

DAMPAK PENGGUNAAN GADGET TERHADAP PERKEMBANGAN SOSIAL ANAK SEKOLAH DASAR

Rosya Salsabila Widianti¹, Yayan Alpian², Sinta Maria Dewi³

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Buana Perjuangan Karawang^{1,2,3}

e-mail: sd22.rosyawidianti@mhs.ubpkarawang.ac.id¹, yayan.alpian@ubpkarawang.ac.id²

Diterima: 06/06/2026; Direvisi: 15/06/2026; Diterbitkan: 30/06/2026

ABSTRAK

Penggunaan *gadget* pada siswa sekolah dasar menjadi fenomena yang perlu dikaji karena dapat memengaruhi kualitas interaksi sosial anak. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan dampak penggunaan *gadget* terhadap perkembangan sosial siswa kelas VI Sekolah dasar. Penelitian menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode fenomenologi. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, angket, dan dokumentasi, kemudian dianalisis secara deskriptif melalui tahap reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan *gadget* berdampak pada lima aspek perkembangan sosial, yaitu keterampilan komunikasi, kerja sama, empati, kepatuhan terhadap aturan, dan kemampuan mengatasi konflik. Siswa dengan intensitas penggunaan *gadget* tinggi cenderung kurang aktif berinteraksi secara langsung, pasif dalam kegiatan kelompok, kurang percaya diri menyampaikan pendapat, serta kurang peka terhadap kondisi teman. Meskipun demikian, beberapa siswa tetap mampu menunjukkan perilaku sosial positif apabila penggunaan *gadget* berada dalam pengawasan orang tua dan guru. *Gadget* juga dapat mendukung pembelajaran ketika digunakan untuk mencari informasi dan mengakses sumber belajar. Dengan demikian, dampak *gadget* terhadap perkembangan sosial anak bersifat ganda, bergantung pada intensitas, tujuan penggunaan, dan kualitas pendampingan. Penelitian ini merekomendasikan kerja sama antara sekolah dan keluarga untuk membatasi durasi penggunaan *gadget* serta memperbanyak aktivitas sosial langsung di lingkungan belajar.

Kata Kunci: *Gadget, Perkembangan Sosial, Siswa Sekolah Dasar*

ABSTRACT

Gadget use among elementary school students is an important issue because it may influence the quality of children's social interaction. This study aims to describe the impact of *gadget* use on the social development of sixth-grade students at Sekolah dasar. The study employed a qualitative approach with a phenomenological method. Data were collected through observation, interviews, questionnaires, and documentation, then analyzed descriptively through data reduction, data display, and conclusion drawing. The findings indicate that *gadget* use affects five aspects of social development, namely communication skills, cooperation, empathy, compliance with rules, and conflict-resolution ability. Students with high *gadget*-use intensity tended to be less active in face-to-face interaction, more passive in group activities, less confident in expressing opinions, and less sensitive to their peers' conditions. Nevertheless, several students were still able to demonstrate positive social behavior when *gadget* use was supervised by parents and teachers. *Gadgets* may also support learning when used to search for information and access learning resources. Therefore, the impact of *gadgets* on children's social development is dual in nature, depending on intensity, purpose of use, and the quality of



guidance. This study recommends collaboration between schools and families to limit *gadget*-use duration and increase direct social activities in the learning environment.

Keywords: *Gadget, Social Development, Elementary School Students*

PENDAHULUAN

Perkembangan sosial merupakan salah satu aspek penting dalam pertumbuhan anak sekolah dasar karena berkaitan dengan kemampuan anak berkomunikasi, bekerja sama, menunjukkan empati, mematuhi aturan, dan menyelesaikan konflik dalam lingkungan sosialnya. Pada usia sekolah dasar, anak tidak hanya belajar memahami materi akademik, tetapi juga belajar menempatkan diri dalam kelompok serta membangun hubungan yang sehat dengan guru dan teman sebaya. Temuan ini sejalan dengan penelitian Li et al. (2024) yang menunjukkan bahwa hubungan positif dengan guru dan teman sebaya berperan penting dalam meningkatkan keterlibatan siswa di kelas dan mendukung perkembangan sosial mereka. Selain itu, Schwerter et al. (2024) menegaskan bahwa sumber daya sosial yang berasal dari hubungan dengan teman sebaya dan guru merupakan faktor penting yang mendukung kesejahteraan serta keberhasilan belajar siswa sekolah dasar. Kemampuan sosial tersebut berkembang melalui interaksi langsung di rumah maupun di sekolah yang melatih anak memahami ekspresi orang lain, mengelola emosi, dan menyelesaikan masalah secara konstruktif. Namun, perkembangan teknologi digital telah mengubah pola interaksi sosial anak, terutama melalui penggunaan *gadget* yang semakin intensif dalam kehidupan sehari-hari.

Gadget, terutama *smartphone*, telah menjadi bagian dari kehidupan anak sekolah dasar dan digunakan untuk berkomunikasi, menonton video, bermain gim, mencari informasi, serta mengakses materi pembelajaran. Dalam batas tertentu, penggunaan *gadget* dapat memberikan manfaat karena membantu anak memperoleh informasi dan mendukung kegiatan belajar. Akan tetapi, penggunaan yang berlebihan dan tanpa pengawasan dapat mengurangi kesempatan anak untuk berinteraksi secara langsung dengan lingkungan sekitar. Sebagian anak menjadi lebih nyaman melakukan aktivitas individual melalui *gadget* dibandingkan melakukan komunikasi tatap muka. Kebiasaan menonton video atau bermain gim dalam waktu lama dapat membuat perhatian anak lebih terpusat pada layar sehingga interaksi sosial langsung semakin berkurang. Dampak tersebut sejalan dengan temuan Haeroni dan Eliasa (2023) yang menjelaskan bahwa penggunaan *gadget* yang berlebihan dapat memengaruhi perkembangan sosial anak sekolah dasar, terutama dalam aspek komunikasi dan partisipasi sosial. Selain itu, Mediari et al. (2025) menunjukkan bahwa penggunaan *gadget* memiliki hubungan dengan interaksi sosial anak usia sekolah dasar, di mana intensitas penggunaan yang tinggi cenderung mengurangi keterlibatan anak dalam interaksi sosial secara langsung dengan lingkungan sekitarnya.

Fenomena tersebut juga tampak pada siswa kelas VI Sekolah dasar. Berdasarkan hasil pengamatan awal, beberapa siswa belum aktif dalam diskusi kelompok, kurang percaya diri saat diminta berbicara di depan kelas, dan cenderung menunggu arahan dari teman yang lebih dominan. Dalam kegiatan kelompok, sebagian siswa juga belum mampu membagi peran secara efektif, kurang berinisiatif membantu teman, dan masih membutuhkan bimbingan guru ketika terjadi perbedaan pendapat. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa kemampuan komunikasi, kerja sama, empati, kepatuhan terhadap aturan, dan penyelesaian konflik siswa masih perlu mendapat perhatian. Salah satu faktor yang diduga berkaitan dengan kondisi tersebut adalah intensitas penggunaan *gadget* dalam kehidupan sehari-hari.

Meskipun demikian, *gadget* tidak dapat dipandang hanya sebagai penyebab masalah sosial pada anak. Pemanfaatan *gadget* yang diarahkan oleh orang tua dan guru dapat mendukung proses belajar, memperluas sumber informasi, dan memfasilitasi komunikasi yang

bermanfaat. Supriani et al. (2025) menyatakan bahwa penggunaan gadget dapat berkaitan dengan motivasi belajar siswa sekolah dasar apabila dimanfaatkan secara tepat dalam kegiatan pembelajaran. Pemanfaatan gadget sebagai media belajar dan sumber informasi digital mampu mendukung keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran sehingga berkontribusi terhadap peningkatan motivasi belajar. Artinya, dampak penggunaan *gadget* terhadap perkembangan sosial anak bersifat ganda, bergantung pada intensitas penggunaan, tujuan penggunaan, jenis konten yang diakses, serta kualitas pendampingan dari lingkungan keluarga dan sekolah.

Berbagai penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa penggunaan *gadget* yang tidak terkontrol dapat memengaruhi interaksi sosial anak sekolah dasar. Hidayatullah et al. (2024) menemukan bahwa penggunaan *gadget* yang berlebihan dapat menurunkan kemampuan komunikasi dan interaksi sosial anak usia sekolah dasar. Joshanda et al. (2025) mengungkapkan bahwa penggunaan *gadget* tanpa pengawasan orang tua dapat menghambat interaksi sosial anak. Nihaya et al. (2024) juga menegaskan bahwa dampak penggunaan *gadget* terhadap perilaku sosial anak sangat dipengaruhi oleh pengawasan orang tua dan dukungan lingkungan. Temuan serupa dijelaskan oleh Joshanda et al. (2025) serta Yusnadi et al. (2024), yang menunjukkan bahwa penggunaan gadget perlu dikendalikan agar tidak mengurangi kualitas interaksi sosial anak. Penggunaan gadget yang berlebihan cenderung membuat anak lebih fokus pada aktivitas digital sehingga kesempatan untuk berinteraksi secara langsung dengan teman sebaya dan lingkungan sekitarnya menjadi berkurang. Meskipun penelitian mengenai dampak *gadget* telah banyak dilakukan, penelitian ini memiliki perbedaan karena memfokuskan kajian pada siswa kelas VI Sekolah dasar dengan pendekatan kualitatif melalui pengamatan langsung terhadap pengalaman sosial siswa dalam lingkungan sekolah.

Berdasarkan permasalahan tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan dampak penggunaan *gadget* terhadap perkembangan sosial siswa kelas VI Sekolah dasar. Perkembangan sosial dalam penelitian ini diamati melalui lima aspek, yaitu keterampilan komunikasi, kemampuan bekerja sama, empati dan kepedulian sosial, kepatuhan terhadap aturan, serta kemampuan mengatasi konflik. Melalui penelitian ini diharapkan diperoleh gambaran yang lebih mendalam mengenai pengalaman sosial siswa dalam penggunaan *gadget*, sehingga hasil penelitian dapat menjadi masukan bagi guru, orang tua, dan sekolah dalam mengarahkan penggunaan *gadget* secara bijaksana, membatasi penggunaan yang tidak produktif, serta memperkuat aktivitas sosial langsung di lingkungan belajar.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode fenomenologi untuk menggali pengalaman siswa mengenai penggunaan *gadget* dan kaitannya dengan perkembangan sosial dalam kehidupan sehari-hari. Penelitian dilaksanakan di Sekolah dasar, Kampung Pakuncen, Desa Sukaharja, Kecamatan Telukjambe Timur, Kabupaten Karawang, Jawa Barat. Subjek penelitian terdiri atas enam siswa kelas VI yang menggunakan *gadget* dalam aktivitas sehari-hari dan diberi kode SN, YK, NB, ST, SB, dan FK. Pemilihan subjek dilakukan secara purposif berdasarkan kriteria siswa memiliki pengalaman menggunakan *gadget*, mampu memberikan informasi mengenai kebiasaan penggunaan *gadget*, serta bersedia mengikuti proses penelitian. Data penelitian diperoleh melalui observasi, wawancara, angket, dan dokumentasi. Observasi dilakukan untuk mencatat perilaku sosial siswa selama pembelajaran dan kerja kelompok, sedangkan wawancara digunakan untuk memperoleh informasi mengenai kebiasaan penggunaan *gadget*, interaksi sosial, kerja sama, kepatuhan terhadap aturan, empati, dan penyelesaian konflik. Angket digunakan sebagai data pendukung untuk melihat

kecenderungan perilaku sosial siswa, sementara dokumentasi digunakan untuk melengkapi hasil observasi dan wawancara.

Instrumen penelitian disusun berdasarkan lima indikator perkembangan sosial, yaitu kemampuan berkomunikasi, bekerja sama, menunjukkan empati, mematuhi aturan, dan menyelesaikan konflik. Kelima indikator tersebut dituangkan dalam pedoman observasi, wawancara, dan angket. Analisis data dilakukan secara deskriptif melalui tahapan reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Reduksi data dilakukan dengan memilih data yang relevan dengan fokus penelitian, kemudian data disajikan berdasarkan aspek perkembangan sosial yang diteliti. Selanjutnya, peneliti menafsirkan hubungan antara penggunaan *gadget* dan perilaku sosial siswa. Keabsahan data diperkuat melalui triangulasi teknik dengan membandingkan hasil observasi, wawancara, angket, dan dokumentasi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan *gadget* telah menjadi bagian dari kehidupan sehari-hari siswa kelas VI Sekolah dasar. Siswa menggunakan *gadget* untuk berbagai keperluan, seperti bermain gim, menonton video, berkomunikasi dengan keluarga atau teman, serta mencari informasi terkait pembelajaran. Namun, intensitas penggunaan, tujuan penggunaan, dan bentuk pengawasan orang tua berbeda pada setiap siswa. Perbedaan tersebut tampak pada perilaku sosial siswa di lingkungan sekolah. Untuk memperoleh data yang lebih valid dan mendalam, peneliti melakukan triangulasi melalui observasi, wawancara, angket, dan dokumentasi. Triangulasi dilakukan untuk membandingkan kesesuaian data dari berbagai sumber sehingga hasil penelitian dapat dipercaya dan saling mendukung. Ringkasan triangulasi temuan penelitian disajikan pada Tabel 1.

Tabel 1. Triangulasi Temuan Penelitian

Sumber Data	Bentuk Data	Temuan yang Mendukung
Observasi	Perilaku siswa di kelas dan kegiatan kelompok	Siswa tampak malu berbicara, kurang terlibat dalam kelompok, perlu diingatkan, dan beberapa menunjukkan ekspresi tidak senang saat berbeda pendapat.
Wawancara	Jawaban siswa mengenai komunikasi, kerja sama, empati, aturan, dan konflik	Sebagian siswa mampu berinteraksi positif, tetapi sebagian lain mengaku sering diam, bermain HP di rumah, atau kurang berani menyampaikan pendapat.
Angket	Pernyataan tertulis tentang kecenderungan perilaku sosial	Angket mendukung identifikasi kecenderungan komunikasi, kerja sama, empati, kepatuhan terhadap aturan, dan konflik.
Dokumentasi	Catatan dan bukti kegiatan penelitian	Dokumentasi melengkapi data observasi dan wawancara selama proses penelitian berlangsung.

Berdasarkan Tabel 1, data observasi, wawancara, angket, dan dokumentasi menunjukkan temuan yang saling mendukung. Kesamaan temuan terlihat pada kecenderungan perilaku sosial siswa dalam aspek komunikasi, kerja sama, empati, kepatuhan terhadap aturan, dan kemampuan mengatasi konflik. Hasil triangulasi tersebut memperkuat bahwa penggunaan gadget berkaitan dengan perubahan perilaku sosial siswa di lingkungan sekolah. Secara umum, hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan gadget berkaitan dengan beberapa aspek perkembangan sosial siswa, yaitu keterampilan komunikasi, kerja sama, empati dan kepedulian sosial, kepatuhan terhadap aturan, serta kemampuan mengatasi konflik. Ringkasan temuan penelitian pada setiap aspek tersebut disajikan pada Tabel 2.

Tabel 1. Ringkasan Temuan Dampak Penggunaan Gadget terhadap Perkembangan Sosial Siswa

Aspek Perkembangan Sosial	Temuan Utama	Makna Temuan
Keterampilan komunikasi	Sebagian siswa mampu berbicara sopan, tetapi sebagian lain cenderung diam, malu, dan menjawab singkat.	Penggunaan gadget yang dominan untuk aktivitas individual dapat mengurangi latihan komunikasi tatap muka.
Kerja sama	Sebagian siswa aktif berdiskusi, sedangkan sebagian lain pasif, menunggu arahan, atau kurang berkontribusi.	Kebiasaan menggunakan gadget secara individual dapat melemahkan keterlibatan dalam kerja kelompok.
Empati dan kepedulian sosial	Ada siswa yang membantu teman, tetapi ada pula yang kurang peka dan hanya melihat ketika teman bermasalah.	Fokus berlebihan pada gadget berpotensi menurunkan perhatian siswa terhadap lingkungan sosial.
Kepatuhan terhadap aturan	Sebagian siswa mengikuti arahan guru, tetapi masih ada yang perlu diingatkan berulang dan mudah terdistraksi.	Pengawasan guru dan orang tua diperlukan agar gadget tidak mengganggu disiplin belajar.
Mengatasi konflik	Sebagian siswa berdiskusi secara sopan, sementara sebagian lain memilih diam atau mengalah.	Interaksi langsung diperlukan untuk melatih komunikasi asertif dan penyelesaian masalah.

Berdasarkan Tabel 1, terlihat bahwa penggunaan gadget berkaitan dengan perubahan perilaku sosial siswa, terutama ketika penggunaannya lebih dominan untuk aktivitas individual. Pengaruh tersebut tampak pada kemampuan komunikasi, keterlibatan dalam kerja kelompok, kepedulian terhadap teman, kepatuhan terhadap aturan, serta cara siswa menyelesaikan konflik. Sebagian siswa masih mampu menunjukkan perilaku sosial yang baik, seperti aktif berdiskusi, membantu teman, dan berbicara dengan sopan. Namun, terdapat pula siswa yang cenderung pasif, kurang percaya diri, lebih sering menyendiri, dan kurang peka terhadap lingkungan

sekitar. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa penggunaan gadget tidak hanya memberikan dampak pada aktivitas belajar, tetapi juga memengaruhi interaksi sosial siswa di lingkungan sekolah. Untuk memperjelas kecenderungan perilaku sosial siswa berdasarkan hasil wawancara, pola jawaban responden disajikan pada Tabel 2.

Tabel 2. Pola Jawaban Wawancara Berdasarkan Kecenderungan Perilaku Sosial

Responden	Kecenderungan Komunikasi	Kecenderungan Kerja Sama dan Empati	Keterangan
SN	Berbicara sopan, tetapi kadang malu dan menjawab singkat.	Senang kerja kelompok, bertanya kepada teman yang sedih, tetapi kadang memilih diam.	Menunjukkan perilaku sosial cukup positif dengan kepercayaan diri yang masih perlu ditingkatkan.
YK	Mampu berbicara sopan dan menjawab dengan jelas.	Senang kerja kelompok, mengajak teman aktif, dan menenangkan teman yang sedih.	Menunjukkan perilaku sosial positif dan cukup adaptif.
NB	Lebih sering diam, jarang berbicara, dan tidak berani menyampaikan pendapat.	Kurang suka kerja kelompok, hanya melihat ketika teman kesulitan.	Menunjukkan kecenderungan pasif dan membutuhkan pembinaan interaksi langsung.
ST	Lebih sering sibuk sendiri dan menjawab singkat.	Kurang semangat kerja kelompok dan kadang tidak peduli pada teman.	Menunjukkan kecenderungan individual dan kurang peka terhadap lingkungan sosial.
SB	Berbicara seperlunya, kurang percaya diri, dan cenderung mengikuti teman.	Lebih suka menyendiri dan kurang tahu cara membantu teman.	Membutuhkan pembiasaan komunikasi dan dukungan dalam kelompok.
FK	Jarang berbicara, tetapi masih berusaha sopan.	Takut saat kerja kelompok dan cenderung diam ketika berbeda pendapat.	Membutuhkan pendampingan untuk meningkatkan keberanian sosial.

Berdasarkan Tabel 2, terlihat bahwa siswa memiliki kecenderungan perilaku sosial yang berbeda-beda. Sebagian siswa menunjukkan kemampuan komunikasi dan kerja sama yang cukup baik, sedangkan sebagian lainnya cenderung pasif, kurang percaya diri, dan lebih nyaman menyendiri. Pada aspek komunikasi, responden NB dan ST mengaku lebih sering diam, sibuk sendiri, dan jarang berbicara dengan orang lain. Hasil observasi juga menunjukkan adanya siswa yang malu berbicara dengan guru maupun teman serta memilih diam ketika diminta menyampaikan pendapat. Pada aspek kerja sama, responden YK dan SN menunjukkan sikap positif dalam kegiatan kelompok karena mampu berdiskusi dan berbagi tugas. Namun,

beberapa siswa seperti NB, ST, dan SB cenderung pasif, kurang semangat mengikuti diskusi, dan lebih sering mengikuti keputusan teman. Kondisi ini menunjukkan bahwa penggunaan gadget yang dominan untuk aktivitas individual berpotensi mengurangi keterlibatan siswa dalam interaksi sosial secara langsung.

Pada aspek empati dan kepedulian sosial, sebagian siswa menunjukkan perhatian terhadap teman yang mengalami masalah, seperti bertanya dan menemani teman yang sedih. Akan tetapi, beberapa siswa lain masih tampak kurang peka dan cenderung hanya melihat ketika teman mengalami kesulitan. Pada aspek kemampuan mengatasi konflik, sebagian siswa memilih diam atau mengalah ketika terjadi perbedaan pendapat, sedangkan siswa lain mulai mampu berdiskusi dengan baik dan menyampaikan ketidaksetujuan secara sopan. Temuan ini menunjukkan bahwa penggunaan gadget yang berlebihan dapat memengaruhi perkembangan sosial siswa, terutama dalam kemampuan berkomunikasi, bekerja sama, menunjukkan empati, dan menyelesaikan konflik secara langsung.

Secara keseluruhan, hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan gadget berkaitan dengan perkembangan keterampilan sosial siswa, terutama ketika penggunaannya lebih dominan untuk aktivitas individual. Siswa yang masih aktif berinteraksi secara langsung cenderung lebih mampu berkomunikasi, bekerja sama, menunjukkan empati, menaati aturan, dan menyelesaikan konflik dengan baik. Sebaliknya, siswa yang lebih sering sibuk sendiri dengan gadget cenderung menunjukkan sikap pasif, kurang percaya diri dalam berpendapat, rendah dalam kerja sama, serta kurang peka terhadap kondisi teman. Kondisi tersebut terlihat dari kebiasaan beberapa siswa yang lebih memilih bermain gadget dibanding berinteraksi dengan lingkungan sekitar. Oleh karena itu, penggunaan gadget perlu disertai pengawasan dan pembatasan yang tepat agar tidak mengurangi kesempatan siswa dalam mengembangkan kemampuan sosial melalui interaksi langsung dengan teman maupun guru.

Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan gadget berkaitan dengan perkembangan sosial siswa kelas VI Sekolah dasar, terutama pada aspek komunikasi, kerja sama, empati, kepatuhan terhadap aturan, dan kemampuan mengatasi konflik. Siswa yang lebih sering menggunakan gadget untuk aktivitas individual cenderung kurang aktif berinteraksi langsung, pasif dalam kerja kelompok, kurang percaya diri menyampaikan pendapat, kurang peka terhadap kondisi teman, serta mudah terdistraksi. Temuan ini didukung oleh Saputri et al. (2024), Yanti dan Ismiyanti (2025), serta Joshanda et al. (2025) yang menjelaskan bahwa penggunaan gadget berlebihan dapat mengurangi interaksi sosial, menurunkan keaktifan dalam kerja kelompok, dan membuat siswa lebih tertarik pada interaksi virtual dibanding komunikasi langsung.

Pada aspek komunikasi, sebagian siswa terlihat lebih diam, malu berbicara, menjawab singkat, dan kurang percaya diri saat menyampaikan pendapat. Kondisi ini sejalan dengan Fauziddin dan Adha (2024) serta Ramadhani et al. (2025) yang menyatakan bahwa penggunaan gadget berlebihan dapat mengurangi kualitas interaksi sosial dan keterlibatan siswa dalam komunikasi langsung. Meski demikian, beberapa siswa masih mampu berdiskusi aktif dan berkomunikasi dengan sopan. Temuan ini menunjukkan bahwa interaksi sosial tetap berperan penting dalam perkembangan bahasa dan komunikasi siswa, sebagaimana dijelaskan oleh Vygotsky dan didukung oleh Endevelt-Shapira et al. (2024) yang menekankan pentingnya percakapan dan keterlibatan sosial terhadap perkembangan bahasa anak.

Pada aspek kerja sama dan empati, sebagian siswa kurang aktif membagi tugas, menunggu arahan teman, kurang berinisiatif membantu, dan kurang peka terhadap teman yang

mengalami kesulitan. Kebiasaan menggunakan gadget secara individual membuat siswa lebih fokus pada aktivitas pribadi dibanding interaksi sosial. Temuan ini didukung oleh Yanti dan Ismiyanti (2025), Hidayatullah et al. (2024), dan Fajriningtyas et al. (2024) yang menunjukkan bahwa intensitas penggunaan gadget dapat mengurangi interaksi sosial dan kepedulian terhadap lingkungan sekitar. Meskipun demikian, aktivitas kelompok tetap menjadi sarana penting dalam melatih kerja sama, komunikasi, dan empati siswa. Hal ini sejalan dengan pandangan Vygotsky serta penelitian Wu dan Ko (2024) yang menegaskan bahwa interaksi dengan teman sebaya membantu anak memahami perspektif orang lain dan mengembangkan kemampuan pemecahan masalah.

Pada aspek kepatuhan terhadap aturan dan kemampuan mengatasi konflik, sebagian siswa terlihat mudah terdistraksi, perlu diingatkan berulang, serta cenderung memilih diam atau mengalah ketika terjadi perbedaan pendapat. Fauziddin dan Adha (2024), Hidayatullah et al. (2024), dan Bhakti et al. (2024) menjelaskan bahwa penggunaan gadget yang berlebihan dapat mengurangi kualitas interaksi sosial dan perhatian siswa terhadap lingkungan sekitar. Temuan ini sejalan dengan teori Bandura yang menyatakan bahwa perilaku sosial anak terbentuk melalui proses pengamatan dan interaksi dengan lingkungan sosialnya. Ketika interaksi anak lebih banyak terjadi melalui gadget, kesempatan untuk belajar menyampaikan pendapat, menaati aturan, dan menyelesaikan konflik secara langsung menjadi berkurang.

Namun, hasil penelitian ini tidak sepenuhnya menunjukkan bahwa gadget selalu berdampak negatif. Beberapa siswa tetap mampu menunjukkan perilaku sosial positif apabila penggunaan gadget berada dalam pengawasan orang tua dan guru. Selain itu, gadget juga dapat mendukung pembelajaran ketika digunakan untuk mencari informasi dan mengakses sumber belajar. Temuan perbandingan ini sejalan dengan Yanti dan Ismiyanti (2025) yang menjelaskan bahwa handphone dapat memudahkan siswa berkomunikasi dengan teman dan mencari informasi pembelajaran. Temuan ini sejalan dengan penelitian Rahmani (2024) yang menunjukkan bahwa smartphone dapat mendukung pembelajaran mandiri melalui akses yang mudah terhadap berbagai sumber belajar digital, aplikasi pendidikan, dan materi pembelajaran. Selain itu, penggunaan smartphone juga memudahkan komunikasi dan pertukaran informasi antara peserta didik, guru, dan orang tua sehingga dapat menunjang proses pembelajaran secara lebih fleksibel.

Dengan demikian, penelitian terdahulu lebih banyak mendukung hasil penelitian ini, terutama pada temuan bahwa penggunaan gadget berlebihan dapat mengurangi komunikasi langsung, kerja sama, empati, kepatuhan terhadap aturan, dan kemampuan menyelesaikan konflik. Akan tetapi, terdapat temuan perbandingan yang menunjukkan bahwa gadget dapat bernilai positif apabila digunakan secara terarah. Perbedaan tersebut menegaskan bahwa dampak gadget terhadap perkembangan sosial siswa tidak hanya ditentukan oleh keberadaan gadget, tetapi juga oleh intensitas penggunaan, tujuan penggunaan, jenis konten, serta kualitas pendampingan dari keluarga dan sekolah. Hal ini sejalan dengan teori ekologi Bronfenbrenner yang menjelaskan bahwa perkembangan anak dipengaruhi oleh lingkungan terdekat, seperti keluarga, sekolah, dan teman sebaya. Temuan ini didukung oleh Yang dan Oh (2024) yang menegaskan bahwa interaksi dalam mikrosistem, khususnya keluarga dan sekolah, serta hubungan antarkonteks lingkungan tersebut berperan penting dalam membentuk perkembangan kognitif, emosional, dan sosial anak.

Secara praktis, hasil penelitian ini menunjukkan perlunya penguatan literasi digital yang tidak hanya menekankan kemampuan menggunakan perangkat, tetapi juga mengarahkan siswa agar mampu menjaga interaksi sosial. Guru perlu menciptakan kelas yang kaya interaksi melalui diskusi berpasangan, kerja kelompok kecil, presentasi sederhana, permainan edukatif,

dan refleksi sosial. Orang tua perlu mendampingi penggunaan gadget di rumah, mengetahui aplikasi dan konten yang diakses anak, menetapkan durasi penggunaan, serta menyediakan aktivitas alternatif di luar layar.

Pembahasan menunjukkan bahwa komunikasi, kerja sama, empati, kepatuhan terhadap aturan, dan kemampuan menyelesaikan konflik merupakan aspek yang saling berkaitan dalam perkembangan sosial siswa. Hambatan komunikasi dapat membuat siswa lebih pasif dalam kelompok, kurang percaya diri menyampaikan pendapat, serta kesulitan menghadapi perbedaan secara baik. Penggunaan gadget yang lebih dominan untuk hiburan juga cenderung memperkuat kebiasaan individual sehingga kesempatan siswa untuk berlatih interaksi langsung menjadi berkurang. Temuan ini didukung oleh Saputri et al. (2024), Fauziddin dan Adha (2024), serta Yanti dan Ismiyanti (2025) yang menjelaskan bahwa penggunaan gadget atau handphone pada siswa sekolah dasar berkaitan dengan perubahan kualitas interaksi sosial. Oleh karena itu, sekolah perlu menyusun program literasi digital dan penguatan karakter sosial agar penggunaan gadget tidak menjadi penghambat perkembangan sosial, melainkan dapat diarahkan untuk mendukung pembelajaran. Dengan pendampingan yang konsisten, siswa dapat menggunakan gadget secara lebih bijak tanpa kehilangan kesempatan untuk berkomunikasi, bekerja sama, menunjukkan empati, menaati aturan, dan menyelesaikan konflik secara langsung.

Dampak gadget juga terlihat pada rendahnya kepekaan sosial, kurangnya inisiatif membantu teman, mudah terdistraksi, serta lemahnya kemampuan berdialog saat terjadi konflik. Namun, hasil penelitian ini tidak bertentangan dengan temuan yang menyatakan bahwa gadget dapat memberi manfaat apabila digunakan secara terarah. Temuan ini sejalan dengan penelitian Eom (2023) yang menunjukkan bahwa penggunaan perangkat mobile dapat mendukung proses pembelajaran melalui kemudahan akses informasi, meningkatkan komunikasi antara siswa dan guru, serta membantu siswa dalam mengatur dan mengembangkan pembelajaran secara mandiri sehingga berdampak positif terhadap hasil belajar. Oleh karena itu, perbedaan hasil penelitian lebih tepat dipahami sebagai pengaruh dari pola penggunaan dan pendampingan, bukan semata-mata dari keberadaan gadget. Karena itu, penguatan perkembangan sosial perlu dilakukan melalui kerja sama sekolah dan keluarga. Guru dapat membiasakan diskusi, kerja kelompok, komunikasi sopan, dan latihan menyelesaikan konflik. Orang tua perlu mengawasi durasi penggunaan gadget, memilihkan konten yang sesuai, serta membangun kebiasaan digital yang sehat. Dengan aturan yang konsisten, siswa dapat menggunakan gadget secara seimbang tanpa kehilangan kemampuan berinteraksi secara langsung.

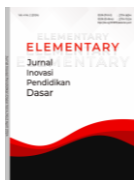
KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan gadget berkaitan dengan perkembangan sosial siswa kelas VI Sekolah dasar pada aspek keterampilan komunikasi, kerja sama, empati, kepatuhan terhadap aturan, dan kemampuan mengatasi konflik. Siswa yang menggunakan gadget dengan intensitas tinggi untuk aktivitas individual cenderung lebih pasif dalam komunikasi langsung, kurang aktif dalam kerja kelompok, kurang percaya diri menyampaikan pendapat, serta kurang peka terhadap kondisi teman di sekitarnya. Namun, dampak penggunaan gadget tidak bersifat tunggal karena dipengaruhi oleh intensitas penggunaan, tujuan penggunaan, jenis konten yang diakses, serta kualitas pendampingan dari orang tua dan guru. Gadget dapat memberikan dampak negatif apabila digunakan secara berlebihan tanpa pengawasan, tetapi juga dapat mendukung pembelajaran ketika dimanfaatkan untuk mencari informasi dan mengakses sumber belajar secara tepat.

Berdasarkan temuan tersebut, diperlukan kerja sama antara sekolah dan keluarga dalam mengarahkan penggunaan gadget agar tetap seimbang dengan perkembangan sosial siswa. Guru perlu memperbanyak kegiatan yang melibatkan interaksi langsung, seperti diskusi kelompok, komunikasi aktif, dan latihan penyelesaian konflik, sedangkan orang tua perlu membatasi durasi penggunaan gadget serta mendampingi anak dalam memilih konten digital yang sesuai. Penelitian ini juga menunjukkan pentingnya penguatan literasi digital berbasis perkembangan sosial agar siswa tidak hanya mampu menggunakan teknologi, tetapi juga mampu menjaga komunikasi, kerja sama, empati, dan interaksi sosial secara sehat. Penelitian selanjutnya diharapkan dapat mengembangkan program intervensi atau model pendampingan penggunaan gadget yang melibatkan sekolah dan keluarga untuk memperkuat perkembangan sosial siswa sekolah dasar.

DAFTAR PUSTAKA

- Amsari, D., Wahyuni, E., & Fadhilaturrahmi. (2024). The Social Learning Theory Albert Bandura For Elementary School Students. *Jurnal Basicedu*, 8(2), 1654–1662. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v8i2.7247>
- Bhakti, P. Y. T., Dewi, S. M., & Prihamdani, D. (2024). Analisis Penggunaan Gadget Pada Kemampuan Interaksi Sosial Di Sekolah Dasar. *Jurnal Sekolah Dasar*, 9(2), 1–8. <https://journal.ubpkarawang.ac.id/pgsd/article/view/11388>
- Endevelt-Shapira, Y., Bosseler, A. N., Mizrahi, J. C., Meltzoff, A. N., & Kuhl, P. K. (2024). Mother–Infant Social And Language Interactions At 3 Months Are Associated With Infants’ Productive Language Development In The Third Year Of Life. *Infant Behavior And Development*, 75, 101929. <https://doi.org/10.1016/j.infbeh.2024.101929>
- Eom, S. B. (2023). The Effects Of The Use Of Mobile Devices On The E-Learning Process And Perceived Learning Outcomes In University Online Education. *Journal Of Information Technology Education: Research*, 20(1), 1–20. <https://doi.org/10.1177/20427530221107775>
- Fajriningtyas, S. Z., Amanullah, F. N., & Siregar, A. (2024). The Influence Of Intensity Of Smartphone Use On The Social Interaction Of Students. *Indonesian Journal Of Multidisciplinary Sciences (Ijoms)*, 3(1), 86–90. <https://doi.org/10.59066/ijoms.v3i1.526>
- Fauziddin, M., & Adha, T. R. (2024). Analisis Dampak Penggunaan Handphone Terhadap Interaksi Sosial Siswa Di UPT Sekolah Dasar Negeri 007 Bangkinang. *Global: Jurnal Ilmiah Multidisiplin*, 1(4), 171–178. <https://gb.abidan.org/index.php/global/article/view/45>
- Haeroni, R., & Eliasa, E. I. (2023). Dampak Gadget Terhadap Perkembangan Sosial Anak Usia Sekolah Dasar. *Elementary School Journal PGSD FIP Unimed*, 13(4), 418–425. <https://jurnal.unimed.ac.id/2012/index.php/elementary/article/view/46716/0>
- Hidayatullah, M. I., Wahyudin, D., & Hamdiana, H. (2024). Dampak Negatif Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Sekolah Dasar. *Indonesian Journal On Education (Ijoed)*, 1(2), 130–135. <https://doi.org/10.70437/ijoed.v1i2.60>
- Joshanda, N. S., Adrias, A., & Zulkarnaini, A. P. (2025). Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Interaksi Sosial Anak Usia SD. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(2), 181–193. <https://www.jurnal.unpas.ac.id/index.php/pendas/article/view/23865>
- Li, T., Wang, Z., Merrin, G. J., Wan, S., Bi, K., Quintero, M., & Song, S. (2024). The Joint Operations Of Teacher-Student And Peer Relationships On Classroom Engagement



- Among Low-Achieving Elementary Students: A Longitudinal Multilevel Study. *Contemporary Educational Psychology*, 77, 102258. <https://doi.org/10.1016/j.cedpsych.2024.102258>
- Mediari, N. L. P., Resiyanthi, N. K. A., & Subhaktiyasa, P. G. (2025). Interaksi Sosial Anak Di Era Digital: Hubungan Penggunaan Gadget Dengan Interaksi Sosial Pada Usia Sekolah Dasar. *Metta: Jurnal Ilmu Multidisiplin*, 5(3). <https://doi.org/10.37329/metta.v5i3.4008>
- Nihaya, F., Rahmawati, A., & Nurjanah, N. E. (2024). Dampak Penggunaan Gadget Pada Perilaku Sosial Anak Usia 5–6 Tahun. *Kumara Cendekia*, 12(1). <https://jurnal.uns.ac.id/kumara/article/view/65867/0>
- Rahmani, E. F. (2024). Investigating Smartphone Empowerment For Self-Regulated Learning In English Language Acquisition: A Descriptive Study. *VELES: Voices Of English Language Education Society*, 8(1), 32–42. <https://doi.org/10.29408/veles.v8i1.24811>
- Ramadhani, H. T., Salsabila, A. D., Marwah, T., & Wahyuningsih, Y. (2025). Analisis Dampak Penggunaan Gawai Terhadap Kemampuan Interaksi Sosial Siswa Sekolah Dasar. *Caxra: Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar*, 5(2). <https://doi.org/10.31980/caxra.v5i2.3396>
- Saputri, R. E., Salsabilla, C. A., Nurazizah, D., & Azahra, N. (2024). Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Sosial Anak Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 2(1), 10. <https://doi.org/10.47134/pgsd.v2i1.1139>
- Schwerter, J., Stang-Rabrig, J., Kleinkorres, R., & Vock, M. (2024). Importance Of Students' Social Resources For Their Academic Achievement And Well-Being In Elementary School. *European Journal Of Psychology Of Education*, 39, 4515–4552. <https://doi.org/10.1007/s10212-024-00877-8>
- Supriani, L., Asrori, M. A. R., & Hadi, N. U. (2025). Determinasi Penggunaan Gadget Dan Motivasi Belajar Terhadap Prestasi Belajar Siswa Kelas Atas Sekolah Dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(3). <https://www.journal.unpas.ac.id/index.php/pendas/article/view/29568>
- Wu, X. E., & Ko, J. (2024). Peer Interactions During Storybook Reading On Children's Knowledge Construction: An Experimental Study On K2 And K3 Children. *Frontiers In Education*, 9, Article 1253782. <https://doi.org/10.3389/feduc.2024.1253782>
- Yang, S., & Oh, E. (2024). Analysis Of Children's Development Pathways Based On Bronfenbrenner's Ecological Systems Theory. *International Journal Of Education And Humanities*, 16(3), 250–258. <https://doi.org/10.54097/vaap3p97>
- Yanti, R., & Ismiyanti, Y. (2025). The Impact Of Gadget Use On The Social Development Of Elementary School Students. *BASICA*, 5(1), 1–14. <https://doi.org/10.37680/basicav5i1.6904>
- Yusnadi, Rukhmana, T., Sujana, N., Putra, S. R., Nugraha, A. R., & Arianti, D. (2024). Pengaruh Gadget Pada Karakter Anak Di SD. *Journal On Education*, 6(3), 16534–16539. <https://jonedu.org/index.php/joe/article/view/5556>