

## ANALISIS DAMPAK PENGGUNAAN GAWAI TERHADAP KEMAMPUAN INTERAKSI SOSIAL SISWA SEKOLAH DASAR

Amanda Dwi Salsabila<sup>1\*</sup>, Helma Tri Ramadhani<sup>2</sup>, Tantina Marwah<sup>3</sup>, Yona Wahyuningsih<sup>4</sup>

Universitas Pendidikan Indonesia

E-mail: [amandads14@upi.edu](mailto:amandads14@upi.edu)

### Article History:

Submitted : 10-11-2025

Received : 10-11-2025

Revised : 11-11-2025

Accepted : 05-12-2025

Published : 31-12-2025

**Abstract:** *This study analyzes the impact of gadget use on elementary students social interaction skills through a Systematic Literature Review (SLR). National and international journal articles published within the last five years were selected using predefined inclusion and exclusion criteria. The findings indicate that gadget use may support communication and access to learning materials, yet excessive use reduces direct social engagement, weakens empathy, and increases individualistic tendencies. Students who rely heavily on virtual interaction exhibit declining cooperative abilities and face-to-face communication skills. Prolonged screen exposure also affects concentration and emotional regulation. These patterns demonstrate that unregulated gadget use has a substantive negative influence on students' social interaction skills, underscoring the need for parental supervision and clear usage limits.*

### Keywords:

*digital behavior, gadget, social development, social interaction, students*

**Abstrak:** Studi ini menganalisis dampak penggunaan gawai terhadap keterampilan interaksi sosial siswa sekolah dasar melalui Tinjauan Pustaka Sistematis (SLR). Artikel jurnal nasional dan internasional yang diterbitkan dalam lima tahun terakhir dipilih menggunakan kriteria inklusi dan eksklusi yang telah ditentukan sebelumnya. Temuan menunjukkan bahwa penggunaan gawai dapat mendukung komunikasi dan akses ke materi pembelajaran, namun penggunaan yang berlebihan mengurangi keterlibatan sosial langsung, melemahkan empati, dan meningkatkan kecenderungan individualistis. Siswa yang sangat bergantung pada interaksi virtual menunjukkan penurunan kemampuan kooperatif dan keterampilan komunikasi tatap muka. Paparan layar yang terlalu lama juga memengaruhi konsentrasi dan regulasi emosi. Pola-pola ini menunjukkan bahwa penggunaan gawai yang tidak terkontrol memiliki pengaruh negatif yang substansial terhadap keterampilan interaksi sosial siswa, yang menggarisbawahi perlunya pengawasan orang tua dan batasan penggunaan yang jelas.

### Kata Kunci :

*gawai, interaksi sosial, perilaku digital, perkembangan sosial, siswa*

## **PENDAHULUAN**

Perkembangan teknologi informasi pada era digital telah mengakselerasi perubahan dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk pendidikan dasar. Transformasi ini tidak hanya mengubah cara manusia mengakses informasi, tetapi juga memengaruhi pola berpikir, perilaku, dan cara berinteraksi antargenerasi. Digitalisasi mendorong anak untuk berinteraksi dengan perangkat teknologi sejak usia dini, sehingga mereka tumbuh dalam lingkungan yang sarat dengan layar dan konektivitas. Di Indonesia, meningkatnya kepemilikan gawai pada anak sekolah dasar menunjukkan pergeseran pola interaksi sosial, dari komunikasi langsung menuju interaksi berbasis media digital (Nur & Rukmana, 2023). Pergeseran ini menandai bahwa gawai tidak lagi diposisikan sebagai alat komunikasi semata, melainkan sebagai medium multifungsi yang mencakup hiburan, informasi, serta pembelajaran. Kondisi tersebut sekaligus mengindikasikan bahwa ruang sosial anak kini tidak hanya berada pada lingkungan fisik seperti rumah dan sekolah, tetapi juga meluas ke ruang digital yang sulit dibatasi secara temporal maupun spasial.

Dalam konteks pendidikan dasar, penggunaan gawai kerap dikaitkan dengan peningkatan literasi digital dan akses sumber belajar. Gawai dipandang mampu menyediakan berbagai sumber pengetahuan yang dapat menunjang proses pembelajaran, mulai dari materi ajar interaktif hingga video edukatif. Namun, keterpaparan teknologi tanpa pendampingan berpotensi melemahkan nilai-nilai sosial yang seharusnya dikembangkan melalui interaksi langsung dengan lingkungan sekolah maupun keluarga (Manurung et al., 2024). Tahap sekolah dasar merupakan fase kritis dalam pembentukan kompetensi sosial, di mana anak belajar memahami norma, mengembangkan empati, serta membangun kemampuan komunikasi dan kerja sama. Jika sebagian besar waktu anak dihabiskan untuk berinteraksi dengan gawai, maka kesempatan untuk berlatih keterampilan sosial tersebut dapat berkurang secara signifikan. Intensitas penggunaan gawai yang tinggi berpotensi menurunkan kualitas kontak emosional dan interaksi kontekstual (Kbarek et al., 2025), sehingga anak mungkin menjadi kurang peka terhadap ekspresi nonverbal, dinamika kelompok, dan situasi sosial di sekitarnya.

Data BPS (2024) menunjukkan bahwa penetrasi penggunaan telepon seluler pada anak usia dini mencapai 39,71 persen, dan 35,57 persen telah mengakses internet. Angka tersebut mencerminkan bahwa keterlibatan anak dalam ekosistem digital terjadi pada usia yang relatif sangat muda. Tren tersebut meningkat pada kelompok usia sekolah dasar, bahkan memunculkan indikasi penggunaan berlebihan pada sebagian anak yang ditandai dengan kesulitan melepaskan diri dari gawai dalam jangka waktu lama. Kondisi ini menegaskan bahwa paparan teknologi digital telah menjadi fenomena struktural yang memerlukan perhatian dari perspektif pendidikan sosial, bukan sekadar dipandang sebagai gejala individual. Selain itu, konteks modern mengharuskan siswa mampu menavigasi dunia digital secara bertanggung jawab, namun kemampuan ini belum selalu diiringi dengan kesiapan emosional maupun sosial yang memadai. Ketidakseimbangan antara kapasitas kognitif dalam menggunakan teknologi dan kematangan sosial-emosional dikhawatirkan menimbulkan konsekuensi jangka panjang terhadap pola interaksi sosial mereka.

Dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS), siswa diarahkan untuk memahami hubungan sosial, berpartisipasi dalam lingkungan, serta menginternalisasi nilai kerja sama dan toleransi. Mata pelajaran ini tidak hanya menekankan aspek pengetahuan

faktual, tetapi juga dimaksudkan untuk mengembangkan sikap dan keterampilan sosial yang dibutuhkan dalam kehidupan bermasyarakat. Namun, dominasi interaksi berbasis digital berpotensi mengurangi intensitas komunikasi antarsiswa dan menghambat proses internalisasi nilai-nilai tersebut (Andini et al., 2025). Ketika interaksi langsung tergantikan oleh komunikasi berbasis teknologi, kualitas hubungan sosial yang dibangun melalui aktivitas bermain bersama, diskusi, atau kolaborasi di kelas dapat menurun. Siswa mungkin menjadi lebih terbiasa berkomunikasi melalui teks atau emotikon dibandingkan berhadapan langsung, sehingga kesempatan untuk melatih kemampuan resolusi konflik dan negosiasi secara tatap muka menjadi terbatas. Situasi ini mengindikasikan adanya tantangan dalam mencapai tujuan pendidikan sosial yang menekankan pembentukan karakter dan kecakapan interpersonal.

Pada tataran praktik, guru IPS di sekolah dasar dihadapkan pada dilema antara memanfaatkan gawai sebagai media pembelajaran dan membatasi penggunaannya demi menjaga kualitas interaksi sosial di kelas. Di satu sisi, penggunaan gawai dapat memperkaya metode pembelajaran melalui pemanfaatan video, simulasi, dan aplikasi edukatif yang relevan dengan materi sosial. Di sisi lain, penggunaan yang tidak terkontrol dapat menyebabkan siswa lebih fokus pada aspek hiburan daripada substansi pembelajaran. Interaksi tatap muka yang seharusnya mendominasi proses pembelajaran kooperatif dapat tergeser oleh kecenderungan siswa untuk berinteraksi dengan layar. Selain itu, perbedaan tingkat akses dan kemampuan penggunaan gawai di antara siswa berpotensi menimbulkan ketimpangan sosial baru di dalam kelas. Hal ini menunjukkan bahwa hubungan antara penggunaan gawai dan pembelajaran IPS tidak bersifat sederhana, melainkan kompleks dan perlu dikaji secara mendalam.

Kajian mengenai penggunaan gawai pada anak telah dilakukan, tetapi mayoritas berfokus pada aspek perilaku individu, kecanduan digital, atau dampaknya terhadap prestasi akademik. Banyak penelitian mengulas hubungan antara durasi penggunaan gawai dengan gangguan konsentrasi, penurunan prestasi, atau masalah perilaku, namun belum banyak yang menggali secara spesifik implikasinya terhadap kualitas interaksi sosial sehari-hari di lingkungan sekolah dasar. Penelitian yang secara khusus menelaah hubungan penggunaan gawai dan kemampuan interaksi sosial anak sekolah dasar masih terbatas dan belum memberikan gambaran yang terintegrasi. Variasi temuan terdahulu memperlihatkan adanya ketidakselarasan hasil, misalnya sebagian studi menemukan dampak negatif signifikan, sementara yang lain menunjukkan dampak yang relatif minimal. Perbedaan desain penelitian, konteks sosial, dan indikator yang digunakan turut memengaruhi ketidakkonsistenan tersebut. Oleh karena itu, diperlukan kajian sistematis untuk memperoleh pemahaman yang lebih komprehensif terkait fenomena ini.

Kebaruan penelitian ini terletak pada integrasi hasil penelitian lima tahun terakhir melalui pendekatan *Systematic Literature Review (SLR)* untuk memetakan secara komprehensif pengaruh penggunaan gawai terhadap kemampuan interaksi sosial siswa sekolah dasar dalam konteks pendidikan Indonesia. Pendekatan SLR memungkinkan peneliti menyaring, mengevaluasi, dan mensintesis berbagai temuan studi empiris secara terstruktur sehingga dihasilkan gambaran yang lebih utuh mengenai pola hubungan yang terjadi. Secara akademik, penelitian ini memperkaya literatur pendidikan IPS terkait perilaku digital anak pada era teknologi, khususnya dengan menempatkan interaksi sosial sebagai fokus utama analisis. Penelitian ini juga berkontribusi dalam mengisi kekosongan

kajian yang menghubungkan dimensi penggunaan gawai, konteks pembelajaran IPS, dan kompetensi sosial anak secara bersamaan. Selain itu, hasil sintesis diharapkan dapat menjadi rujukan bagi penelitian lanjutan yang ingin mengembangkan intervensi pembelajaran berbasis teknologi yang tetap peka terhadap kebutuhan perkembangan sosial anak.

Secara praktis, temuan penelitian ini memberikan dasar bagi guru, orang tua, dan pemangku kebijakan dalam merancang strategi pendampingan penggunaan gawai secara proporsional agar tidak menghambat perkembangan sosial anak. Guru dapat memanfaatkan hasil kajian untuk merancang model pembelajaran IPS yang mengintegrasikan teknologi secara terarah, misalnya dengan menetapkan batasan waktu penggunaan gawai, mendorong aktivitas kolaboratif tatap muka, dan menekankan refleksi sosial setelah penggunaan media digital. Orang tua dapat memperoleh pemahaman yang lebih jelas mengenai pola penggunaan gawai yang berpotensi mengganggu interaksi sosial, sehingga dapat menyusun aturan dan pola komunikasi yang lebih adaptif di rumah. Pemangku kebijakan di tingkat sekolah maupun pemerintah dapat menggunakan temuan ini sebagai dasar dalam merumuskan pedoman penggunaan gawai di lingkungan pendidikan dasar yang seimbang antara manfaat akademik dan kebutuhan perkembangan sosial. Dengan demikian, penelitian ini diharapkan tidak hanya memberikan kontribusi teoretis, tetapi juga implikasi praktis yang relevan bagi upaya penguatan interaksi sosial siswa sekolah dasar di tengah arus digitalisasi.

## **METODE**

Penelitian ini menggunakan metode *Systematic Literature Review* (SLR) untuk menelaah secara mendalam bagaimana dampak penggunaan gawai terhadap kemampuan interaksi sosial siswa sekolah dasar. Pendekatan tersebut dipilih karena memungkinkan peneliti untuk mengumpulkan, menilai, serta menginterpretasikan hasil-hasil penelitian yang sudah ada secara terstruktur. Proses SLR ini merujuk pada tahapan yang dikembangkan oleh Perry & Hammond (2002), yang mencakup identifikasi pertanyaan penelitian, perancangan proses seleksi literatur, pengumpulan data, dan sintesis hasil secara naratif.

Sumber literatur ditelusuri melalui pencarian sistematis pada database *Google Scholar* dan beberapa repositori perguruan tinggi yang dibatasi dari tahun 2020 hingga 2025 dengan menggunakan kata kunci yang relevan, seperti *penggunaan gawai, siswa sekolah dasar, interaksi sosial, dan perkembangan sosial anak*. Artikel yang diperoleh kemudian disaring melalui pemeriksaan judul, abstrak, dan isi penuh untuk memastikan kesesuaiannya dengan fokus penelitian. Hanya artikel yang relevan, memiliki metode yang jelas, serta menyediakan data yang memadai dipilih, hingga terkumpul 10 artikel yang sesuai dengan kebutuhan penelitian ini.

Setiap artikel dirangkum dalam tabel ekstraksi data berisi judul penelitian, penulis, penerbit, metode, hasil, dan temuan utama. Dari pengelompokan ini terlihat pola umum yang menjelaskan bagaimana gawai dapat memberi dampak negatif maupun positif terhadap interaksi sosial anak. Hasil pengelompokan inilah yang menjadi dasar untuk menyusun uraian yang menjelaskan kedua kategori tersebut secara lebih mendalam sesuai dengan temuan yang diperoleh.

**HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

Tabel berikut menyajikan data hasil penelitian yang menguraikan temuan-temuan utama terkait variabel yang diteliti. Data ini mencakup informasi yang relevan untuk analisis lebih lanjut mengenai dampak penggunaan gawai terhadap interaksi sosial siswa sekolah dasar yang disusun secara sistematis untuk mempermudah pemahaman. Setiap kolom mewakili aspek yang berbeda dari variabel yang diuji, sementara baris menggambarkan hasil atau kategori yang teridentifikasi selama pengumpulan data. Tabel ini bertujuan untuk memberikan gambaran yang jelas dan komprehensif mengenai hasil penelitian, sehingga memudahkan analisis dan interpretasi lebih lanjut..

**Tabel 1. Hasil Tinjauan Literatur**

Judul Penelitian	Penulis, Penerbit	Metode Penelitian	Hasil/Temuan Utama
<i>The Effect of Smartphone Use on Academic Achievement and Social Skills of Elementary School Students: Case Study at UPTD SDN 10 Bangun Sari Village</i>	Fadillah Aulia Rahma Manurung, Adjie Padriansyah, Eka Rizky Ananda Sitorus, Moraida Hasanah, Khairul Saleh (2024), Jurnal IPTEK Bagi Masyarakat	Mix Method	Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan <i>smartphone</i> memiliki pengaruh yang berbeda terhadap prestasi akademik dan keterampilan sosial siswa. Penggunaan <i>smartphone</i> secara terstruktur dan untuk tujuan pembelajaran berkorelasi positif dengan peningkatan prestasi akademik ( $r=0,42, p<0,01$ ), terutama pada mata pelajaran yang memanfaatkan aplikasi belajar interaktif. Namun, penggunaan <i>smartphone</i> yang berlebihan lebih dari 4 jam per hari justru berdampak negatif terhadap prestasi akademik ( $r=-0,33, p<0,05$ ), seperti menurunnya kemampuan komunikasi tatap muka, empati, dan kerja sama. Sementara itu, penggunaan <i>smartphone</i> secara moderat (1-2 jam per hari) tidak menunjukkan dampak negatif yang signifikan pada keterampilan sosial.
The Impact of Gadget Use on the Social Development of Elementary School Students	Rasmi Yanti, Yulina Ismiyanti (2025), BASICA: <i>Journal of Primary Education</i>	Kualitatif Deskriptif	Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan <i>handphone</i> pada siswa kelas V SD Islam Al Fattah memiliki dampak positif dan negatif terhadap perkembangan sosial, namun dampak negatifnya lebih dominan. Penggunaan <i>handphone</i> memang membantu siswa dalam berkomunikasi dan memperoleh informasi pembelajaran, tetapi penggunaan yang berlebihan membuat siswa menjadi bergantung pada <i>handphone</i> , kurang berinteraksi dengan teman sebaya, kurang aktif dalam kerja kelompok, sering menggunakan bahasa yang kurang sopan, dan lebih tertarik pada interaksi virtual daripada interaksi langsung. Hal ini menyebabkan siswa cenderung pasif dan mengarah pada perilaku antisosial. Oleh karena itu, diperlukan pengawasan dan pembatasan dari orang tua agar perkembangan sosial anak tetap seimbang.
Dampak Gadget pada Interaksi Sosial-Emosional Anak Kelas 5 Sekolah Dasar: Sebuah Studi Kualitatif	Syabila Andini, Lenny Herlina, Lalu Ahmad Gamal Arigi, Arfi Syamsun (2025), PREPOTIF: Jurnal Kesehatan Masyarakat	Kualitatif	Hasil penelitian menunjukkan tiga temuan utama terkait dampak penggunaan gadget pada siswa kelas 5: Dampak Positif: Mengembangkan imajinasi, mendukung proses belajar, meningkatkan rasa percaya diri, dan melatih keterampilan Dampak Negatif: Anak menjadi lebih tertutup, mengalami gangguan tidur, gangguan emosional (mudah marah dan cemas), serta resiko terpapar

Judul Penelitian	Penulis, Penerbit	Metode Penelitian	Hasil/Temuan Utama
			radiasi Solusi bagi Anak yang Ketergantungan Gadget: Memberikan gadget sesuai usia, mendampingi saat penggunaan, dan membatasi durasi pemakaian gadget.
<i>Correlation of Gadget Use on Social Behavior and Learning Interest of Elementary School Students</i>	Safitri Dwi Aryanti Muchsin Nur, Diki Rukmana (2023) Lectura: Jurnal Pendidikan	Kuantitatif Korelasional	Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan gadget yang tinggi terbukti berhubungan kuat dengan perilaku sosial siswa, seperti kecenderungan menjadi lebih menyendiri dan berkurangnya interaksi langsung dengan teman ( $R^2 = 0,711$ ). Selain itu, penggunaan gadget juga berpengaruh terhadap minat belajar siswa, meskipun pengaruhnya berada pada kategori sedang ( $R^2 = 0,454$ ), di mana minat belajar dapat meningkat atau menurun tergantung pada apakah gadget digunakan untuk permainan atau untuk kebutuhan pembelajaran.
Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perilaku Sosial Anak Usia Sekolah Dasar	Nita Monita Rini, Ika Ari Pratiwi, Muhammad Noor Ahsin (2021), Jurnal Educatio	Kualitatif Deskriptif	Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa, penggunaan gadget pada anak sekolah dasar memiliki dua dampak utama. Dampak positifnya, gadget dapat membantu anak dalam berkomunikasi, menjadi sarana hiburan, menambah kenyamanan saat belajar, serta memperluas pengetahuan anak. Sedangkan dampak negatifnya, anak menjadi kurang berinteraksi dengan teman sebaya, jarang melakukan kegiatan fisik, dan mulai tidak peduli dengan lingkungan sekitarnya serta waktu bermain dengan temannya berkurang karena lebih banyak dihabiskan dengan bermain gadget. Untuk mencegahnya, orang tua perlu memberikan arahan, batasan, serta menjadi teladan bagi anak.
Analisis Dampak Gadget terhadap Perilaku Sosial Anak Sekolah Dasar	Sapta Yuliansyah, Lishapsari Prihatini, Marleni, Junior Zamrud Pahalmas (2025), Nusantara Hasana Journal	Kualitatif Deskriptif	Hasil penelitian menunjukkan bahwa sebagian besar siswa kelas V dan VI di SDN 171 Palembang menggunakan gadget untuk hiburan dibanding kegiatan belajar. Penggunaan gadget secara wajar dapat meningkatkan kreativitas, membangun kerja sama melalui permainan yang bersifat edukatif, serta memperluas pengetahuan tentang budaya. Namun, pemakaian berlebihan menyebabkan penurunan kemampuan komunikasi secara langsung, tertutup, individualis, serta kurang berinteraksi dengan lingkungan sosialnya. Paparan konten digital juga memengaruhi nilai serta perilaku anak yang tidak sejalan dengan norma di sekolah maupun di rumah. Faktor penyebabnya karena kurangnya disiplin diri, rasa bosan, pengaruh lingkungan, dan minimnya pengawasan orang tua. Solusi yang disarankan ialah pengawasan ketat dari orang tua dan guru, pembatasan pemakaian gadget, serta pengarahan agar gadget digunakan untuk hal positif.
Penggunaan Gadget Terhadap Perilaku Sosial	Teguh Prasetyo, Futeri Maharani Suradi, Via	Kualitatif dan Studi Kasus	Hasil penelitian ini menunjukkan dua sisi utama yaitu dampak positif dan dampak negatif.

Judul Penelitian	Penulis, Penerbit	Metode Penelitian	Hasil/Temuan Utama
Anak: Studi Kasus Pada Siswa SDN 2 Tangkil Kabupaten Sukabumi	Damayanti (2022), Jurnal Penjaminan Mutu		Dampak positifnya, gadget membantu siswa memperluas pengetahuan karena mereka bisa mencari berbagai pengetahuan melalui Google, berkomunikasi lebih mudah, serta menumbuhkan rasa percaya diri dan kreativitas. Sedangkan dampak negatifnya, anak menjadi mudah lelah, jam tidur berkurang, waktu belajar sering terganggu karena lebih fokus pada gadget, anak cenderung mudah marah, mudah tersinggung ketika diganggu saat bermain game, dan mulai kurang peduli dengan lingkungan sekitar. Karena itu, pendampingan guru dan orang tua sangat dibutuhkan agar siswa dapat menggunakan gadget dengan bijak.
Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Kemampuan Interaksi Sosial Siswa Sekolah Dasar	Yohana R. U. Sianturi (2021), Jurnal Kewarganegaraan	Kuantitatif Deskriptif dan kajian pustaka	Hasil penelitian menunjukkan bahwa mayoritas orang tua memberi gadget disebabkan keinginan anaknya. Dengan maksud, mengenalkan teknologi sejak dini dan anak tidak kebosanan. Tipe orang tua ini percaya bahwa gadget mampu meningkatkan relasi pertemanan anak karena diberi akses ke sosial media. Selain itu, anak yang masih di usia sekolah dasar difasilitasi gadget untuk mengalihkan perhatiannya supaya tidak mengganggu pekerjaan orang tua. Adapun dampaknya, anak-anak terbiasa bermain gadget daripada bermain dengan teman sebaya, ketergantungan terhadap gadget membuat anak bersikap individualis karena lupa cara berinteraksi dan berkomunikasi dengan lingkungannya. Akibatnya, interaksi sosial anak dengan lingkungan sekitar dan masyarakat menjadi berkurang. Di lingkungan keluarga pun, akan berdampak pada sikap anak seperti egois dan sering membantah, mudah tersinggung, dan sering berbohong agar bisa tetap bermain gadget walau mengganggu jam tidurnya. Sehingga, penggunaan gadget pada anak berdampak pada interaksi sosial di kehidupannya sehari-hari. Disarankan, orang tua harus mengawasi dan membimbing ketika anak menggunakan gadget. Kedisiplinan orang tua juga dibutuhkan agar anak tidak kecanduan gadget yang dapat berdampak pada perkembangan sosialnya.
Pengaruh Gadget Terhadap Kemampuan Interaksi Sosial Siswa Sekolah Dasar	Rini Budiwati, Murfiah Dewi Wulandari, Darsinah (2022), Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan	Kualitatif Deskriptif dan Tinjauan Literatur	Hasil penelitian menunjukkan bahwa gadget berdampak pada perkembangan kognitif anak dalam hal interaksi sosialnya. Dampak dari kecanduan gadget akan terlihat bahwa anak cenderung tidak acuh dengan lingkungan sekelilingnya, dan anak tidak merespon ketika orang tua membutuhkan bantuan. Interaksi di keluarga pun akan berkurang karena baik orang tua dan anak-anak sibuk dengan gadgetnya masing-masing sehingga sedikit sekali komunikasi yang terjalin. Anak-anak pun menjadi lebih konsumtif dalam membeli kuota internet yang berdampak pada pengeluaran orang tua. Selain itu, lamanya durasi penggunaan gadget dapat berdampak pada perkembangan anak, dan

Judul Penelitian	Penulis, Penerbit	Metode Penelitian	Hasil/Temuan Utama
			mengenalkan perangkat elektronik sejak dini dapat merusak relasi sosialnya. Oleh karena itu, orang tua perlu mengawasi dan mengatur penggunaan gadget pada anak.
Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Interaksi Sosial Anak Usia SD	Nadhifa Salsabila Joshanda, Adrias Aissy Putri Zulkarnaini (2025), Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar	Systematic Literature Review (SLR)	Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan gadget bagi anak sekolah dasar umumnya berangkat dari keinginan orang tua untuk memperkenalkan teknologi sejak dini dan mengurangi kebosanan anak. Namun, hal tersebut berdampak pada pola interaksi sosial anak. Secara positif, gadget dapat menjadi sarana komunikasi dan menjaga hubungan sosial melalui media daring. Akan tetapi, ketika penggunaannya berlebihan, anak cenderung mengurangi interaksi langsung, lebih menyukai aktivitas individu dengan gadget, serta berisiko terpapar informasi yang tidak sesuai dengan tahap perkembangan usianya. Kondisi ini dapat menghambat proses belajar, membentuk sikap individualistis, menurunkan kemampuan empati dan kerja sama, serta memunculkan kecenderungan perilaku antisosial. Selain itu, penggunaan gadget yang tidak terkontrol dapat berdampak pada kesehatan, seperti gangguan tidur, kelelahan mata, dan merusak postur tubuh.

Hasil analisis terhadap sepuluh artikel penelitian menunjukkan bahwa penggunaan gawai memiliki dampak signifikan terhadap kemampuan interaksi sosial siswa sekolah dasar. Di tengah kehidupan modern, gawai telah menjadi bagian integral dari keseharian anak, tidak lagi sekadar alat komunikasi, tetapi juga medium pembentuk perilaku sosial. Transformasi digital ini menggeser pola komunikasi anak dari bentuk interaksi langsung menuju relasi berbasis ruang virtual (Ainun et al., 2019; Globokar, 2018). Sebagian besar penelitian menggambarkan adanya penurunan komunikasi tatap muka, berkurangnya empati, meningkatnya preferensi aktivitas individual, serta kecenderungan menarik diri dari lingkungan sosial ketika durasi penggunaan gawai terlalu tinggi. Temuan ini menegaskan bahwa penggunaan gawai tanpa pendampingan berpotensi menghambat perkembangan sosial anak.

Meskipun demikian, hasil telaah literatur tidak dapat disederhanakan hanya pada konsekuensi negatif. Beberapa penelitian justru mengindikasikan bahwa penggunaan gawai secara terarah, terbimbing, dan kontekstual dapat memberikan kontribusi positif bagi pengembangan sosial anak. Gawai yang digunakan dalam kegiatan edukatif mampu mendorong kolaborasi, memperkuat rasa percaya diri, dan memperluas pengalaman belajar sosial anak. Perbedaan temuan inilah yang menunjukkan sifat ambivalen dari pengaruh gawai: ia dapat menjadi faktor pendukung sekaligus penghambat interaksi sosial, bergantung pada intensitas penggunaan, pendampingan, serta konteks kegiatan yang dilakukan (Faradibah, et al., 2025; Budiarti, et al., 2025).

Berdasarkan sintesis tersebut, gawai tampak berperan sebagai variabel mediasi yang menentukan dinamika hubungan sosial anak di era digital. Di satu sisi, gawai berfungsi sebagai medium ekspresi diri, komunikasi, dan eksplorasi kognitif; namun di sisi lain,

penggunaannya yang tidak terarah berpotensi mereduksi kedalaman relasi sosial yang terbentuk secara alami. Pergeseran interaksi dari kontak langsung ke interaksi virtual mengubah cara anak membangun makna sosial, yang sebelumnya berlandaskan pengalaman kontekstual menjadi berbasis simbol dan representasi digital. Kondisi ini dapat berdampak pada terbatasnya kesempatan anak untuk menumbuhkan empati, keterampilan kerja sama, serta kemampuan komunikasi dua arah yang otentik yang merupakan tiga unsur yang esensial dalam perkembangan sosial usia sekolah dasar (Peni, et al., 2022; Yanti, et al., 2025).

Sebaliknya, ketika gawai dimanfaatkan sebagai sarana kolaborasi digital dalam proses pembelajaran, teknologi justru menjadi medium penguatan sosial yang relevan dengan kebutuhan zaman. Melalui kegiatan seperti proyek daring, diskusi virtual, atau permainan edukatif berbasis kerja sama, anak tetap dapat mengonstruksi pengalaman sosial meskipun melalui media digital. Dengan demikian, gawai dapat diposisikan bukan sebagai ancaman terhadap interaksi sosial, tetapi sebagai wahana pembelajaran baru yang menuntut literasi digital sosial sebagai kompetensi kunci abad ke-21.

Dalam kerangka teoretis, hasil pembahasan ini berkaitan dengan pandangan psikologi perkembangan sosial yang menempatkan masa sekolah dasar sebagai periode krusial pembentukan identitas sosial. Interaksi dengan teman sebaya berfungsi sebagai arena aktualisasi diri, internalisasi norma, dan penguatan karakter empatik. Ketika gawai mengambil porsi dominan dalam kehidupan anak, pengalaman sosial tersebut beralih ke ruang digital, di mana proses imitasi dan observasi berlangsung melalui representasi visual dan teks, bukan melalui pengalaman emosional langsung. Perubahan ini menunjukkan bahwa perkembangan sosial anak kini tidak hanya dipengaruhi oleh lingkungan keluarga dan sekolah, melainkan juga oleh ekosistem digital yang turut membentuk ranah sosial baru. Oleh karena itu, pemahaman tentang perkembangan sosial anak harus diperluas untuk mencakup aspek interaksi digital yang bersifat simultan dan saling melengkapi dengan interaksi nyata.

Konsekuensi dari dinamika tersebut mengindikasikan perlunya rekontekstualisasi teori perkembangan sosial anak agar selaras dengan realitas digital yang dihadapi generasi masa kini. Model klasik yang menekankan pentingnya interaksi tatap muka perlu didefinisikan dengan memperhatikan dimensi *interaksi sosial digital*, yaitu bentuk hubungan sosial yang mengintegrasikan komunikasi daring dan luring dalam satu kesatuan pengalaman sosial. Kerangka ini berpotensi memperkaya teori pembelajaran sosial dan perkembangan moral dengan menambahkan dimensi literasi digital sosial sebagai unsur baru dalam pembentukan karakter anak sekolah dasar.

Secara aplikatif, hasil pembahasan menegaskan kerja sama antara sekolah dan keluarga dalam membangun budaya penggunaan gawai yang seimbang. Sekolah perlu mengintegrasikan teknologi dalam pembelajaran secara bermakna, sementara keluarga berperan dalam menginternalisasi nilai sosial serta mengatur durasi penggunaan gawai. Kolaborasi ini memungkinkan pemanfaatan gawai bukan hanya sebagai sarana hiburan, tetapi juga sebagai alat untuk mengembangkan kemampuan komunikasi, kerja sama, dan tanggung jawab sosial anak.

**PENUTUP**

Berdasarkan hasil penelitian, penggunaan gawai terbukti berdampak signifikan terhadap kemampuan interaksi sosial siswa sekolah dasar. Di satu sisi, gawai memiliki potensi positif berupa peningkatan prestasi akademik, dukungan terhadap proses belajar, percepatan komunikasi dan akses informasi, perluasan wawasan, peningkatan kreativitas dan kepercayaan diri, serta penguatan kerja sama melalui permainan edukatif dan pengenalan teknologi sejak dini. Di sisi lain, penggunaan gawai yang berlebihan menimbulkan berbagai dampak negatif, seperti penurunan kemampuan komunikasi, empati, dan kerja sama, munculnya sikap tertutup dan individualis, serta berkurangnya kepekaan terhadap lingkungan sosial. Anak juga berisiko mengalami gangguan emosi, penurunan prestasi, gangguan tidur, serta paparan konten yang tidak sesuai dengan usianya. Penelitian menunjukkan bahwa penggunaan gawai secara wajar, sekitar 1–2 jam per hari, tidak menimbulkan dampak negatif yang signifikan apabila disertai pengawasan dan pendampingan orang tua serta guru. Oleh karena itu, keseimbangan antara penggunaan gawai dan interaksi sosial langsung menjadi kunci penting dalam menjaga kualitas perkembangan sosial anak.

Berdasarkan temuan tersebut, direkomendasikan agar orang tua dan guru menerapkan batas waktu penggunaan gawai yang konsisten, melakukan pendampingan aktif ketika anak menggunakan gawai, serta mengarahkan penggunaannya pada aplikasi atau permainan edukatif yang dapat meningkatkan interaksi sosial, kerja sama dalam pengambilan keputusan, dan kemampuan komunikasi, misalnya melalui aplikasi belajar kolaboratif dan permainan edukatif berbasis tim. Selain itu, penelitian selanjutnya disarankan untuk mengeksplorasi lebih mendalam dampak media sosial dan platform digital interaktif lainnya terhadap keterampilan sosial anak, termasuk mengkaji pengaruh jenis aplikasi tertentu, pola pendampingan orang tua dan guru, serta perbedaan efek penggunaan gawai pada berbagai kelompok usia. Dengan demikian, hasil penelitian lanjutan diharapkan mampu menghasilkan rekomendasi yang lebih spesifik dan aplikatif bagi dunia pendidikan, khususnya dalam merancang strategi pemanfaatan gawai yang mendukung, bukan menghambat, perkembangan sosial anak sekolah dasar.

**DAFTAR PUSTAKA**

- Ainun, K., Kristina, K., & Ramayanda, R. (2019). Hubungan penggunaan smartphone dengan interaksi sosial pada anak sekolah dasar kelas 5 dan 6 di SD Muhammadiyah 23 Medan tahun 2019. *Prosiding Seminar Nasional Teknologi Informasi Komputer dan Sains (SINTAKS)*, 459–462.
- Andini, S., Herlina, L., Arigi, L. A. G., & Syamsun, A. (2025). Dampak gadget pada interaksi sosial-emosional anak kelas 5 sekolah dasar: Sebuah studi kualitatif. *PREPOTIF: Jurnal Kesehatan Masyarakat*.
- Ariston, Y., & Frahasini, F. (2018). Dampak penggunaan gadget bagi perkembangan sosial anak sekolah dasar. *Journal of Educational Review and Research*, 1(2), 86–95.
- Aryanti, S. D., & Rukmana, D. (2023). Korelasi penggunaan gadget terhadap perilaku sosial dan minat belajar siswa sekolah dasar. *Lectura: Jurnal Pendidikan*, 14(2), 261–275. <https://doi.org/10.31849/lectura.v14i2.14787>
- Budiarti, E., & Yasmin Adar, S. (2023). Impact of digital media on social-emotional development in early childhood: A case study at TK Kartika XX-46 Kendari. *Golden*

- Age: Jurnal Ilmiah Tumbuh Kembang Anak Usia Dini*, 8(2), 89–98.  
<https://doi.org/10.14421/jga.2023.82-04>
- Budiwati, R., Wulandari, M. D., & Darsinah, D. (2022). Pengaruh gadget terhadap kemampuan interaksi sosial siswa sekolah dasar. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 8(13).
- Faradibah, F., Krismanto, W., Musfirah, M., Halik, A., Pasinggi, Y. S., & Tuken, R. (2025). High interaction of elementary school students with gadgets: How does their social growth? *Jurnal Eduscience*, 12(4), 999–1014.  
<https://doi.org/10.36987/jes.v12i4.7032>
- Febrianti, F. A., Abdilah, M. T., Bhakti, D. D., Denni, I., & Susila, A. A. R. (2025). Kajian literatur: Ketergantungan siswa terhadap teknologi dalam pembelajaran. *caXra: Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar*, 5(1), 274–280.
- Globokar, R. (2018). Impact of digital media on emotional, social and moral development of children. *Nova Prisetnost*, 16(3), 545–559. <https://doi.org/10.31192/np.16.3.8>
- Joshanda, N. S., Adrias, A., & Zulkarnaini, A. P. (2025). Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Interaksi Sosial Anak Usia SD. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(02), 181-193.
- Kbarek, Y. I., Gurning, M., & Manoppo, I. A. (2025). Dampak penggunaan gadget terhadap perilaku sosial anak sekolah dasar: Literature review. *IJHS: Journal of Health Service*.
- Kim, S. K., Wi, D. S., & Kim, K. M. (2023). Effect of media exposure on social development in children. *Global Pediatric Health*, 10, 1–7.  
<https://doi.org/10.1177/2333794X231159224>
- Latifah, A., & Kartika, I. (2023). Collaborative learning in the digital era: Strategies to prepare primary school students to face the challenges of the 21st century. *Sunan Kalijaga International Journal on Islamic Educational Research (SKIJIER)*, 7(1), 67–76. <https://doi.org/10.14421/skijier.2023.71.07>
- Manurung, F. A. R., Padriansyah, A., Sitorus, E. R. A., Hasanah, M., & Saleh, K. (2024). The effect of smartphone use on academic achievement and social skills of elementary school students: Case study at UPTD SDN 10 Bangun Sari Village. *Jurnal IPTEK Bagi Masyarakat*.
- Muppalla, S. K., Vuppalapati, S., Pulliahgaru, A. R., & Sreenivasulu, H. (2023). Effects of excessive screen time on child development: An updated review and strategies for management. *Cureus*, 15(6), e40608. <https://doi.org/10.7759/cureus.40608>
- Nurhaliza, A. P., Damayanti, L., Hartanti, R., & Iskandar, S. (2025). Development of a collaborative approach with a digital-based learning model to increase elementary school students' interest in learning. *Journal of Education and Teaching Learning (JETL)*, 7(2), 125–133. <https://doi.org/10.51178/jetl.v7i2.2423>
- Panjeti-Madan, V. N., & Ranganathan, P. (2023). Impact of screen time on children's development: Cognitive, language, physical, and social and emotional domains. *Multimodal Technologies and Interaction*, 7(5), 52.  
<https://doi.org/10.3390/mti7050052>
- Peni, T., Laili, S. I., & Ratnaningsih, T. (2022). Gadget use duration and its impact on learning motivation and social development of children. *Jurnal Ners dan Kebidanan*, 9(3), 370–378. <https://doi.org/10.26699/jnk.v9i3.ART.p370>

- 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(2), 203–212.
- Ren, W. (2023). The influence of screen media usage on child social development: A systematic review. *Journal of Education, Humanities and Social Sciences*, 8, 2110–2117. <https://doi.org/10.54097/ehss.v8i.4655>
- 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.
- Schulz, L., Kürzinger, A., & Böttinger, T. (2025). Communication and collaboration in digital learning environments in elementary schools: Findings from a videographic research project. *Learning Environments Research*, 28(2), 271–287. <https://doi.org/10.1007/s10984-025-09537-0>
- Setyowati, P. R., Fibriana, A. I., & Rahma, D. (2024). The relationship between intensity of gadget use and social interaction during the pandemic period in children aged 9–11 years in Ungaran Barat. *Professional Health Journal*, 6(1), 320–326. <https://doi.org/10.37287/profhealth.v6i1.1699>
- Sianturi, Y. R. (2021). Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Kemampuan Interaksi Sosial Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Kewarganegaraan*, 5(1), 276–284. <https://doi.org/10.31316/jk.v5i1.1430>
- Sticca, F., Orben, A., Teyssier, P., & Gross, C. (2025). Screen on = development off? A systematic scoping review of research on screen time's associations with children's cognitive and socioemotional development. *Frontiers in Developmental Psychology*, 2, 1439040. <https://doi.org/10.3389/fdpys.2024.1439040>
- Yanti, R., & Ismiyanti, Y. (2025). The impact of gadget use on the social development of elementary school students. *Basica: Journal of Primary Education*, 5(1), 1–13. <https://doi.org/10.37680/basica.v5i1.6904>
- Yuliansyah, S., Prihatini, L., & Zamrud, J. (2025). Analisis dampak gadget terhadap perilaku sosial anak sekolah dasar. *Nusantara Hasana Journal*.