajemen Pendidikan Dan Ilmu Sosial (JMPIS)*, *5*(5), 2099–2108.

Nihaya, F., Rahmawati, A., & Nurjanah, N. E. (2024). Dampak penggunaan gadget pada perilaku sosial anak usia 5-6 tahun. *Jurnal Kumara Cendekia*, *12*(1), 85–93.

Prasetyo, T., Suradi, F. M., & Damayanti, V. (2022). Penggunaan gadget terhadap perilaku sosial anak : Studi kasus pada siswa SDN 2 Tangkil Kabupaten Sukabumi. *Jurnal Penjaminan Mutu*, *8*.

Pudyastuti, R. R., & Kariyadi. (2023). *Penggunaan gadget bagi anak* (M. Hidayat & Miskadi, Eds.). Pusat Pengembangan Pendidikan dan Penelitian Indonesia.

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

Riyandani, N., Mufidah, A. A., Kurniawan, D., Fatimah, D. K., & Prasetyo, A. (2025). Analisis dampak penggunaan screen time terhadap perilaku sosial dan hasil belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, *9*(6), 1788–1798.

Rohmawati, E., & Rofi, R. (2022). Dampak gadget terhadap interaksi sosial pada anak usia dini di Dusun Sumuran Desa Sumurgayam Kecamatan Paciran Kabupaten Lamongan Tahun 2022. *Conseils : Jurnal Bimbingan dan Konseling Islam*, *2*(2), 24–30.

Saniyyah, L., Setiawan, D., & Ismaya, A. (2021). Dampak penggunaan gadget terhadap perilaku sosial anak di Desa Jekulo Kudus. *Edukatif : Jurnal Ilmu Pendidikan*, *3*(4), 2132–2140.

Usman, S. A. R., Hatu, R. A., & Hatu, R. I. R. (2025). Faktor penggunaan gadget terhadap perilaku sosial anak di Desa Timbulon Kecamatan Peleleh

Barat Kabupaten Buol. *Jurnal Pendidikan Sosiologi Universitas*, *7*, 240–249.

Yuliansyah, S., Prihatini, L., Marleni, Zamrud, J., & Pahalmas. (2025). Analisis dampak gadget terhadap perilaku sosial anak sekolah dasar. *Nusantara Hasana Journal*, *5*(4), 38–46.