Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan, Desember 2026, 12 (12.A), 197-206
DOI: https://jurnal.peneliti.net/index.php/JIWP/article/view/15110
p-ISSN: 2622-8327 e-ISSN: 2089-5364
Accredited by Directorate General of Strengthening for Research and Development
Available online at https://jurnal.peneliti.net/index.php/JIWP

Analisis Dampak Penggunaan *Gadget* Terhadap Interaksi Sosial Siswa Sekolah Dasar di Dusun Kopang Selama Libur Sekolah

Novhia Fitrianti[1], Lalu Habiburrahman[2], Fitriani Rahayu[3]

Program Studi PGSD, STKIP HAMZAR

Received: 14 November 2026
Revised: 21 November 2026
Accepted: 08 Desember 2026

Abstract

Penggunaan gawai (*gadget*) pada anak usia sekolah dasar mengalami peningkatan signifikan, terutama selama masa libur sekolah. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis dampak penggunaan *gadget* terhadap interaksi sosial siswa sekolah dasar di Dusun Kopang selama periode libur sekolah. Metode penelitian yang digunakan adalah pendekatan kualitatif dengan desain studi kasus. Data dikumpulkan melalui observasi partisipatif terhadap aktivitas harian anak, wawancara mendalam dengan orang tua dan siswa, serta dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa peningkatan durasi penggunaan *gadget* selama libur sekolah berdampak negatif terhadap pola interaksi sosial anak. Anak-anak cenderung menarik diri dari lingkungan bermain fisik, mengalami penurunan frekuensi komunikasi tatap muka dengan keluarga dan teman sebaya, serta menunjukkan sikap egosentris saat gawai mereka terganggu. Namun, penelitian ini juga menemukan dampak positif minor, yaitu pemanfaatan gawai sebagai media komunikasi jarak jauh dengan teman sekolah. Kesimpulan dari penelitian ini menegaskan bahwa tanpa pengawasan ketat dari orang tua, penggunaan *gadget* yang berlebihan selama libur sekolah dapat menurunkan kualitas keterampilan sosial dan empati anak di Dusun Kopang.

Kata Kunci: Dampak *Gadget*, Interaksi Sosial, Siswa Sekolah Dasar, Libur Sekolah

(*) Corresponding Author: Noviafitriani26@gmail.com

How to Cite: Fitrianti, N., Habiburrahman, L., & Rahayu, F. (2026). Analisis Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Interaksi Sosial Siswa Sekolah Dasar di Dusun Kopang Selama Libur Sekolah. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, *12*(12.A), 197-206. Retrieved from https://jurnal.peneliti.net/index.php/JIWP/article/view/15110.

PENDAHULUAN

Di era milenial saat ini, penggunaan perangkat gadget tidak hanya terbatas pada orang dewasa, tetapi juga telah menjangkau remaja hingga siswa yang masih bersekolah di tingkat dasar. Fenomena ini tidak muncul secara tiba-tiba, tetapi dipengaruhi oleh perilaku konsumsi dan aneka kebutuhan masyarakat yang saat ini jauh berbeda dengan dua dekade yang lalu. Di zaman milenial, seakan-akan siswa tak bisa lepas dari gadget. Generasi saat ini bahkan dikenal sebagai generasi digital, karena sudah terbiasa menggunakan internet melalui perangkat mereka. Generasi milenial sangat bergantung pada ponsel, karena saat ini mereka memerlukan informasi terbaru (Lis Prasetyo, 2023).

Belakangan ini, siswa sudah akrab dengan gadget. Tidak terkecuali pada siswa yang masih duduk di bangku sekolah dasar. Di usia ini sudah seharusnya siswa di bangku sekolah dasar mampu mengisi waktunya dengan hal-hal yang dapat

membantu mendorong perkembangan otak dan sosial anak seperti bermain dan belajar (Andrew Jeklin, 2022).

Pada awalnya gadget lebih ditujukan sebagai alat komunikasi, tetapi seiring perkembangan zaman, perangkat ini semakin canggih dengan berbagai fitur yang memungkinkan pengguna melakukan berbagai aktivitas, mulai dari telepon, mengirim pesan, email, selfie, memotret objek, jam, dan banyak lainnya. Selain itu, perangkat elektronik juga memiliki pengaruh. negatif dan positif juga pasti akan muncul. Orang tua perlu bisa mengawasi penggunaan gadget oleh siswa mereka dengan baik agar tidak menimbulkan efek buruk (Suprapmi, 2023).

Saat ini, gadget (smartphone) merupakan salah satu aspek teknologi yang sangat diperlukan keberadaannya. Dalam era yang sudah canggih ini, seharusnya kita mengenal gadget sebagai media komunikasi.untuk memudahkan masyarakat dalam menjalani kegiatan sehari-hari. Salah satu hal yang membedakan gadget dari produk lain adalah unsur kebaruan dalam ukuran kecil atau yang biasa disebut handphone saat ini.perbaruan smartphone. Setiap hari, gadget menawarkan perkembangan dan inovasi dalam aspek teknologi yang menjadikan hidup manusia lebih praktis dan efisien. Saat ini terdapat beragam perubahan dalam gaya hidup,sikap serta perilaku masyarakat sebagai akibat dari kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi. Sementara itu, untuk memudahkan berbagai aktivitas, masyarakat menggunakan gadget sebagai alat komunikasi di era sekarang. Kemudahan untuk mengakses berbagai hal inilah yang menarik perhatian masyarakat, saat ini hampir semua orang sudah memiliki gadget karena tertarik dengan fitur yang tersedia, terutama saat ini perusahaan besar bersaing untuk menghadirkan gadget dengan harga terjangkau tetapi memiliki spesifikasi yang cukup.

Menurut Agnes Yolanda (2024), perangkat yang terus maju saat ini menjadi elemen yang berdasarkan meningkatnya proporsi anak-anak yang memanfaatkan gadget karena teknologi layar sentuh yang canggih dalam perangkat pintar seperti ponsel pintar, semakin mempermudah pengguna untuk memakainya termasuk anak-anak yang belum mampu membaca meskipun demikian.

Gadget ini sangat krusial untuk kehidupan sehari-hari penggunanya. Gadget dapat membantu kita dalam mempermudah berinteraksi dengan keluarga serta orang lain, tetapi juga dapat menimbulkan dampak buruk bagi para penggunanya. Pemakaian perangkat elektronik di kalangan anak-anak tentunya akan berpengaruh dan mengganggu tingkah laku sosial dan kegiatan belajar mereka di rumah. Akibatnya, anak-anak merasakan bahwa bersosialisasi dengan orang lain dan belajar itu bukan lagi sebagai prioritas dan bukan lagi hal yang paling penting bagi mereka. Untuk sebagian anak, perangkat elektronik diyakini bisa mengurangi kebosanan dan memberikan hiburan diri mereka, akan tetapi kadang-kadang anak lebih suka memanfaatkannya secara terlalu banyak sehingga mereka menjadi enggan untuk melaksanakan tanggung jawab mereka yaitu belajar, karena berkeyakinan bahwa fitur-fitur yang ada pada gadget lebih menarik dan sayang untuk dilewatkan daripada melaksanakan kewajiban mereka (Aprianto Abdurrahman, 2024).

Pada fenomena yang berlangsung saat ini juga dengan keberadaan perangkat digital memberi pengaruh besar pada anak, sehingga anak-anak maumenggunakan sebagian besar waktu mereka untuk bermain perangkat

elektronik. Terdapat berbagai faktor yang menjadikan anak mengalami ketergantungan pada gadget antara lain, gadget itu lebih menarik dari segi visual dan audio. Meningkatnya pemakaian gadget tidak hanya membuat penggunanya menjadi ketagihan, namun penggunaan yang tidak terkontrol juga bisa menimbulkan efek negatif seperti penggunaan gadget dapat mengganggu fokus padaanak-anak terutama yang berusia sekolah dasar (Rio Aditya, 2023). Pemanfaatan perangkat elektronik bisa berdampak baik jika anak atau peserta didik mampu memanfaatkannya dengan baik untuk keperluan sekolah, setelah selesai mereka pulang kembali menyimpan perangkat mereka sehingga akan lebih berkonsentrasi pada bahan yang dicari, tetapi jika di luar kebutuhan sekolah mengakses situs yang tidak layak maka akan memberi dampak buruk bagi anak maupun peserta didik. Itu akan mempengaruhi tingkah laku sosial serta pencapaian akademik.

Peserta didik umumnya memanfaatkan gadget bukan untuk menyelesaikan. tugas sekolah namun hanya untuk bermain game online, mengakses internet atau menonton video-video yang tersedia di aplikasi youtube. Tentu ini menjadikan hal yang harus diperhatikan oleh orang tua terutama dalam mengawasi buah hatinya (Nurliana, 2022). Gadget membawa berbagai perubahan pada anak terutama dalam interaksi sosial anak. Anak yang memanfaatkan perangkat elektronik secara berlebihan jika dibiarkan dalam waktu yang lama maka ada kemungkinan bahwa interaksi sosial, baik hubungan dengan teman sebaya, orang tua, maupun lingkungan sekeliling.

Interaksi sosial adalah karakteristik yang relatif pada individu dalam merespons individu lain dengan pendekatan yang bervariasi. Contohnya dalam kolaborasi beberapa orang melakukannya dengan rajin, penuh kesabaran, dan selalu konsisten, ada orang yang menjalankannya dengan cermat, bersabar, dan senantiasa mengutamakan kepentingan bersama di atas kepentingan individu. Tingkah laku sosial memfokuskan pada keterkaitan antara individu dan lingkungan sekitarnya yang terdiri dari berbagai jenis objek sosial maupun non sosial (Teresia, 2023).

Pentingnya pengawasan dan kontrol terhadap anak dalam penggunaan gadget terutama dalam konteks keluarga yaitu orang tua yang memiliki peran penting dalam pengembangan karakter dan pertumbuhan anak, di mana penyaluran dan penggunaan gadget kepada anak seharusnya mempunyai ketentuan dan pedoman yang tegas. Di area sekolah dasar, pengajar sebagai orang tua kedua di sekolah harus mampu melayani dan mengarahkan peserta didik tanpa melihat latar belakang, baik suku, etnis, maupun agama. kedudukan sosial dan lainnya (Kevin Tabunan, 2022).

Pada sisi positifnya hampir semua individu sudah paham manfaat gadget yang dapat mempermudah semua urusan namun apabila digunakan secara terus-menerus tanpa ada batas waktu justru akan menyebabkan efek buruk bagi penggunanya. Pihak orang tua sejatinya perlu bertindak untuk mengurangi efek buruk dari penggunaan gadget agar tidak menghancurkan generasi bangsa. Penyesuaian lamanya penggunaan gadget menjadi hal penting supaya gadget tidak menimbulkan efek buruk.

Berdasarkan temuan awal peneliti di lapngan bahwa siswa yang berusia sembilan sampai sepuluh tahun mengungkapkan permainan yang ada di dalam gadget lebih menyenangkan di bandingakan dengan bermain dengan teman

sebayanya. Hal ini tak lepas dari berbagai fitur-fitur yang semakin canggih dan menyenangkan bagi anak. Aplikasi permainan pada gadget anak-anak ini yang tentunya lebih menarik perhatian anak-anak dibandingkan permainan-permainan yang terdapat di lingkungan sekitarnya. Durasi penggunaan gadget berbeda-beda, mulai dari 30 menit hingga 2 jam dalam waktu seharinya tetapi orang tua membatasi penggunaan gadget dan juga kebanyakan aplikasi yang di buka oleh peserta didik kelas IV Hadi adalah aplikasi game dan aplikasi belajar. Secara umum, anak cenderung menangis dan merasa marah ketika gadget di diambil oleh orangtuanya. Sejak mengenal perangkat, anak jadi semakin sulit. diabaikan dan tidak dihiraukan saat diajak berbicara.

METODE

Pendekatan yang digunakan dalam Penelitian ini adalah pendekatan kualitatif deskriptif. Lokasi penelitian ini di lakukan di Dusun Kopang, Desa Tanjung Kecamatan Tanjung Kabupaten Lombok Utara. Penelitian dilaksanakan selama satu minggu yaitu pada bulan Juli 2026. Subjek dalam penelitian ini yaitu; Siswa Sekolah (Anak yang aktif menggunakan gadget selama libur sekolah), Orang tua Siswa (Informan penilai utama mengamati perubahan perilaku ana kadi rumah), Teman sebaya (Lingkungan sosiala yang merasakan dampa interaksi secara langsung. Moleong (2012: 65) menjelaskan bahwa jenis data dalam penelitian kualitatif adalah jenis data primer dana sekunder; Adapun teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah sebagai berikut : Teknik Observasi, Teknik Wawancara, Studi Dokumentasi, Angket, Setelah semua data terkumpul, maka langkah berikutnya adalah menganalisis data. Burhan Bungin menjelaskan bahwa adapun langkah-langkah dalam menganalisis data yakni Data Collection, Data Condentation, Display Data dan Conclution Drawing and Verification. Reduksi data merupakan bentuk analisis yang menajamkan, memfokuskan, menyortir, membuang dan mengatur data sedemikian rupa sehingga kesimpulan akhir dapat ditarik dan diverifikasiPenyajian data adalah sekumpulan informasi tersusun yang memberikan kemungkinan adanya penarikan kesimpulan dan pengambilan tindakan. Uji Keabsahan Data Dalam penelitian ini menggunakan system triangulasi. Triangulasi dalam pengujian kredibilitas ini diartikan sebagai pengecekan data dari berbagai sumber dengan berbagai cara dan berbagai waktu.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Intensitas Penggunaan Gadget Pada Siswa Selama Libur Sekolah

Horrigan (dalam Iis Kurnia, 2023) menjelaskan bahwa intensitas merujuk pada frekuensi dan durasi seseorang dalam melakukan sebuah aktivitas. Lebih lanjut Horrigan menjelaskna bahwa menyatakan intensitas terdiri dari dua elemen, yakni frekuensi dan waktu. Frekuensi adalah seberapa kerap seseorang melaksanakan suatu aktivitas dalam periode tertentu, sedangkan durasi adalah lamanya seseorang dalam memanfaatkan waktunya untuk melakukan suatu aktivitas. Berdasarkan hasil angket dan wawancara dengan orang tua siswa yang telah dilaksanakan mengenai intensitas penggunaan *gadget*, teridentifikasi bahwa tingkat intensitas penggunaan *gadget* siswa tergolong tinggi. Hal ini sejalan dengan hasil wawancara dari kelima orang tua siswa mengatakan bahwa durasi penggunaan gadget lebih dari 4 jam dalam sehari.

Judhita (2011: 14) membagi tingkat durasi dalam penggunaan *gadget* menjadi 3 kategori, yaitu tinggi, sedang, dan rendah. Durasi pemakaian *gadget* dianggap tinggi jika waktu penggunaannya melebihi tiga jam setiap hari. Jika dalam sehari seseorang memanfaatkan *gadget* selama tiga jam, maka itu termasuk kategori sedang. Dikatakan rendah jika seseorang menggunakan *gadget* selama lebih dari tiga jam dalam satu hari. Hasil Penelitian ini sejalan dengan penelitian Nabila Chusna (2023) yaitu penggunaan tinggi yaitu pada intensitas penggunaan lebih dari 3 jam dalam sehari, penggunaan sedang yaitu pada intensitas penggunaan sekitar 3 jam dalam sehari, penggunaan rendah yaitu intensitas penggunaan kurang dari 3 jam dalam sehari.

Dalam survei yang dilakukan oleh Komisi Perlindungan Anak Indonesia pada tahun 2020, terungkap bahwa 79% orang tua mengizinkan anak-anaknya menggunakan gadget di luar waktu belajar, sementara hanya 21% yang melarangnya. Pada intinya, efek pemakaian *gadget* bergantung terhadap penggunanya. Jika diterapkan dengan tepat di lokasi yang sesuai, maka dapat memberikan manfaat dan kemudahan bagi pengguna. Sebaliknya, apabila diterapkan sembarangan maka akan membawa dampak negatif bagi penggunanya.

Sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh Fitriani (2023) diketahui bahwa pemakaian *gadget* memberikan efek positif dan negatif bagi penggunanya. Salah satu keuntungan dari penggunaan *gadget* bagi siswa adalah jika mereka memanfaatkan *gadget* dengan bijak untuk mencari informasi terkait pelajaran, maka hal itu dapat meningkatkan pengtahuan baru siswa berkat adanya fitur-fitur canggih yang terdapat pada *gadget* tersebut. Di sisi lain, dampak negatifnya adalah individu bisa mengalami ketergantungan bermain *gadget* karena menemukan kesenangan baru yang menjadi kebiasaan yang tidak baik.

The American Academy of Pediatric (AAP) menyatakan bahwa seharusnya ada batasan waktu bagi anak-anak saat menggunakan layar/gadget. Starburgerv berpendapat bahwa seorang anak sebaiknya tidak berada di depan layar lebih dari 1 jam setiap harinya. Pandangan tersebut menyatakan bahwa durasi yang tepat bagi anak usia sekolah dasar untuk menggunakan *gadget* adalah antara 30 menit hingga 1 jam per hari. Namun, kenyataannya di lapangan hasil temuan peneliti hasil wancara orang tua bahwa masih banyak anak-anak yang memakai *gadget* 4–5 kali lebih banyak dibandingkan dengan jumlah yang disarankan. Anak-anak pada usia sekolah dasar ini juga harus diajarkan cara berkomunikasi, dan tidak menutup kemungkinan jika ada hal penting, mereka bisa menghubungi orang tua atau siapa saja melalui *gadget* (Rorimpandey, 2023).

Waktu yang digunakan untuk *gadget* cenderung mengurangi waktu untuk anak interaksi langsung. Ketika seseorang lebih banyak menghabiskan waktu dengan *gadget,* maka waktu dan kesempatan untuk berinteraksi dengan keluarga, teman, atau lingkungan sekitar bisa menurun, hal ini menunjukkan bahwa semakin tinggi intensitas penggunaan *gadget*, maka ada kemungkinan interaksi sosial seseorang akan menurun (Alhidayah, 2019). Bahwa penggunaan *gadget* di kalangan anak bisa berdampak buruk bagi perkembangan mereka, karena kemudahan dalam mengakses beragam media informasi dan teknologi menyebabkan anak-anak menjadi kurang aktif dan malas bergerak. Mereka cenderung memilih untuk duduk di depan perangkat dan menikmati permainan yang terdapat pada Hasil penelitian ini sejalan dengan teori dari Horiggan (dalam

dalam Iis Kurnia, 2023) fitur-fitur tertentu ketimbang berinteraksi dengan dunia nyata. Kondisi ini jelas memberikan dampak negatif terhadap perkembangan dan kesehatan anak terutama dalam aspek mental dan psikologis.

Interaksi sosial merupakan kondisi esensial bagi terwujudnya aktivitas sosial di mana individu saling memerlukan satu sama lain untuk memenuhi kebutuhan hidupnya. Dalam menjalani kehidupan, individu harus berkolaborasi dengan orang lain karena secara alami manusia tidak mampu memenuhi kebutuhannya sendiri. Manusia sebagai individu sosial selalu berinteraksi dengan orang lain. Dalam bersosialisasi, berkomunikasi, bersalaman, bahkan berkonflik sekalipun kita membutuhkan kehadiran orang lain. Dalam berinteraksi dengan orang lain selalu terdapat pertukaran atau melibatkan kedua belah pihak. Interaksi sosial adalah keunikan dalam kehidupan berkomunitas (Paramastri & Gumilar, 2019).

Menurut Ramadhani (2023) intraksi sosial secara tidak langsung terjadi ketika kehadiran *gadget* dengan memberikan rasa ketertarikan bagi penggunanya untuk bertukar pesan secara tidak langsung dengan aplikasi sosial media atau *chatting* yang terdapat dalam *gadget*, dengan adanya kemudahan tersebut, proses pergaulan dan interaksi sosial secara tidak langsung bisa menjadi lebih mudah karena dapat berkomunikasi secara intensif. Pengguna *gadget* lebih nyaman berinteraksi secara tidak langsung melalui *gadget* dari pada bertemu secara langsung karena beranggapan bisa mengekspresikan perasaannya atau apa yang ingin dikatakannya saat berkomunikasi melalui *gadget* daripada berkomunikasi secara langsung. Ketertarikan mahasiswa terhadap *gadget* karena ingin mengetahui persepsi orang lain terhadap *gadget.*

2. Dampak negatif penggunaan gadget terhadap interaksi sosial siswa selama libur sekolah.

Dampak penggunaan *gadget* terutama pada anak mampu memberikan pengaruh yang baik namun dibalik kelebihan tersebut, terdapat dampak negatif penggunaan *gadget* seperti radiasi dalam *gadget* dapat merusak jaringan syaraf dan otak anak apabila sering menggunakan *gadget*. Selain itu, dapat menurunkan kemampuan anak untuk berinteraksi dengan orang lain. Anak akan menjadi lebih individual dengan zona nyamannya bersama *gadget* sehingga kurang memiliki sikap peduli terhadap teman atau orang lain. Sikap yang demikian akan sangat berpengaruh terhadap perilaku sosial siswa, karena adaya gadget yang disalahgunakan akan semakin memanjakan siswa dalam mengerjakan tugas-tugas. Sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Widya (2020) menunjukkan anak menjadi kurang interaktif dan lebih suka sendiri dengan bersama gadgetnya, sehingga menimbulkan sikap individualis pada anak dan kurangnya sikap peduli terhadap sesama baik terhadap teman, maupun orang lain. Marpaung (2018) menyatakan bahwa dampak negatif gadget diantaranya yaitu dapat menyebabkan penggunanya lebih bersikap individualis. Bisa dikatakan manusia individualis karena menyebabkan lupa untuk berkomunikasi dan berinteraksi terhadap lingkungan sekitarnya.

Berdasarkan pemaparan hasil wawancara dengan orang tua siswa mengatakan bahwa perilaku anaknya nampak mangalami perubahan yang signifikan terlihat dari perilaku anak yang gampang emosi di saat orang tua menegur atau meminta anak untuk berhenti sejenak menggunakan hp.

Perkembangan emosi merupakan kemampuan dalam mengendalikan diri baik saat benci, takut, marah, cinta, senang, dan kesedihan (Luh Ayu Tirtayani dkk., 2014). Perkembangan emosional merupakan proses pengendalian diri untuk memahami perasaan dan keadaan orang disekitarnya, jika kemampuan memahami perasaan orang lain ini tidak mengalami perubahan maka perlu diketahui penyebabnya. Penggunaan *gadget* pada anak pasti menimbulkan dampak terhadap perkembangannya. Pada dasarnya anak usia dini membutuhkan stimulus yang tepat untuk membuat perkembangannya semakin baik. Namun, jika terlalu lama menggunakan *gadget* pasti ada saja dampak yang ditimbulkan salah satunya ialah dampak dalam perkembangan emosional anak, hal ini sejalan dengan pendapat Hurlock orangtua dan orang dewasa disekitar anak harus mempertimbangkan berapa banyak waktu yang diperbolehkan untuk anak usia sekolah dasar dalam bermain *gadget*, karena total penggunaan sapat mempengaruhi perkembangan emosi.

Fitria, Anizar Ahmad (2020) yang melakukan penelitian yang mengkaji tentang pengaruh penggunaan gadget terhadap perilaku remaja dalam keluarga. Penelitian ini menunjukkan bahwa anak di dusun kopang menggunakan gadget 2-4 jam dalam sehari, yang berarti anak tersebut sudah mengalami kecanduan terhadap *gadget*. Penggunaan *gadget* yang berlebihan memberi dampak negatif bagi perilaku remaja ini diantaranya ketidakstabilan emosional yang mengakibatkan remaja mudah marah, emosi, gelisah dan bahkan mengurung diri.

Banyaknya pengguna *gadget* disebabkan karena pengoperasian *gadget* yang sangat mudah, sehingga tidak membutuhkan banyak waktu untuk mempelajarinya. Setiap orang yang memiliki *gadget* akan menggunakan dan menghabiskan waktunya dalam sehari untuk mengakses gadget. Fungsi *gadget* sebagai media pencari informasi yang sangat berguna terutama pada mahasiswa yang berperan sebagai pelajar. Fungsi *gadget* dapat menunjang proses belajar mengajar pada siswa. Namun jika berlebihan tanpa memperhatikan waktu secara perlahan akan menimbulkan masalah perilaku kecanduan *gadget.* Kecanduan *gadget* pada akhirnya akan mempengaruhi kesehatan tubuh, dan salah satu akibatnya adalah kualitas tidur yang buruk (Pratama, 2019). Salah satu temuan peneliti dari hasil wawancara orang tua subjek bahwa anak mereka menjadi susah tidur dikarenakan terlalu senang menggunakan *gadget* dikarenakan konten yang anak lihat membuatnya tidak bosan.

Lebih lanjut temuan peneliti dijelaskan bahwa *gadget* dapat mengganggu kesehatan manusia karena efek radiasi dari teknologi yang sangat berbahaya bagi kesehatan manusia terutama pada anak anak yang berusia 12 tahun ke bawah. Efek radiasi yang berlebihan dapat mengakibatkan penyakit dan juga mengganggu kesehatan anak seperti mata menjadi perih, berair dan kepala pusing. Peran orangtua dalam mendisiplinkan anak angat dibutuhkan agar anak tidak mengalami ketergantungan yang menyebabkan dampak negatif terhadap perkembangan anak terutama gangguan kesehatan. Ketiga, dapat mempengaruhi perilaku anak. Bermain gadget dalam durasi yang panjang dan dilakukan setiap hari bisa membuat anak berkembang ke arah pribadi yang anti sosial. Ini terjadi karena anak-anak tidak diperkenalkan untuk bersosialisasi dengan orang lain. Selain itu juga dapat mendorong anak untuk relasi secara dangkal. Waktu yang digunakan secara langsung berkurang, karena menimakti waktunya sendiri.

3. Dampak Positif penggunaan gadget terhadap interaksi sosial siswa selama libur sekolah

Dikalangan anak tentunya tidak asing lagi dengan *gadget.* Sebagian besar anak menggantungkan *gadget* dengan alasan dapat membantu menyelesaikan tugas. Novitasari (2013) penggunaan *gadget* yang dimanfaatkan secara efektif akan menimbulkan dampak-dampak positif. Penggunaan *gadget* yang canggih menimbulkan dampak positif antara lain memudahkan seorang anak dalam mengasah kreativitas dan kecerdasan anak. Dampak positif yang ditimbulkan dari *gadget* cukup banyak, terdapat aplikasi aplikasi yang terdapat di *gadget* seperti google untuk mengakses materi pembelajaran kapan dan dimana saja. Selain itu ada youtube, dimana anak dapat mencari berbagai hal dan informasi yang menarik. Rozalia (2017) menyatakan dampak positif penggunaan *gadget* yaitu berkembangnya imajinasi pada siswa, melatih sistem kerja otak siswa sehingga dapat menaikkan fungsi kecerdasan, meningkatkan kepercayaan diri pada siswa ketika memenangkan sebuah game yang disediakan gadget, mengembangkan kemampuan membaca, berhitung, dan menemukan solusi sebagai pemecahan masalah

Bermain *gadget* dapat meningkatkan kreativitas anak secara signifikan jika digunakan secara bijaksana dan terarah. *Gadget* bukan lagi sekadar alat hiburan pasif, melainkan sebuah media interaktif yang mampu merangsang daya imajinasi dan kemampuan pemecahan masalah pada anak. *Gadget* secara efektif meningkatkan kreativitas siswa dengan memberikan akses tanpa batas kepada ide, aplikasi pendidikan, dan platform pembuatan konten. Berdasarkan studi akademis, *gadget* cerdas mengembangkan keterampilan penyelesaian masalah dan imajinasi anak. Akan tetapi, pemakaiannya membutuhkan pengawasan yang ketat supaya tidak menimbulkan ketergantungan. Eksplorasi Ide Tanpa Batas**:** Siswa dapat dengan mudah menemukan inspirasi untuk menggambar, menulis, atau merancang proyek baru melalui mesin pencari dan video edukasi. Aplikasi Pembuatan Konten: Berbagai aplikasi memungkinkan siswa mengasah keterampilan desain grafis, penyuntingan video, hingga pemrograman dasar secara mandiri, Pembelajaran Interaktif: Media digital menyajikan materi pelajaran secara visual dan menarik, memicu cara berpikir yang lebih *out-of-the-box* (Zuhdi, 2021).

KESIMPULAN

Penggunaan *gadget* pada anak usia sekolah dasar mengalami peningkatan signifikan, terutama selama masa libur sekolah. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui tingkat intensitas atau durasi siswa dalam menggunakan gadget selama masa libur sekolah serta menganalisis dampak penggunaan *gadget* terhadap interaksi sosial siswa sekolah dasar di Dusun Kopang selama periode libur sekolah. Hasil penelitian menunjukkan bahwa durasi penggunaan gadget pada anak usia sekolah dasar di dusun Kopan terbilang tinggi karena melebihi pemakaian gadget melebihi 4 jam perhari. Peningkatan durasi penggunaan *gadget* selama libur sekolah berdampak negatif terhadap pola interaksi sosial anak. Anak-anak cenderung menarik diri dari lingkungan bermain fisik, mengalami penurunan frekuensi komunikasi tatap muka dengan keluarga dan teman sebaya, menunjukkan sikap egosentris saat gawai mereka terganggu, serta menyebabkan terlambat tidur malam serta terlambat bangun pagi. Namun, penelitian ini juga menemukan

dampak positif minor, yaitu pemanfaatan gawai dalam meningkatkan kreativitas anak dalam menciptakan produk dalam tugas sekolah serta pengguaan bahasa asing hasil berlajar dari gadget. Kesimpulan dari penelitian ini menegaskan bahwa perlu ada pengawasan lebih ketat lagi dari orang tua terutama terkait durasi atau intensitas penggunaan gadget, karena penggunaan *gadget* yang berlebihan selama libur sekolah dapat menurunkan kualitas keterampilan social.

DAFTAR PUSTAKA

Alhidayah, N. D. (2019). Pengaruh intensitas penggunaan gadget terhadap interaksi sosial pada mahasiswa. Jurnal JRPP, 4, 44–45.

Arikunto, Suharsimi. (2019). Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktek. Edisi Revisi IV. Jakarta: PT Rineka Cipta.

Aprianto Abdurahman. (2024). Analisis Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Perilaku Sosial Dan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar Universitas Pendidikan Indonesia │ Repository.Upi.Edu Perpustakaan.Upi.Edu"

Agnes Yolanda. (2024). Tantangan Teknologi Digital (Gadget) di Era Milenial Bagi Siswa. Jurnal Pendidikan vol.2.7.20 Perkembangan Anak," News.

Andrew Jeklin. (2022). Dampak Penggunaan Gadget Bagi Perkembangan Sosial Peserta Didik di Sekolah Dasar. 3, no. 7 : 1–23.

Burhan, N., Gunawan, Marzuki. (2023). Statistik Terapan Untuk Penelitian IlmuIlmu Sosial. Gajah Mada University Press, Yogyakarta.

Eka Anggraini, "Mengatasi Kecanduan Gadget pada Anak", (Jakarta: Serayu Publishing, 2019), 1-3.

Fitriani Oktia S. (2023). Pengaruh penggunan gadget dan lingkungan belajar terhadap minat belajar siswa kelas XI kompetensi keahlian administrasi perkantoran SMK Muhammadiyah 2 Yokyakarta. Skripsi. Universitas Negeri Yokyakarta.

Fitria, Anizar Ahmad, F. (2020). Pengaruh Penggunaan Gadget terhadap Perilaku Remaja dalam Keluarga. Psikoislamedia Jurnal Psikologi, 05, 182–194.

Hamzah B. Uno, Nina Lamatenggo, Teknologi Komunikasi & Informasi Pembelajaran, (Jakarta: Bumi Aksara, 2010), 5-6.

Ikawati, K., Yuniarti, C.A. (2025). Pengaruh Durasi Penggunan Gadget Terhadap Aktivitas Fisik Dan Pola Sosialisasi Anak Sd Maranatha 01 Semarang (Peran Moderator Status Pekerjaan Ibu). Jurnal Ilmu Kedokteraln daln Kesehatan, Vol. 12, No. 9

Iis Kurnia dan Gifary, Sharen. (2023). Intensitas penggunaan smartphone terhadap perilaku komunikasi. Jurnal sosioteknologi, Vol. 14, No. 2.

Kevin Tambunan & Miahi Maria Sinaga (2022), "Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Prilaku Sosial Anak Usia Sekolah Dasar Jurnal Sains Dan Teknologi Widyaloka," Jurnal Sains dan Teknologi Widyaloka

Khotimah, N., Novitasari, W. (2016). "Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Interksi Sosial Anak Usia 5-6 Tahun", Paud Teratai, Vol. 05, No. 03, hlm. 182–86.

Lis Prasetyo. (2023). Teknik Analisis Data Dalam Research and Development. UNY: Fakultas Ilmu Pendidikan.

Luh Ayu Tirtayani, Nice Maylani Asril, & Nyoman Wirya, I. (2014). Perkembangan Sosial Emosioanl Pada Anak Usia Dini. Graha Ilmu

Moleong, Lexy. (2012). Metode Penelitian Kualitatif. Bandung: PT.Remaja Rosda Karya.

Maya Ferdina. (2020). Hubungan Intensitas Pemanfaatan Gadget Dengan Prestasi Belajar Siswa Kelas VSekolah Dasar, Pemikiran Dan Pengembangan SD 5, No. 2338–1140.

Nurliana Sari. (2022). Dampak Penggunaan Gawai (Gadget) Terhadap Perilaku Sosial Anak Usia Dini. Jurnal Psikologi Sosial vol.8.07. Univ Muhammadiyah Malang.