

Gadget Dan Perubahan Pola Interaksi Sosial Anak Usia Sekolah Dasar (Studi Lapangan Di Kelurahan Pondok Kacang Barat Tangerang Selatan)

Bintang Kurnia Putra¹, Ira Agus Sofiana², Surip³

¹²³Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Pendidikan, STAI Al-Amanah Al Gontory

[Email Author: iraagussofiana@gmail.com](mailto:iraagussofiana@gmail.com)²

Article History:

Received: 01/10/2025

Revised: 15/10/2025

Accepted: 21/10/2025

Published: 12/12/2025

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji pengaruh penggunaan *gadget* terhadap pola interaksi sosial anak usia sekolah dasar di wilayah urban, khususnya di Pondok Kacang, Tangerang Selatan. Fenomena digitalisasi yang kian merambah kehidupan anak-anak telah menggeser pola komunikasi langsung menjadi interaksi berbasis layar, yang berpotensi memengaruhi perkembangan sosial, emosional, dan moral anak. Metode penelitian yang digunakan adalah kualitatif dengan pendekatan studi lapangan, melibatkan dua orang anak usia sekolah dasar sebagai subjek utama, serta wawancara dengan orang tua dan guru sebagai informan pendukung. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa anak-anak menggunakan *gadget* selama 2–3 jam per hari, dengan tujuan dominan untuk hiburan seperti menonton video dan bermain game *online*. Meskipun sebagian orang tua telah menerapkan kontrol waktu, namun pengawasan konten masih belum optimal. Dampak penggunaan *gadget* meliputi penurunan intensitas interaksi sosial langsung, kecenderungan meniru perilaku negatif dari media, serta perubahan gaya komunikasi anak. Penelitian ini menegaskan pentingnya peran aktif orang tua dan pendidik dalam mengarahkan penggunaan *gadget* agar tetap mendukung tumbuh kembang sosial anak secara sehat.

Kata Kunci: *Gadget, interaksi sosial, anak usia sekolah dasar, peran orang tua, digitalisasi*

How to cite:

Putra, B. K., Sofiana, I. A., & Surip. (2025). *Gadget dan perubahan pola interaksi sosial anak usia sekolah dasar (studi lapangan di Kelurahan Pondok Kacang Barat Tangerang Selatan)*. *Journal of Education Research and Innovative*, 1(3), 104–111. <https://doi.org/10.64624/jeri.v1i3.73>

Abstract

This study aims to examine the influence of gadget use on the social interaction patterns of elementary school children in urban areas, particularly in Pondok Kacang, South Tangerang. The growing phenomenon of digitalization in children's lives has shifted direct communication into screen-based interactions, potentially affecting their social, emotional, and moral development. The research method used is qualitative with a field study approach, involving two elementary school children as the main subjects, as well as interviews with parents and teachers as supporting informants. Data were collected through observation, interviews, and documentation. The findings indicate that children use gadgets for about 2–3 hours per day, primarily for entertainment purposes such as watching videos and playing online games. Although some parents have implemented time controls, content supervision remains suboptimal. The impacts of gadget use include a decrease in the intensity of direct social interactions, a tendency to imitate negative behaviors from media, and changes in children's communication styles. This study highlights the crucial role of parents and educators in guiding gadget use to ensure it supports healthy social development in children.

Keywords: *Gadgets, social interaction, elementary school children, role of parents, digitalization*



This is an open access article distributed under the Creative Commons 4.0 Attribution License, which permits unrestricted use, distribution, and reproduction in any medium, provided the original work is properly cited. © Year, Author(s).

PENDAHULUAN

Era digitalisasi oleh anak usia sekolah dasar semakin meningkat secara signifikan. Anak-anak tidak hanya menggunakan *gadget* untuk hiburan, tetapi juga untuk belajar, berkomunikasi, dan berinteraksi dengan lingkungan luar (Farah Ananda Putri, dkk., 2023). *Gadget* tidak lagi hanya digunakan oleh orang dewasa, tetapi telah menjadi bagian dari keseharian anak-anak dalam berbagai aktivitas seperti belajar, bermain, dan berkomunikasi.

Kemudahan akses terhadap *gadget* ini juga membawa konsekuensi terhadap perubahan perilaku sosial anak. Banyak anak lebih memilih bermain game atau menonton video daripada berinteraksi langsung dengan teman sebaya (Diane L Putnick, dkk., 2022). Penggunaan *gadget* yang tidak disertai pendampingan dapat berdampak serius terhadap perkembangan sosial, emosional, bahkan spiritual anak. Banyak anak mengakses konten yang belum tentu sesuai dengan usianya, baik dari sisi bahasa, nilai sosial, maupun norma agama.

Faktanya di Indonesia, jumlah pengguna internet telah mencapai 221 juta orang atau 79,5 persen dari total populasi. Menariknya, 9,17 persen dari mereka berusia di bawah 12 tahun, menjadikan generasi muda semakin rentan terhadap ancaman siber (Komdigi, 2025). Fenomena tersebut menimbulkan keprihatinan karena berpotensi menurunkan kemampuan anak dalam membangun empati, kerja sama, serta komunikasi sosial secara langsung (KPAI, 2023). Perubahan ini berdampak pada pola interaksi sosial anak. Jika sebelumnya interaksi sosial anak-anak terjadi melalui permainan fisik, percakapan langsung, dan interaksi kelompok, kini telah banyak bergeser menjadi komunikasi virtual melalui layar.

Perubahan pola interaksi sosial anak di era digital menjadi isu yang semakin krusial untuk dikaji. Kecenderungan anak-anak usia sekolah dasar untuk lebih memilih bermain game secara digital daripada berinteraksi langsung dengan teman sebaya. Anak yang terbiasa bermain menggunakan *gadget* akan lebih memilih untuk bermain game di *gadget* daripada untuk bermain di luar rumah dengan teman seusianya (Dwi Mei Mentari Marta, dkk., 2021).

Perkembangan kognitif anak sangat dipengaruhi oleh interaksi sosial dan budaya di lingkungannya, sebagaimana dijelaskan dalam teori konstruktivisme sosial yang dikemukakan oleh Lev Vygotsky. Menurut Vygotsky, proses belajar terjadi melalui interaksi dengan orang lain, terutama individu yang lebih berpengalaman, yang berperan sebagai *scaffolding* dalam membantu anak mencapai tingkat perkembangan yang lebih tinggi (Vygotsky, 1978). Jika ditarik pada konteks modern, lingkungan sosial anak kini banyak dipengaruhi oleh kehadiran *gadget*. Penggunaan *gadget* yang terlalu intens dapat mengubah pola interaksi anak, karena mereka lebih sering berkomunikasi dengan perangkat dibanding dengan orang di sekitarnya. Hal ini dapat berdampak pada kemampuan anak untuk bersosialisasi secara langsung, memahami emosi orang lain, dan membangun hubungan sosial yang sehat.

Studi oleh Wibowo dan Rahmah menemukan korelasi negatif antara intensitas penggunaan *gadget* dan keterampilan komunikasi sosial anak terutama dalam aspek empati, ekspresi emosi, dan inisiatif berkomunikasi. Temuan ini menunjukkan bahwa paparan layar yang tinggi tidak hanya mengurangi frekuensi interaksi tatap muka, tetapi juga melemahkan latihan keterampilan sosial yang penting untuk mengembangkan empati dan kemampuan mengekspresikan perasaan secara verbal (Wibowo & Rahmah, 2021).

Selain itu, penelitian oleh Farida dan Nurhayati melaporkan bahwa anak-anak yang terpapar layar secara berlebihan cenderung mengalami hambatan dalam membentuk hubungan sosial yang sehat termasuk kesulitan memulai dan menjaga percakapan serta menafsirkan isyarat emosional dari orang lain. Implikasi praktisnya adalah perlunya pembatasan durasi layar dan peningkatan kesempatan dialog langsung agar perkembangan komunikasi lisan dan pengaturan emosi pada anak tetap optimal (Farida & Nurhayati, 2022). Dapat digambarkan bahwa *gadget* akan membawa pergejolan emosi dan komunikasi lisan anak mengalami penurunan dikarenakan kurang terbiasa berdialog atau menyampaikan pendapat secara langsung.

Menurut penelitian yang dilakukan oleh Erika Rohmawati dan Risatur Rofiah pada tahun 2022 bahwa terdapat dua dampak dari penggunaan *gadget* oleh anak usia peserta didik, dimana

dampak positif seperti anak menjadi lebih kreatif, inovatif dalam mencari inspirasi untuk mengekspresikan isi hatinya, anak dapat berwawasan luas dan tidak tertinggal oleh perkembangan zaman. Sedangkan dampak negatif dari penggunaan *gadget* seperti kecaduan atau ketergantungan, anak lebih menyendiri dan tidak berinteraksi antar sesama.

Hasil study lapangan diatas menggambarkan bahwa pola penggunaan *gadget* pada usia anak sekolah dasar memiliki dua dampak yang berbeda yaitu dampak positif dan negatif. *Gadget* akan memberikan dampak positif seperti meningkatkan kreativitas, inovasi, wawasan. Namun dampak negatifnya mencakup ketergantungan, kurangnya interaksi sosial, serta gangguan pada perkembangan motorik, perilaku, dan emosi anak. Sehingga dalam hal ini peran dari orang tua dalam mengontrol penggunaan *gadget* pada anak usia sekolah dasar sangatlah penting untuk menghindari potensi pada terganggunya perkembangan anak, khususnya pada perkembangan interaksi sosial.

Kondisi ini juga mulai terlihat di wilayah Pondok Kacang, Tangerang Selatan. Anak-anak di wilayah ini memiliki akses luas terhadap perangkat digital. Namun, bersamaan dengan itu, banyak orang tua dan guru mulai mengamati gejala penurunan intensitas interaksi sosial langsung anak-anak. Anak-anak lebih memilih menghabiskan waktu di depan layar.

Peneliti menemukan beberapa permasalahan-permasalahan yang cukup kompleks yang di sebabkan oleh penggunaan *gadget* oleh anak usia sekolah dasar. Hasil pengamatan awal, peneliti mendapati 2 orang peserta didik yang memiliki pola penggunaan *gadget* yang berlebihan. Dimana peserta didik tersebut bermain *gadget* setelah pulang sekolah untuk bermain game dan scoring media sosial dengan waktu penggunaan lebih 2 jam per hari. Tentunya hal ini berdampak pada seluruh aspek dalam kehidupan peserta didik khususnya dalam interaksi sosial mereka.

Beberapa tahun terakhir, kajian mengenai penggunaan *gadget* oleh anak-anak telah banyak dilakukan. Meskipun telah banyak penelitian mengenai dampak *gadget* terhadap aspek akademik, namun kajian lokal mengenai perubahan pola interaksi sosial anak masih terbatas (Sari dan Nugroho, 2022). Sebagian besar studi bersifat umum dan belum menyentuh secara spesifik bagaimana perubahan ini terjadi di tingkat masyarakat (Lestari dan Mawardi, 2022). Oleh karena itu, kajian lokal mengenai pola interaksi sosial anak di era digital masih belum sistematis dan umumnya bersifat deskriptif tanpa analisis mendalam. Hal ini menunjukkan adanya kesenjangan kajian yang perlu diperhatikan lebih lanjut.

Demikian, penting dilakukan penelitian yang lebih fokus dan mendalam mengenai perubahan pola interaksi sosial anak akibat penggunaan *gadget*, khususnya di wilayah perkotaan seperti Tangerang Selatan yang menunjukkan perkembangan teknologi dan gaya hidup digital yang pesat. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengkaji bagaimana penggunaan *gadget* memengaruhi pola interaksi sosial dan dampak penggunaan *gadget* pada anak usia sekolah dasar melalui pendekatan studi lapangan di Pondok Kacang.

Pondok Kacang merupakan salah satu kawasan urban di Kota Tangerang Selatan yang sedang berkembang pesat. Letaknya yang strategis juga memudahkan peneliti untuk mengakses data empiris secara langsung di lapangan. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan pemahaman yang lebih mendalam mengenai dampak digitalisasi terhadap kehidupan sosial anak-anak, sekaligus menjadi rujukan dalam merancang strategi pendidikan yang lebih kontekstual di era digital.

METODE

Penelitian ini menggunakan metodologi kualitatif deskriptif—suatu pendekatan yang, menurut Lexy J. Moleong, dimaksudkan untuk memahami fenomena yang dialami subjek penelitian (misalnya pelaku, persepsi, motivasi, tindakan) secara holistik dan disajikan secara deskriptif dalam bentuk kata-kata dan bahasa pada konteks alamiah tertentu dengan memanfaatkan berbagai metode ilmiah (Moleong, 2006). Pendekatan ini memungkinkan peneliti menggali makna dan proses sosial secara mendalam sehingga temuan yang dihasilkan mencerminkan realitas subjektif peserta penelitian dalam lingkungan alami mereka.

Pemilihan lokasi penelitian didasarkan pada beberapa pertimbangan: pertama, lokasi tersebut berada di kawasan perkotaan dengan tingkat akses teknologi yang tinggi sehingga

penggunaan gadget oleh siswa tergolong intensif; kedua, data observasi awal dan hasil wawancara singkat dengan pihak sekolah menunjukkan adanya indikasi perubahan pola interaksi sosial antarsiswa yang diduga berkaitan dengan penggunaan gadget; dan ketiga, pihak sekolah menunjukkan keterbukaan serta dukungan terhadap pelaksanaan penelitian, yang memudahkan akses data dan optimalisasi proses pengumpulan informasi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pola Penggunaan *Gadget* Pada Anak Usia Sekolah Dasar Dalam Kegiatan Sehari-Hari

Pola Penggunaan *Gadget* (Frekuensi dan Durasi Penggunaan)

Hasil wawancara menyudutkan bahwa sebagian besar anak menggunakan *gadget* selama 2–3 jam setiap harinya. Hal ini mengindikasikan bahwa *gadget* telah menjadi bagian dari rutinitas harian anak. Durasi ini menunjukkan tingkat penggunaan yang cukup tinggi untuk anak usia sekolah dasar (Putri & Hidayat, 2020). Penggunaan yang bersifat rutin ini berpotensi membentuk kebiasaan baru pada anak dalam menghabiskan waktu luang secara pasif, serta dapat menggeser pola interaksi sosial tatap muka yang seharusnya berkembang di usia mereka (Sari & Lestari, 2021). Oleh karena itu, peran orang tua dan guru sangat diperlukan dalam mengatur durasi penggunaan *gadget* dan mengarahkan anak untuk memanfaatkan teknologi secara edukatif.

Dalam hal ini peneliti menyimpulkan bahwa pola penggunaan *gadget* pada anak usia sekolah dasar pada umumnya menggunakan *gadget* dalam satu hari sebanyak 2-3 jam per hari, hal tersebut dilakukan dengan waktu yang konsisten dimulai dari pulang sekolah kemudian sebelum waktu tidur malam.

Tujuan Penggunaan *Gadget*

Tujuan utama anak-anak dalam menggunakan *gadget* adalah untuk hiburan, seperti menonton video di *YouTube*, bermain game seperti *Roblox*, dan mengakses media sosial seperti *TikTok*. Sementara itu, penggunaan *gadget* untuk pembelajaran hanya dilakukan jika ada tuntutan tugas dari sekolah. Fenomena ini memperlihatkan dominasi fungsi rekreatif *gadget* dibandingkan fungsi edukatif. Hal ini sejalan dengan perkembangan teknologi digital yang menawarkan berbagai bentuk hiburan yang mudah diakses dan menimbulkan efek ketagihan jika tidak diawasi dengan baik oleh orang tua (Rahmawati & Yusuf, 2020).

Sementara itu, penggunaan gadget untuk keperluan belajar umumnya hanya dilakukan ketika ada tuntutan tugas dari sekolah, bukan sebagai kebiasaan belajar mandiri (Fitriana & Wulandari, 2022). Fenomena ini menggambarkan dominasi fungsi rekreatif gadget dibandingkan fungsi edukatifnya, yang berpotensi menggeser peran teknologi sebagai sarana pendukung pendidikan menjadi sekadar media hiburan. Oleh karena itu, penting bagi pendidik dan orang tua untuk memberikan bimbingan dan pengawasan agar anak dapat memanfaatkan gadget secara seimbang antara hiburan dan pembelajaran.

Pengawasan Orang Tua

Pada penelitian ini peneliti menemukan bahwasannya orang tua memiliki peran aktif dalam melakukan pengawasan penggunaan *gadget* pada anak-anak. Selain pengaturan durasi, pengawasan juga terlihat dalam bentuk pengendalian konten. Meskipun dalam beberapa kasus anak masih lebih dominan mengakses aplikasi seperti *TikTok* dan game daring seperti *Roblox*, orang tua berupaya untuk mengetahui apa saja yang diakses anak dan siapa saja teman bermain darangnya. Dalam hal ini, pengawasan cenderung bersifat terbuka dan berbasis kepercayaan, di mana anak diberi kebebasan dalam memilih aktivitas digitalnya namun tetap dalam pantauan dan kendali orang tua. Pengawasan serta peraturan yang ditetapkan oleh orang tua siswa tersebut menjadi salah satu bukti bahwa adanya pengawasan dari orang tua terhadap penggunaan *gadget* oleh anak.

Adanya peraturan dan pantauan dari orang tua menjadi indikator keterlibatan keluarga dalam pengelolaan penggunaan gadget; keterbatasan waktu bersama dan keterampilan literasi digital orang tua dapat menjadi hambatan, sehingga dukungan berupa edukasi bagi orang tua dan

kebijakan sekolah sering kali diperlukan untuk meningkatkan efektivitas pengawasan (Nikken & Schols, 2015). Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa pengawasan orang tua terhadap penggunaan *gadget* pada anak usia sekolah dasar sudah berjalan, terutama dalam hal durasi dan pengendalian akses terhadap konten hiburan. Namun, masih diperlukan peningkatan dalam hal pendampingan dan pengembangan peran orang tua sebagai fasilitator yang mampu mengarahkan anak menggunakan *gadget* untuk kegiatan yang bersifat mendidik dan produktif.

Situasi Penggunaan *Gadget*

Peneliti mendapati bahwa anak-anak menggunakan *gadget* dalam satu hari rata-rata 2-3 jam perhari. Penggunaan ini umumnya dilakukan pada waktu sepulang sekolah dan pada malam hari menjelang tidur. Bahwa penggunaan *gadget* pada malam hari telah menjadi kebiasaan umum di kalangan siswa sekolah dasar, khususnya siswa kelas atas seperti kelas 6. Guru mengamati bahwa banyak siswa telah memiliki *gadget* pribadi, dan sering kali menggunakannya hingga larut malam. Dalam praktiknya, penggunaan *gadget* sebelum tidur sering kali tidak terkendali, bahkan cenderung membuat anak-anak lupa waktu.

Guru tersebut menyampaikan bahwa dalam kegiatan belajar mengajar di pagi hari, beberapa siswa tampak kurang fokus dan mengantuk. Ketika ditelusuri lebih lanjut, penyebab utamanya adalah waktu tidur yang terlambat akibat penggunaan *gadget* di malam hari. Dari penuturan siswa, diketahui bahwa mereka biasanya tidur antara pukul 10 hingga 11 malam. Bahkan, pada hari libur, waktu tidur bisa bergeser lebih larut lagi hingga pukul 1 dini hari. Kondisi ini tentu berdampak langsung terhadap kebugaran fisik dan kesiapan belajar siswa keesokan harinya (Setiawan, 2020).

Peran Orang Tua Dan Dampak Penggunaan *Gadget* Terhadap Interaksi Sosial Anak Usia Sekolah Dasar

Interaksi Sosial

Mencakup pada interaksi sosial berdasarkan hasil penelitian bahwa kebiasaan mereka yang kini lebih sering berinteraksi melalui platform seperti *WhatsApp* atau *Instagram* dibandingkan bermain langsung di lingkungan sekitar. Meskipun sebagian anak masih melakukan aktivitas sosial tradisional seperti bermain bola di sore hari, namun frekuensi interaksi tatap muka dengan teman sebaya cenderung mengalami penurunan. Kecenderungan anak membawa dan menggunakan *gadget* saat bermain bersama teman-temannya menunjukkan adanya pergeseran dalam pola interaksi sosial. Jika sebelumnya interaksi dilakukan melalui komunikasi verbal secara langsung, saat ini interaksi tersebut sering kali dilengkapi atau bahkan digantikan oleh komunikasi digital melalui aplikasi pemesanan, media sosial, dan permainan *daring*.

Perubahan ini membawa dampak terhadap kualitas hubungan sosial antar anak, karena komunikasi digital cenderung lebih dangkal dan minim empati dibandingkan interaksi langsung (Santoso, 2022). Bahkan, beberapa penelitian menemukan bahwa intensitas penggunaan *gadget* yang tinggi dapat mengurangi kemampuan anak dalam memahami emosi dan bahasa tubuh teman sebayanya (Mulyani, 2023). Dengan demikian, meskipun teknologi digital memberikan kemudahan dalam berkomunikasi, diperlukan peran orang tua dan guru untuk menyeimbangkan kembali interaksi sosial anak antara dunia nyata dan dunia maya.

Bentuk Interaksi Sosial

Interaksi sosial anak saat ini memang masih melibatkan aktivitas bermain bersama teman dan berkomunikasi dengan keluarga, namun bentuk interaksi tersebut tidak sepenuhnya mencerminkan interaksi sosial yang sesungguhnya. Hal ini disebabkan karena aktivitas sosial anak-anak kini semakin ditunjang oleh kehadiran teknologi digital. Media sosial seperti *WhatsApp*, *Instagram*, dan *TikTok* menjadi sarana utama bagi anak-anak untuk menjaga komunikasi dan memperluas jaringan pertemanan mereka di dunia maya (Pratiwi & Hidayat, 2021). Meskipun memberikan kemudahan dalam berinteraksi, fenomena ini justru menyebabkan penurunan intensitas komunikasi langsung antar teman sebaya, yang berpengaruh pada kemampuan anak dalam memahami ekspresi sosial dan empati (Sutanto, 2022). Selain itu, ketergantungan terhadap

interaksi digital juga berpotensi membentuk perilaku individualistik dan mengurangi keterlibatan anak dalam kegiatan sosial di lingkungan nyata.

Berdasarkan hasil pengamatan, peneliti menemukan beberapa fenomena dimana anak-anak memang bermain bersama teman-teman sebaya mereka, namun sayangnya mereka bermain hanya sebatas kumpul bersama akan tetapi untuk intensitas interaksi sosial sesama teman sebaya berkurang, mereka masing-masing cenderung *scrolling* media sosial, sekalipun mereka berinteraksi mereka membahas fenomena-fenomena yang sedang *trending* di media sosial, yang dimana menurut peneliti hal tersebut belum saat ini untuk dibahas pada anak usia sekolah dasar.

Perubahan Interaksi Akibat Penggunaan Gadget

Adanya pergeseran yang signifikan dalam cara anak-anak berkomunikasi, khususnya dalam penggunaan bahasa sehari-hari. Anak-anak masa kini cenderung menggunakan ungkapan-ungkapan populer atau bahasa kekinian yang banyak mereka temui di media sosial, platform video pendek, atau dalam gim daring. Ungkapan-ungkapan seperti “*gas*,” “*anjay*,” “*ngab*,” atau “*bestie*,” menjadi bagian dari kosakata harian mereka, meskipun beberapa kata sebenarnya belum pantas digunakan oleh anak seusia mereka, baik karena konotasinya yang kurang sopan maupun karena berasal dari konteks budaya dewasa.

Fenomena ini menunjukkan bahwa paparan digital telah memberikan kontribusi besar terhadap proses akuisisi bahasa anak. Jika sebelumnya anak belajar bahasa dari lingkungan keluarga, sekolah, dan teman sebaya secara langsung, kini mereka juga memperoleh dan meniru bahasa dari konten-konten yang dikonsumsi melalui gadget seperti video, game, maupun media sosial (Fitriani & Yusuf, 2021). Proses ini sejalan dengan teori belajar sosial yang dikemukakan oleh Bandura, yang menyatakan bahwa individu, termasuk anak-anak, belajar melalui proses observasi dan peniruan terhadap model perilaku yang dilihatnya (Bandura, 1977). Dengan demikian, penggunaan gadget berpotensi memperkaya sekaligus memengaruhi gaya berbahasa anak, tergantung pada jenis konten yang dikonsumsi dan tingkat pengawasan orang tua (Putri & Hadi, 2020).

Berdasarkan hasil pengamatan langsung, peneliti juga menemukan perubahan interaksi anak ketika bermain bersama teman sebaya mereka. Peneliti menemukan beberapa fenomena yaitu ketika anak-anak sedang bermain bola bersama teman sebaya, terlontar ucapan-ucapan yang kurang pantas seperti (tolol, bego, dan beberapa bahasa tidak sopan lainnya). Tentunya penggunaan bahasa tersebut bukan sepenuhnya untuk anak usia sekolah dasar yang konotasinya mereka masih sangat dini. Bahkan sekalipun orang dewasa pun tidak layak menggunakan bahasa tersebut, karena tidak sesuai dengan etika, norma dan moral yang ada.

Dampak Positif dan Negatif

Paparan gadget dapat meningkatkan pemahaman anak terhadap dunia digital serta memfasilitasi komunikasi antara anak dan orang tua yang sibuk, terutama melalui pesan singkat atau panggilan saat orang tua bekerja. Penggunaan layar yang tidak terkontrol berisiko menyebabkan anak lupa waktu dan mengabaikan rutinitas penting misalnya, makan dan ibadah, karena sifat konten *digital* yang menarik dan mudah menyita perhatian dalam durasi panjang (WHO, 2019). Paparan layar pada waktu malam berkaitan kuat dengan gangguan tidur (mis. tertunda waktu tidur, kualitas tidur menurun) yang berimplikasi pada kantuk dan menurunnya fokus saat belajar pada hari berikutnya. Temuan ini didukung oleh kajian yang menghubungkan penggunaan media elektronik dengan masalah tidur pada anak dan remaja (Cain & Gradisar, 2010).

Intensitas penggunaan game daring dan media sosial dapat berkembang menjadi pola penggunaan yang mirip kecanduan (termasuk perilaku kompulsif), serta dikaitkan dengan berkurangnya kualitas interaksi tatap muka dan penurunan kesejahteraan psikologis pada beberapa kelompok anak/ remaja. WHO telah memasukkan *gaming disorder* sebagai kondisi yang perlu diperhatikan, menandai pentingnya kewaspadaan terhadap penggunaan berlebihan (World Health Organization, 2019; Twenge & Campbell, 2018).

Disimpulkan bahwa penggunaan *gadget* memiliki pengaruh ganda terhadap anak. Di satu sisi, *gadget* dapat menjadi media pembelajaran dan informasi yang bermanfaat. Namun di sisi lain, tanpa adanya pengawasan dan pendampingan dari orang tua, *gadget* berpotensi menimbulkan

berbagai permasalahan dalam perkembangan sosial dan emosional anak. Oleh karena itu, peran aktif orang tua dalam mengatur pola penggunaan *gadget* menjadi sangat penting guna memaksimalkan manfaat dan meminimalisasi dampak negatifnya.

SIMPULAN

Penggunaan gadget pada anak usia sekolah dasar umumnya bersifat rekreatif rata-rata 2–3 jam sehari, terutama selepas pulang sekolah hingga malam dengan dominasi aktivitas menonton video dan bermain game, sedangkan pemanfaatan untuk keperluan edukatif relatif jarang dan terbatas pada tugas sekolah. Kondisi ini diperburuk oleh pendampingan orang tua yang kurang konsisten karena keterbatasan waktu, meskipun banyak orang tua berusaha memberi batasan dan mengalihkan anak ke aktivitas nyata. Dampaknya bersifat ganda: secara negatif terlihat penurunan interaksi tatap muka, kemampuan komunikasi verbal, dan munculnya sikap meniru konten negatif serta kecenderungan menyendiri; namun secara positif anak memperoleh peningkatan wawasan teknologi dan kemampuan eksplorasi informasi mandiri. Oleh karena itu, diperlukan peran aktif dan sinergis antara keluarga, sekolah, dan lingkungan melalui pengaturan waktu layar, pembiasaan dialog langsung, serta integrasi konten edukatif agar pemanfaatan gadget dapat diminimalkan dampak sosialnya dan dimaksimalkan manfaat pembelajaran serta perkembangan sosial anak.

REFERENSI

- Bandura, A. (1977). *Social Learning Theory*. Englewood Cliffs, NJ: Prentice Hall.
- Cain, N., & Gradisar, M. (2010). Electronic media use and sleep in school-aged children and adolescents: A review. *Sleep Medicine*, 11(8), 735–742.
<https://doi.org/10.1016/j.sleep.2010.02.006>
- Farida, L., & Nurhayati, M. (2022). Dampak paparan layar berlebihan pada kemampuan membentuk hubungan sosial pada anak. *Jurnal Pendidikan Anak dan Perkembangan*, 8(1), 10–25.
- Fitriana, D., & Wulandari, N. (2022). Pengaruh penggunaan gadget terhadap motivasi belajar siswa sekolah dasar di era digital. *Jurnal Pendidikan dan Teknologi*, 4(2), 65–74.
- Fitriani, D., & Yusuf, M. (2021). Dampak media digital terhadap perkembangan bahasa anak usia sekolah dasar. *Jurnal Psikologi Pendidikan*, 8(2), 115–124.
- KOMDIGI. (2025). Jakarta: Komdigi RI.
<https://www.komdigi.go.id/berita/artikel/detail/komitmen-pemerintah-melindungi-anak-di-ruang-digital>
- KPAI. (2022). *Laporan Tahunan Perlindungan Anak di Era Digital*. Jakarta: Komisi Perlindungan Anak Indonesia.
- Lestari, Y., & Mawardi, R. (2022). Interaksi Sosial Anak dan Pengaruh Lingkungan Digital. *Jurnal Ilmu Sosial Terapan*, 4(1), 55–66.
- Marta, D. M., Suhartiningsih, S., & Dienda Saputri, S. W. (2021). *JECER (Journal of Early Childhood Education and Research)*, 2(1). (Tersedia via Universitas Jember)
- Moleong, L. J. (2006). *Metodologi penelitian kualitatif*. Remaja Rosdakarya.
- Mulyani, R. (2023). Pengaruh intensitas penggunaan gadget terhadap kemampuan empati anak usia sekolah dasar. *Jurnal Psikologi Perkembangan Anak*, 9(1), 45–56.

- Nikken, P., & Schols, M. (2015). How and why parents guide the media use of young children. *Journal of Child and Family Studies*, 24(11), 3423–3435. <https://doi.org/10.1007/s10826-015-0144-4>
- Pratiwi, D., & Hidayat, R. (2021). Pengaruh media sosial terhadap pola interaksi sosial anak usia sekolah dasar di era digital. *Jurnal Ilmu Pendidikan Sosial*, 7(2), 134–142.
- Putnick, D. L., et al. (2022). Displacement of peer play by screen time: associations with development / peer play time and screen time in toddlerhood.
- Putri, A. D., & Hidayat, R. (2020). Hubungan durasi penggunaan gadget terhadap perilaku sosial anak usia sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 8(2), 101–112.
- Putri, A. R., dkk. (2023). Anak dan Teknologi Digital: Kajian Adaptasi Perilaku Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak Digital*, 5(1).
- Putri, S., & Hadi, R. (2020). Peran orang tua dalam mengarahkan penggunaan gadget terhadap perkembangan bahasa anak. *Jurnal Pendidikan Anak*, 6(1), 33–41.
- Rahmawati, D., & Yusuf, H. (2020). Penggunaan media digital dan kontrol orang tua terhadap aktivitas anak di rumah. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 8(2), 112–123.
- Rohmawati, E., & Risatur Rofiah. (2022). Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Interaksi Sosial Anak Usia Dini di Dusun Sumuran Desa Sumurgayam Kecamatan Paciran Kabupaten Lamongan. *Jurnal Bimbingan Konseling Islam*, 2(2), 24–30.
- Santoso, I. (2022). Media digital dan perubahan bentuk komunikasi interpersonal pada anak-anak. *Jurnal Komunikasi dan Pendidikan*, 14(1), 33–41.
- Sari, D. P., & Nugroho, A. W. (2021). Kajian Literatur tentang Dampak Gadget terhadap Interaksi Sosial Anak. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 12(2), 134–145.
- Sari, M., & Lestari, P. (2021). Pola penggunaan gadget dan dampaknya terhadap perkembangan sosial anak usia sekolah dasar. *Jurnal Ilmiah Psikologi*, 13(1), 55–67.
- Setiawan, A. (2020). Pengaruh penggunaan gawai terhadap pola tidur dan konsentrasi belajar anak usia sekolah dasar. *Jurnal Psikologi Pendidikan Indonesia*, 9(1), 45–54.
- Sutanto, B. (2022). Perubahan pola komunikasi interpersonal anak akibat media sosial. *Jurnal Psikologi dan Komunikasi*, 11(3), 201–210.
- Twenge, J. M., & Campbell, W. K. (2018). Associations between screen time and lower psychological well-being among children and adolescents: Evidence from a population-based study. *Preventive Medicine Reports*, 12, 271–283. <https://doi.org/10.1016/j.pmedr.2018.10.003>
- Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in society: The development of higher psychological processes*. Harvard University Press.
- World Health Organization. (2019). *Guidelines on physical activity, sedentary behaviour and sleep for children under 5 years of age*; dan *International Classification of Diseases (11th rev.)* (pencantuman gaming disorder). World Health Organization.
- Wibowo, A., & Rahmah, S. (2021). Pengaruh intensitas penggunaan gadget terhadap keterampilan komunikasi sosial anak: Fokus pada empati, ekspresi emosi, dan inisiatif berkomunikasi. *Jurnal Psikologi Perkembangan*, 12(2), 45–60