AL-DYAS
Jurnal Inovasi dan Pengabdian kepada Masyarakat

p-ISSN : 2964-4992
e-ISSN : 2964-4984

Terindeks : Dimensions, Scilit, Lens, Crossref, Semantic, Garuda, Google, Base, etc.

https://doi.org/10.58578/aldyas.v4i2.5553

DAMPAK PENGGUNAAN GADGET TERHADAP INTERAKSI SOSIAL ANAK DI MAYARAKAT PADA ERA DIGITAL (Study pada Masyarakat Daerah Yogyakarta)

The Impact of Gadget Use on Children's Social Interaction in the Community in the Digital Era (Study on the Community in the Yogyakarta Area)

M. Nuril Anwar Habiby[1], Munadia[2], Dian Mutiasari[3], Cantika Wulandari Yunus[4]
[1]Universitas Negeri Malang; [2]IAIN Lhokseumawe; [3] Universitas Palangka Raya;
[4]Universitas Mercu Buana Yogyakarta
nurilaby6@gmail.com; munadianadia04@gmail.com

Article Info:

Submitted:	Revised:	Accepted:	Published:
Mar 28, 2025	Apr 12, 2025	Apr 24, 2025	Apr 29, 2025

Abstract

This research is motivated by the use of electronic devices, including smartphones, by the Indonesian population, particularly social media, which reaches 79.9%. Of course, this usage does not only involve parents but also children. This study aims to analyze the impact of gadget use on children's social interactions in society in the digital era, focusing on the community in the Yogyakarta region. The research employs a qualitative Systematic Literature Review (SLR) approach, using observation, in-depth interviews, and is supported by literature studies through SINTA-indexed articles from 2020 to 2025. The research location is in the Yogyakarta area, and fieldwork was conducted from March 2025 to April 2025. The results indicate that children's use of electronic devices affects their social interactions, including children in Yogyakarta. This is due to the fact that many children aged 6–12 mostly use electronic devices only for playing

Al-DYAS is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License

games, watching videos, and other activities, while rarely using them to access or read educational materials or lessons. As a result, antisocial behavior and difficulties in communication may arise due to dependence on electronic devices. Parents, communities, and schools must actively participate in regulating the use of electronic devices. By adopting a holistic approach, we can mitigate negative impacts and support children's social and emotional development. The main conclusion of this study is that children's use of electronic devices affects their social interactions in Yogyakarta, particularly concerning antisocial tendencies and poor communication skills. The implications of this research are expected to serve as a reference for the government, institutions, and parents to pay closer attention to children and make electronic devices a more positively impactful medium, thus requiring supervision and reasonable time limits in their usage.

Keywords: Usage; Gadget; Social; Children; Yogyakarta

Abstrak: Penelitian ini dilatarbelakangi oleh penggunaan perangkat elektronik, termasuk smartphone, yang dilakukan oleh penduduk Indonesia, terutama media sosial, yang mencapai 79,9%. Tentu saja, penggunaan tersebut tidak hanya melibatkan orang tua, tetapi juga anak-anak. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis dampak penggunaan gadget terhadap interaksi sosial anak di masyarakat pada era digital, dengan fokus studi pada masyarakat di daerah Yogyakarta. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif Systematic Literature Review (SLR) dengan metode observasi, wawancara mendalam, dan diperkuat dengan studi pustaka melalui artikel terindeks SINTA dari tahun 2020 hingga 2025. Lokasi penelitian berada di daerah Yogyakarta, dan penelitian dilaksanakan di lapangan pada Maret 2025 hingga April 2025. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan perangkat elektronik oleh anak berdampak pada interaksi sosial mereka, termasuk anak-anak di Yogyakarta. Hal ini disebabkan oleh banyaknya anak berusia 6-12 tahun yang kebanyakan hanya menggunakan perangkat elektronik untuk bermain game, menonton video, dan kegiatan lainnya, serta sangat jarang digunakan untuk mengakses atau membaca materi pendidikan atau pelajaran mereka. Oleh karena itu, perilaku antisosial dan ketidakmampuan untuk berkomunikasi dapat disebabkan oleh ketergantungan pada perangkat elektronik. Orang tua, masyarakat, dan sekolah harus terlibat secara aktif dalam mengatur penggunaan perangkat elektronik. Dengan menggunakan pendekatan holistik, kita dapat mengurangi dampak negatif dan mendukung perkembangan sosial serta emosional anak-anak. Simpulan utama penelitian ini adalah bahwa penggunaan perangkat elektronik oleh anak berdampak pada interaksi sosial anak di Yogyakarta, terutama terkait sifat antisosial dan ketidakmampuan untuk berkomunikasi dengan baik. Implikasi penelitian ini diharapkan dapat menjadi acuan bagi pemerintah, lembaga, dan orang tua untuk memperhatikan anak dengan baik dan menjadikan perangkat elektronik sebagai media yang lebih berdampak positif, sehingga perlu adanya pendampingan dan pengaturan waktu yang tidak berlebihan dalam penggunaannya.

Kata Kunci: Penggunaan; Gadget; Sosial; Anak; Yogyakarta

PENDAHULUAN

Penggunaan gadget oleh anak-anak di era digital yang semakin maju telah menjadi fenomena sosial yang tidak dapat diabaikan (Yusuf & Novebri, 2024). Di Indonesia, fenomena ini terkait dengan tingginya penggunaan media sosial, dengan 79,7% pengguna akun media aktif setiap saat, melampaui Filipina (78%), Malaysia (72%) dan Tiongkok (67%). Smartphone/ponsel pintar menjadi perangkat yang paling banyak digunakan untuk mengakses internet yaitu mencapai 93,9 persen (Susanti et al., 2024). Fenomena ini dapat mengubah pola interaksi sosial dan perkembangan emosional dan kognitif karena pastinya dikeluarga minimal ada satu handphone sehingga memungkinkan anak juga ikut bermain dan mengunakan. Sebuah penelitian yang dilakukan oleh American Academy of Pediatrics menemukan bahwa anak-anak yang menghabiskan lebih dari dua jam setiap hari menonton televisi cenderung mengalami masalah dalam keterampilan sosial, termasuk masalah dalam berkomunikasi secara langsung dengan teman sebaya mereka (Padilah & Nashrillah, 2024). Hal ini menunjukkan bahwa ketergantungan pada perangkat elektronik dapat mengganggu perkembangan sosial anak. Perkembangan sosial adalah bagian penting dari pembentukan identitas dan hubungan interpersonal mereka (Hidayah & Khadijah, 2023).

Anak-anak yang tergantung pada perangkat elektronik menimbulkan masalah sosial yang lebih luas selain masalah individu. Banyak orang tua bingung bagaimana mengatur penggunaan perangkat di rumah dengan baik (Nehe et al., 2025). Lebih dari 60% orang tua mengatakan sulit untuk membatasi waktu layar anak mereka, menurut survei yang dilakukan oleh Komisi Perlindungan Anak Indonesia (KPAI) (Prihardini et al., 2025). Hal ini dapat menyebabkan konflik di rumah tangga: anak tertekan karena orang tua berusaha memberlakukan batasan, dan orang tua frustrasi karena tidak bisa mengontrol kebiasaan anak mereka. Sebaliknya, kurangnya aktivitas fisik dan permainan di luar ruangan akibat penggunaan gadget yang tidak terkontrol dapat menyebabkan masalah kesehatan fisik seperti obesitas (Sinambela & Simanjuntak, 2025). Berbagai aspek kehidupan sosial dan psikologis anak terlibat dalam masalah ketergantungan gadget dalam konteks ini.

Banyak penelitian telah dilakukan dalam beberapa tahun terakhir untuk memahami bagaimana penggunaan gadget berdampak pada anak-anak. Penelitian yang dilakukan oleh Sinambela menemukan bahwa waktu yang lebih lama dihabiskan di depan layar dikaitkan dengan kesehatan mental dan kebahagiaan anak-anak (Sinambela & Simanjuntak, 2025). Studi lain menunjukkan bahwa ada hubungan antara penggunaan gadget yang berlebihan dan

peningkatan tingkat kecemasan dan depresi remaja (Pamungkas, 2022). Selain itu, penelitian terbaru oleh Wulan Sari menekankan betapa pentingnya orang tua dalam mendorong anak untuk beraktivitas sosial dan membatasi penggunaan gadget (W. Sari et al., 2024). Menurut penelitian ini, anak-anak dengan batasan waktu layar lebih cenderung memiliki kesehatan mental yang lebih stabil dan hubungan sosial yang lebih baik. Namun, meskipun banyak penelitian menunjukkan efek buruk ketergantungan pada perangkat, masih sedikit penelitian yang membahas cara keluarga dan sekolah dapat menangani masalah ini (Hidayat, 2023). Perbedaannya dengan penelitian dahulu diatas, penelitian ini bertujuan menemukan dan menganalisis strategi yang berguna untuk mengurangi ketergantungan gadget anak-anak. Mereka juga ingin memahami bagaimana hal ini berdampak pada perkembangan sosial dan emosional mereka. Kita dapat membuat program intervensi yang lebih tepat dan berkelanjutan, baik di lingkungan keluarga maupun sekolah, dengan memahami faktor-faktor yang berkontribusi terhadap ketergantungan gadget. Penelitian ini diharapkan dapat membantu orang tua, pendidik, dan pembuat kebijakan membuat lingkungan yang sehat dan seimbang untuk perkembangan anak. Dalam hal ini, variabel yang akan diteliti termasuk penggunaan perangkat, efek intervensi keluarga dan sekolah, dan perkembangan sosial anak. Penelitian ini bertujuan untuk mendapatkan pemahaman yang lebih baik tentang metode yang berhasil untuk mengurangi ketergantungan gadget dan meningkatkan kualitas interaksi sosial anak dengan melihat bagaimana intervensi yang diterapkan berkorelasi dengan ketergantungan gadget.

Sedangkan menurut penelitian lainnya bahwa melibatkan orang tua dan sekolah secara bersamaan dapat menjadi metode yang efektif untuk mengurangi ketergantungan pada perangkat elektronik (Rukmasari et al., 2024). melihat betapa pentingnya orang tua dan pendidik bekerja sama untuk membantu anak-anak belajar menggunakan teknologi dengan cara yang sehat. Intervensi yang berhasil biasanya melibatkan memberi tahu orang tua tentang risiko yang terkait dengan penggunaan perangkat elektronik dan menawarkan aktivitas alternatif yang menarik bagi anak-anak (Meysami et al., 2024). Sebaliknya, penelitian yang dilakukan oleh (Rohayani, 2020) menunjukkan bahwa metode yang didasarkan pada penguatan positif juga dapat meningkatkan partisipasi anak-anak dalam kegiatan non-teknologi. Orang tua dan pendidik dapat mendorong anak untuk menghabiskan lebih sedikit waktu di layar dengan memberikan pengakuan atau penghargaan atas keterlibatan mereka dalam kegiatan fisik atau sosial (Rawanita & Mardhiah, 2024).

Selain itu, fenomena ketergantungan perangkat ini berdampak pada peraturan pendidikan dan pola asuh yang harus diperbarui (Puspitasari & Ramadhan, 2024). Pendidikan yang lebih luas diperlukan karena banyak orang tua dan pendidik mungkin tidak sepenuhnya menyadari efek jangka panjang dari penggunaan perangkat elektronik yang berlebihan (Sinambela & Simanjuntak, 2025). Program edukasi yang bertujuan untuk meningkatkan kesadaran tentang bahaya yang terkait dengan penggunaan perangkat elektronik dapat membantu orang tua dan anak memahami pentingnya mengatur waktu yang dihabiskan di layar dengan aktivitas fisik dan interaksi sosial (Sinambela & Simanjuntak, 2025). Metode yang komprehensif diharapkan dapat menciptakan lingkungan yang lebih sehat bagi anak-anak untuk berkembang dan tumbuh.

Penelitian ini diharapkan menemukan bahwa upaya yang bekerja sama dengan keluarga dan sekolah dapat menghasilkan perubahan besar dalam mengurangi ketergantungan pada perangkat elektronik. Penemuan ini akan membuka mata kita pada metode baru untuk membantu anak-anak mengembangkan kebiasaan menggunakan teknologi yang sehat. Selain itu, penelitian ini akan menyelidiki bagaimana faktor-faktor seperti dukungan sosial, pola asuh, dan kebijakan sekolah memengaruhi tingkat ketergantungan pada perangkat elektronik. Oleh karena itu, penelitian ini tidak hanya akan meningkatkan teori psikologi anak tetapi juga dapat membantu dalam pembuatan kebijakan yang lebih baik untuk pendidikan dan pengasuhan anak di era digital. Penemuan ini diharapkan dapat menjadi panduan bagi orang tua dan guru untuk membuat lingkungan yang mendukung perkembangan anak yang sehat dan seimbang. Penemuan ini juga diharapkan dapat membantu anak-anak menjalani kehidupan yang lebih bermakna di tengah kemajuan teknologi yang cepat.

Untuk mencapai tujuan tersebut, penting untuk menekankan bahwa mengurangi ketergantungan terhadap perangkat tidak akan terjadi secara instan. Semua pihak yang terlibat, mulai dari orang tua, pendidik, hingga pembuat kebijakan, harus melakukan pekerjaan yang berkelanjutan. Dalam situasi seperti ini, kerja sama erat antara keluarga dan sekolah menjadi sangat penting untuk membangun pendekatan yang menyeluruh untuk mengatasi masalah ini. Kita dapat membantu anak-anak menemukan keseimbangan yang sehat dalam kehidupan mereka dengan membuat program intervensi yang tidak hanya membatasi penggunaan gadget tetapi juga menawarkan alternatif yang menyenangkan dan bermanfaat. Sehingga dengan hal tersebut, penelitian ini memfokuskan kepada pengunaan Gadget pada anak usia 6 sampai 12 tahun terhadap interaksi sosialnya. Tujuan penelitian ini

adalah ingin membahas dan menganalisis dampak penggunaan gadget terhadap interaksi sosial anak di mayarakat pada era digital terutama pada masyarakat daerah Yogyakarta.

METODE

Penelitian ini akan menggunakan metode penelitian kualitatif yang diperkuat dengan Systematic Literature Review (SLR). Metode ini dipilih karena mampu mengumpulkan, menganalisis, dan mensintesis temuan dari berbagai studi yang relevan (Lame, 2019). Fokus penelitian adalah anak-anak usia 6 hingga 12 tahun di Yogyakarta, dengan penekanan khusus pada bagaimana perangkat memengaruhi interaksi sosial mereka. Penelitian akan dilakukan di Yogyakarta, dengan penekanan pada lingkungan sekolah dan masyarakat lokal. Penelitian lapangan ini dijadwalkan berlangsung dari Maret 2025 hingga April 2025. Jurnal yang diterbitkan dari 2020 hingga 2025 akan menjadi sumber data penguat. Tiga metode utama akan digunakan untuk mendapatkan data penelitian: wawancara dengan anak-anak sebanyak 7 orang, dan orang tua dari anak serta beberapa guru sekolah di tingkat dasar dan menengah dengan total 6 orang, dan observasi di lingkungan sekolah dan komunitas sebanyak 5 sekolah dan 2 komunitas. Artikel yang memenuhi kriteria SLR, termasuk jurnal yang terindeks SINTA yang membahas perangkat dan interaksi sosial anak, serta menggunakan data empiris yang relevan, akan menjadi sumber data penguat. Database SINTA akan digunakan untuk mencari dengan kata kunci seperti "penggunaan perangkat keras", "interaksi sosial anak", "dampak teknologi", dan "komunitas Indonesia". Setelah daftar artikel dikumpulkan, proses seleksi akan dilakukan sesuai dengan prosedur yang telah ditetapkan sebelumnya. Hanya dua puluh artikel yang paling relevan akan dipilih untuk analisis lebih lanjut setelah dua peneliti independen menilainya untuk memastikan kredibilitas dan validitas pilihan artikel.

Untuk mendapatkan pemahaman yang lebih baik tentang bagaimana penggunaan perangkat elektronik memengaruhi interaksi sosial anak-anak, data dari artikel terpilih akan dianalisis. Semua data yang dikumpulkan termasuk judul, nama penulis, tahun penerbitan, metodologi yang digunakan, temuan utama, dan relevansi dengan topik penelitian. Untuk penelitian ini, model B Miles dan Huberman digunakan, yang meliputi pengumpulan data, analisis data, dan penarikan kesimpulan (Lexy J Moleong, 2018). Diharapkan penelitian ini akan memberikan wawasan yang signifikan tentang bagaimana penggunaan gadget memengaruhi perkembangan sosial anak-anak.

HASIL

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan gadget oleh anak-anak di beberapa komunitas di Indonesia telah berdampak besar pada interaksi sosial mereka. Sebagian besar orang tua mengatakan bahwa anak-anak mereka lebih cenderung berinteraksi melalui platform digital daripada langsung. Tingkat dampak ini, bagaimanapun, bervariasi tergantung pada usia anak, Wawancara dengan guru juga menunjukkan bahwa, meskipun perangkat dapat berfungsi sebagai alat bantu belajar, guru juga mengamati penurunan kemampuan siswa untuk berkomunikasi secara langsung. Hal ini menunjukkan bahwa pendekatan yang lebih baik diperlukan untuk mengatur penggunaan perangkat di rumah dan di sekolah.

> "dari yang saya lihat dari banyak siswa yang menggunakan gadget mengalami banyak penurunan, dan terlihat cukup siknifican. Dari yang tidak focus dalam pembelajaran di dalam kelas dan mudah lupa saat di berikan materi. Berbeda dengan anak-anak yang jarang bermain gadget mereka lebih focus dan lebih siap untuk belajar dan nilai-nilainyapun lebih bagus"
> *(Wawancara dengan Guru Kelas 4 Sardonoharjo, Yogyakarta pada 13/03/2025)*

> "Kalau dari anak saya dan tetangga sekitar itu memang semuanya sudah bermain gadget terutama hanphone dan PS. Dimana biasanya mereka buat main games, baik itu individu atau mengajak temennya. Memang sosialnya lebih kepada banyak bermain tersebut daripada bermain seperti sepakbola dll.
> *(Wawancara dengan Ibu Asih, anaknya bernama Robit di Kampung Pandean pada 19/03/2025)*

> "Di komunitas ini kami bergerak kepada pendidikan orangtua terutama orangtua yang berada di tingkat bawah. Kami selalu mengadakan kegaiatn diskusi dan praktek serta pelatihan kepada orangtua dalam mengatasi berbagai permasalahan termasuk terkait penyalahgunaan gadget bagi anak dll. Bagi kami, melakukan hal ini penting agar anak juga mampu berinteraksi dengan baik secara langsung.
> *(Wawancara dengan Ketua Komunitas Pendidik Orangtua Jogyakarta pada 2/04/2025)*

Dan banyak perubahan saat anak-anak banyak menggunakan gadged trutama pada social emosionalnya baik di sekolah maupu. Di rumah seperti yang di sampaikan Guru dan Wali Murid.

> "Anak-anak yang suka bermain gadget lebih mudah marah saya lihat, dan apabila saya dekati untuk menasehati anak-anak ini mendengarkan seperti ingin menangis tapi beberapa hari lagi akan dilakukan kembali"
> *(Wawancara dengan Guru Kelas 5 Sardonoharjo, Yogyakarta pada 13/03/2025)*

> "Anak saya setelah banyak bermain gadget kalau di panggil tidak mendengarkan bahkan harus beberapa kali saya panggil baru dengar, apabila saya nasehati agar tidak bermain Hp trus malah marah dan mengamuk"
> *"Wawancara walimurid Kelas 6 Sardonoharjo, Yogyakarta pada 14/03/2025)*

Peneliti di sini juga meneliti bagaimana orangtua dan guru untuk dapat mencegah atau mengurangi pemakaian gadged di rumah maupun di sekolah, dan dari wawancara yang di dapat untuk mengurangi bermain gadged memang tidak mudah karna memerlukan waktu dan aturan yang jelas untuk pembiasaan seperti yang di sampaikan guru dan wali murid dalam wawancara.

> "Saya untuk membatasi agar anak tidak bermain gadged saya tidak memperbolehkan untuk membawa gadged waktu sekolah, saya ijinkan saat memang anak-anak membutuhkan untuk pembelajaran dll baru saya perbolehkan untuk membawa di sekolah, semoga di rumah orang tua juga mengawasi pembiasaan penggunaan gadged jadi tidak hanya di sekolah saja"
> *(Wawancara Guru kelas 5 Sardonoharjo Yogyakarta pada 23/03/2025)*

> "Sebagai orang tua saya takut kalau anak saya ketinggalan jaman tetapi, saya juga tidak ingin anak saya kecanduan gadged. Jadi saya tegas sama anak saya hanya boleh bermain hp saat libur dihari sabtu dan minggu, itu juga saya batasi hanya maxsimal 2-4 jam saja dalam sehari, saya juga mengikutkan anak saya ekstra atau les diluar sekolah agar anak tidak focus pada keinginan untuk bermain hp saja"
> *(Wawancara Walimurid Kelas 7 SMP Yogyakarta pada 9/04/2025)*

> "sebagai salah satu komunitas anak di Yogyakarta, kami biasanya memang sering melakukan hal-hal kegiatan kepada anak untuk berkumpul bersama dan berupaya meminimalisir bermain hanphone sehingga kami lebih berfokus mereka bermain secara langsung. Selain itu kami juga mengedukasi pengunaan media social yang baik dan bagus"

(Wawancara Komunitas Pengabdi Anak Jogyakarta pada 13/04/2025)

Meskipun gadget menawarkan banyak manfaat, seperti akses ke informasi dan alat komunikasi, penggunaan gadget di kalangan anak-anak di Indonesia telah menjadi fenomena yang signifikan, membawa dampak besar pada interaksi sosial mereka. Namun, ada beberapa masalah dengan menggunakan gadget dalam kehidupan sehari-hari. Orang tua harus memantau dan membatasi penggunaan gadget untuk mempromosikan interaksi sosial yang sehat. Anak-anak dapat memanfaatkan dukungan orang tua untuk menyeimbangkan penggunaan gadget dan berinteraksi langsung dengan teman sebaya. Namun, masalah seperti kurangnya pengetahuan tentang penggunaan gadget yang bijak dan stigma sosial terhadap interaksi digital dapat menghambat proses ini. Kami menemukan dari wawancara dan analisis dua puluh artikel yang relevan bahwa faktor-faktor penting untuk menciptakan lingkungan sosial yang lebih sehat bagi anak-anak adalah keterlibatan aktif orang tua, pelatihan tentang penggunaan teknologi yang bijak, dan peningkatan kesadaran masyarakat. Di bawah ini, kami akan membahas hasil analisis, mengidentifikasi masalah utama, dan cara terbaik untuk mendukung interaksi sosial anak-anak dengan perangkat.

Tabel 1. Analisis Jurnal Terkait Mengurangi Ketergantungan Gadget pada Anak

No	Judul Artikel	Penulis	Tahun	Jurnal	Temuan
1	Durasi Penggunaan Gadget Terhadap Personal Sosial Pada Anak Usia Prasekolah: Literatur Review	Oktafia, Dinda Puput Triana, Noor Yunida Suryani, Roro Lintang	2022	Borneo Nursing Journal (BNJ)	Anak-anak yang menggunakan perangkat elektronik selama satu hingga dua jam setiap hari memiliki dampak pada perkembangan personal sosial mereka. Namun, jika gadget digunakan lebih dari satu hingga dua jam setiap hari, itu akan berdampak negatif pada kemampuan personal sosial anak prasekolah (Oktafia et al., 2022).

2	Hubungan Penggunaan Gadget Dengan Interaksi Sosial Anak Usia Sekolah Di Sdn 02 Banyuurip Kecamatan Margorejo Kabupaten Pati	Rohana, Fiidatun Hartini, Sri	2020	Jurnal Keperawatan dan Kesehatan Masyarakat Cendekia Utama	Hasil penelitian menunjukkan bahwa mayoritas responden (59,0%) menggunakan perangkat secara aktif; 15,4% menggunakannya dengan rendah, dan 25,6% menggunakannya dengan sedang. Penggunaan perangkat elektronik yang tidak terkontrol dapat mengganggu perkembangan motorik halus, menghambat interaksi sosial, dan berdampak negatif pada pola tingkah laku dan emosional anak. Selain itu, penelitian ini menemukan hubungan signifikan antara penggunaan perangkat dan interaksi sosial anak-anak di SDN 02 Banyuurip; p-value 0,000 menunjukkan bahwa penggunaan perangkat memengaruhi interaksi sosial anak-anak (Rohana & Hartini, 2020).
3	Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap	Yandi, Hafidz	2021	Jurnal Pendidikan dan Anak Usia Dini	Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan gadget

	Kemampuan Interaksi Sosial Anak Usia Dini	Siregar, Asrinawati Oktavia			mempengaruhi kemampuan anak, terutama dalam interaksi sosial. Gadget mempengaruhi perilaku anak dan dapat menyebabkan ketergantungan berdasarkan lamanya penggunaan. Penggunaan berlebihan gadget dapat mengganggu perkembangan sosial anak dan meningkatkan risiko kepribadian anti-sosial. Penelitian ini menekankan betapa pentingnya mengelola waktu yang dihabiskan untuk menggunakan perangkat untuk mendukung pertumbuhan sosial yang sehat (Yandi & Siregar, 2021).
4	Analisis Dampak Penggunaan Gawai terhadap Perkembangan Psikososial Anak	Pradona, Suwan Qarni, Waizul	2023	Murhum : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini	Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan gawai memiliki pengaruh yang signifikan terhadap perkembangan psikososial anak-anak di Desa Baja Kuning. Penelitian ini melibatkan 7 orang tua dan menggunakan

					pendekatan kualitatif deskriptif untuk mengumpulkan data melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Jika tidak diawasi, penggunaan gawai dapat membawa keuntungan, seperti akses ke informasi dan pembelajaran interaktif, tetapi juga dapat mengganggu interaksi sosial dan meningkatkan risiko perilaku anti-sosial. Orang tua memiliki peran yang sangat penting dalam mengawasi penggunaan gawai; mereka dapat membantu mengurangi efek buruk dan meningkatkan efek positif (Pradona & Qarni, 2023).
5	Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Kemampuan	Nasution, Toni	2022	Journal of Science and Social Research	Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan perangkat memengaruhi perilaku anak-anak, terutama interaksi sosial. Mayoritas anak-anak di Indonesia menghabiskan waktu bermain dengan perangkat elektronik, yang seringkali

					menggantikan interaksi langsung dengan teman sebaya mereka. Akibatnya, anak-anak yang awalnya senang bermain bersama teman sebaya cenderung beralih ke perangkat elektronik, yang mengurangi kemampuan mereka untuk berkomunikasi dan berinteraksi sosial. Penelitian ini menekankan betapa pentingnya mengawasi dan mengelola penggunaan gadget yang membantu anak usia dini tumbuh dalam interaksi sosial yang positif (Nasution et al., 2022).
6	Strategi Orang Tua dalam Mengatasi Dampak Penggunaan Gadget terhadap Perkembangan Sosial Anak Usia Dini	Adwiah, Amalia Rabiatul Diana, Raden Rachmy	2023	Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini	Penggunaan berlebihan perangkat elektronik dapat menyebabkan anak-anak menghabiskan waktu bermain tanpa berinteraksi dengan dunia luar. Penelitian ini menemukan konsekuensi yang merugikan, seperti kehilangan minat pada aktivitas lain, kurangnya

					perhatian saat bermain, dan efek yang buruk pada interaksi sosial. Mengawasi konten, membatasi waktu penggunaan, dan mendorong teman sebaya adalah cara orang tua menangani masalah ini. Ini diharapkan dapat mempertahankan perkembangan sosial anak (Adwiah & Diana, 2023).
7	Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Karakter Peduli Sosial Anak.	Naila Intan Muna Agustina, Erik Aditia Ismaya, Ika Ari Pratiwi	2020	Jurnal Basicedu	Hasil penelitian menunjukkan bahwa karakter peduli sosial anak-anak di Desa Kedungwaru Kidul RT 01 RW 04 dipengaruhi oleh penggunaan perangkat. Anak-anak yang sering menggunakan gadget cenderung menjadi tidak sopan, acuh tak acuh, dan tidak mau membantu orang lain. Data dikumpulkan melalui observasi dan wawancara melalui pendekatan kualitatif. Perilaku mereka yang enggan membantu, sering marah, dan tidak menghormati menunjukkan bahwa karakter

					peduli sosial anak belum terlihat, menurut analisis. Keputusannya adalah bahwa penggunaan perangkat menyebabkan kurangnya kepedulian sosial di kalangan anak-anak di wilayah tersebut (Agustina et al., 2022).
8	Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Interaksi Sosial Anak Usia 5-6 Tahun	Dinda Berliana Laily Rosidah Tri Sayekti	2022	Kiddo: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini	Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan perangkat memengaruhi interaksi sosial anak-anak berusia 5 hingga 6 tahun di TKIT Al-Muhajirin Cilegon-Banten. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dan angket untuk mengumpulkan data dengan 60 orang tua sebagai responden. Hasil analisis data menunjukkan bahwa nilai signifikansi 0,001 dan nilai hitung 3,422 lebih besar dari nilai t tabel 2,001. Kesimpulannya, penggunaan perangkat meningkatkan interaksi sosial anak-anak pada usia tersebut

					(Berliana et al., 2022).
9	Pengaruh Kemajuan Teknologi Komunikasi Terhadap Perkembangan Sosial Anak	Anggraeni, Putri Nur Syafa Herdiani Tin Rustini Muh. Husen Arifin	2022	Journal Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial	Hasil penelitian menunjukkan bahwa cara interaksi sosial berubah ketika lebih banyak orang menggunakan teknologi, terutama komunikasi. Teknologi dapat membantu, tetapi juga dapat merusak persahabatan, solidaritas, dan kebersamaan. Penggunaan dan penyalahgunaan berlebihan dapat menyebabkan keterasingan dan kurangnya komunikasi langsung, yang mengganggu perkembangan sosial anak-anak (Anggraeni et al., 2022).
10	Analisis Dampak Pengguna Smartphone Mempengaruhi Karakter dan Minat Belajar Anak	Dianto, Golan	2022	Inculco Journal of Christian Education	Hasil penelitian menunjukkan bahwa kemajuan teknologi, terutama smartphone, memengaruhi perilaku sosial anak. Smartphone memungkinkan untuk mendapatkan informasi dan belajar, tetapi penggunaan yang berlebihan dapat menyebabkan keterasingan sosial, perilaku kasar,

					kecanduan game online, dan penurunan motivasi untuk belajar. Paparan konten negatif dapat memengaruhi karakter anak, membuat mereka lebih agresif dan kurang berinteraksi dengan lingkungannya. Penelitian ini menekankan betapa pentingnya orang tua dan guru mengajarkan anak-anak mereka untuk menggunakan smartphone dengan bijak, sehingga teknologi dapat membantu mereka belajar tanpa mengabaikan sifat sosial dan karakter mereka (Rosiana & Dianto, 2022).
11	Pengaruh Gadget Terhadap Pola Interaksi Sosial dan Komunikasi Siswa	Dan, Sosial Siswa, Komunikasi	2020	GUNAHUMAS Jurnal Kehumasan	Hasil penelitian menunjukkan bahwa siswa di SMP Negeri 5 Tarogong Kidul, Garut, mengalami dampak negatif dari penggunaan perangkat. Meskipun belajar mudah, banyak siswa mengalami malas beraktivitas sosial (81,81% pengguna), kelelahan fisik, kecanduan, dan penurunan daya

					konsentrasi. Penelitian ini menekankan bahwa orang tua dan pendidik harus bertanggung jawab untuk mengelola penggunaan gadget agar dampak negatifnya berkurang (Simarmata & Citra, 2020).
12	Psikoedukasi Mengatasi Kecanduan Gadget pada Anak	Novita Maulidya Jalal Rahmawati Syam St.Hadjar Nurul Istiqamah Irdianti, Irdianti Muhrajan Piara	2022	PaKMas: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat	Menurut hasil penelitian, anak-anak Indonesia menggunakan perangkat elektronik, terutama smartphone, dengan cepat. Memberikan informasi tentang dampak perangkat dan cara menggunakannya untuk mengurangi efek negatifnya adalah tujuan. Penelitian menunjukkan bahwa psikoedukasi untuk orang tua meningkatkan pengetahuan orang tua tentang perkembangan anak, mendorong mereka untuk bermain gadget, dan menemukan strategi penggunaan yang positif. Penelitian juga menemukan

					bahwa psikoedukasi meningkatkan keterlibatan ayah dan ibu dalam mengelola perangkat elektronik untuk disiplin yang lebih baik di rumah (Jalal et al., 2022).
13	Hubungan Durasi Waktu Penggunaan Gadget Terhadap Interaksi Sosial Anak Usia Dini	Elza Fitrianis Yaswinda, Yaswinda	2020	Jurnal Pelita PAUD	Hasil penelitian menunjukkan bahwa tidak ada korelasi antara interaksi sosial anak-anak di TK Islam Khaira Ummah Padang dan lama penggunaan perangkat tersebut. Data dikumpulkan melalui angket dan pengamatan menggunakan metode korelasional dengan 106 anak sebagai sampel. Gadget memengaruhi perkembangan anak, tetapi efeknya tidak signifikan pada interaksi sosial (Fitrianis & Yaswinda, 2020).
14	Edukasi Dampak Negatif Penggunaan Gadget dan Media Intenet yang Berlebihan	Syafutra, Wawan Remora, Hengky Sovensi, Ever	2022	urnal Pengabdian Pendidikan Masyarakat (JPPM)	Hasil penelitian menunjukkan bahwa ketergantungan anak-anak pada perangkat elektronik

	Bagi Anak-Anak				meningkat selama pandemi. Pengabdian masyarakat di Dusun Baros membantu ibu-ibu belajar bagaimana menggunakan internet dengan aman. Strategi untuk mengurangi ketergantungan anak termasuk dalam instruksi ini. Menurut evaluasi, 85% responden setuju bahwa perangkat dapat merusak masa depan anak, dan 90% setuju bahwa dampaknya pada kesehatan anak (Syafutra et al., 2022).
15	Pengaruh Penggunaan Gawai Terhadap Perkembangan Sosial Emosional Anak di Madrasah Ibtidaiyah Darul Ilmi Kota Banjarbaru	Surono, R.N. & Yunita Lestari	2022	PADARINGAN (Jurnal Pendidikan Sosiologi Antropologi)	Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan gawai di MI Darul Ilmi Banjarbaru memiliki dampak negatif yang kecil. Dari 35 orang yang menjawab, siswa menunjukkan kemampuan untuk bersosialisasi dan mengendalikan emosi mereka dengan baik, termasuk saat mereka marah. Orang tua yang mengawasi penggunaan gawai anak mereka membantu mereka tetap terlibat dalam kegiatan lain dan

					berinteraksi dengan orang lain dengan cara yang sehat (Surono & Lestari, 2022).
16	Perubahan Sosial Pada Budaya Digital Dalam Pendidikan Karakter Anak	Afrizal, Stevany Kuntari, Septi Setiawan, Rizki Legiani, Wika H.	2020	Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP UNTIRTA	Hasil penelitian menunjukkan bahwa pandemi COVID-19 mempercepat penggunaan teknologi digital dan pembelajaran online di Indonesia. Orang tua memberikan dukungan yang signifikan kepada anak-anak, yang berdampak pada perkembangan karakter mereka. Meskipun ada keuntungan, ada masalah seperti kecanduan perangkat, jadi pengawasan orang tua sangat penting.
17	Penyuluhan tentang cara mengatasi kecanduan gadget pada anak di pgtk al izzah banyumas	Haniyah, Siti Triana, Noor Yunida	2022	Jurnal Pengabdian Masyarakat (PIMAS)	Hasil penelitian menunjukkan bahwa orang tua harus berhati-hati saat menggunakan perangkat elektronik anak-anak karena dapat berdampak negatif. Tujuan dari kegiatan pengabdian masyarakat ini adalah untuk memberikan pengetahuan kepada orang tua

					tentang penggunaan perangkat elektronik dan cara mengatasi ketergantungan. Ceramah dilakukan sebelum dan sesudah tes. Orang tua dari 17 siswa PGTK Islam Al Izzah Purwokerto adalah peserta. Hasil menunjukkan bahwa pengetahuan meningkat sebesar 26,86 poin dari rata-rata pre-test 45,47 menjadi rata-rata post-test 74,12 (Haniyah & Triana, 2022).
18	Pola Interaksi Sosial Siswa Pengguna Gadget di Sekolah Dasar Kota Yogyakarta	Ivan Stevanus Lusila Parida Artikel, Info	2021	VOX Edukasi : Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan	Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan perangkat memengaruhi cara siswa sekolah dasar di Yogyakarta berinteraksi sosial. Di empat sekolah, survei dilakukan pada siswa kelas II dan V. Hasil menunjukkan bahwa pola interaksi asosiatif dan disasosiatif ada. Alat ini tidak hanya mengurangi interaksi sosial tetapi juga mendukung kegiatan belajar. Untuk meningkatkan interaksi sosial siswa, sekolah

					harus mengadopsi metode pembelajaran yang adaptif dan inovatif (Stevanus & Parida, 2021).
19	Penggunaan Gadget terhadap Perilaku Sosial Anak: Studi Kasus pada Siswa SDN 2 Tangkil Kabupaten Sukabumi	Prasetyo, Teguh Suradi, Futeri Maharani Damayanti, Via	2022	Jurnal Penjaminan Mutu	Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan perangkat di antara siswa kelas lima di Sekolah Dasar 2 Tangkil, Sukabumi, dapat memberikan manfaat yang baik, meskipun siswa seringkali tidak menggunakan perangkat secara efektif. Penggunaan gadget rata-rata mencapai tiga jam setiap hari, dengan keuntungan seperti memperoleh pengetahuan dari Google, berinteraksi dengan orang lain dengan lebih mudah, dan bermain game yang merangsang otak. Siswa tetap menunjukkan perilaku sosial yang baik, seperti menghormati dan membantu satu sama lain, meskipun gadget tersebut digunakan secara luas (Prasetyo et al., 2022).

20	Dampak Buruk Era Teknologi Informasi dan Komunikasi pada Remaja Usia Sekolah (dalam Perspektif Pendidikan Islam)	Syahputra, Andi Sukmawati, Eka Syafitri, Riska Ar Ridho	2023	Journal of Education Research	Hasil penelitian menunjukkan bahwa era digital membahayakan anak-anak dan remaja, seperti membuat mereka malas bersosialisasi secara fisik dan lebih suka berkumpul online. Penipuan dan kejahatan siber serta cyber bullying meningkat. Selain itu, informasi negatif tersebar dengan cepat, menyebabkan fitnah dan pencemaran nama baik. Dalam pendidikan, hubungan dekat dapat diabaikan, tugas sering diabaikan, dan waktu dapat terbuang untuk hal-hal yang tidak berguna. Orangtua, sekolah, dan masyarakat adalah tiga bagian penting dalam mencegah dampak buruk ini (Syahputra et al., 2023).

Dari tabel 1 diatas bahwa ditunjukkan beberapa masalah dengan menggunakan gadget dalam kehidupan sehari-hari menjadi perhatian khusus dari berbagai kalangan baik orangtua, guru dan pemerintah. Orang tua memiliki peran utama setelah sekolah untuk harus memantau dan membatasi penggunaan gadget untuk mempromosikan interaksi sosial yang sehat. Anak-anak dapat memanfaatkan dukungan orang tua untuk menyeimbangkan penggunaan gadget dan

berinteraksi langsung dengan teman sebaya. Namun, masalah seperti kurangnya pengetahuan tentang penggunaan gadget yang bijak dan stigma sosial terhadap interaksi digital dapat menghambat proses tujuan pengunaan gadget yang baik.

PEMBAHASAN

Perkembangan teknologi digital telah membawa perubahan signifikan dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk dalam pola interaksi sosial anak-anak (Hasan Assidiqi et al., 2023). Penggunaan gadget seperti telepon pintar, tablet, dan perangkat elektronik lainnya telah menjadi bagian tidak terpisahkan dari kehidupan sehari-hari, khususnya di kota-kota besar seperti Yogyakarta. Di satu sisi, kehadiran teknologi memberikan manfaat dalam mendukung proses belajar dan akses informasi. Namun, di sisi lain, penggunaan gadget yang berlebihan juga menimbulkan dampak negatif terhadap perkembangan sosial anak (Chatlina et al., 2024).

Studi ini memberikan pemahaman yang lebih mendalam tentang bagaimana penggunaan perangkat elektronik memengaruhi perkembangan sosial dan psikologis anak-anak. Hasil menunjukkan bahwa penggunaan perangkat selama satu hingga dua jam sehari dapat bermanfaat bagi anak-anak, seperti meningkatkan pengetahuan mereka dan lebih mudah berkomunikasi. Namun, dampak negatif mulai muncul ketika penggunaan perangkat melebihi batas, yang dapat mengganggu kemampuan sosial anak-anak, terutama di prasekolah. Hal ini sesuai dengan beberapa penelitian bahwa kebanyakan anak apalagi usia tingkat sekolah dasar dan menengah belum memahami pengunaan gadget dengan bijak dan baik. Karena bagi mereka hanya untuk bermain dan beinteraksi online dengan waktu lama (Hakim & Yulia, 2024) (Assidiqi & Sadiyah, 2024).

Maka dengan tersebut, keengganan anak-anak untuk berinteraksi secara fisik adalah salah satu masalah utama yang diangkat. Anak-anak kehilangan kesempatan untuk belajar keterampilan sosial penting seperti berkomunikasi secara langsung, berempati, dan bekerja sama dengan teman sebaya karena ketergantungan yang meningkat pada interaksi online. Hal ini dapat menghambat perkembangan motorik halus dan membatasi interaksi sosial. Penggunaan gadget yang berlebihan juga dapat menyebabkan perilaku antisosial, yang membuat anak-anak kurang responsif terhadap lingkungan sosial mereka (Muchasan et al., 2024). Selain itu, penelitian ini menunjukkan betapa pentingnya mengatur waktu penggunaan perangkat sebagai cara mencegah perkembangan sosial yang sehat. Anak-anak lebih cenderung terlibat dalam aktivitas yang mendorong interaksi sosial yang positif ketika mereka

diberi batasan waktu yang jelas untuk menggunakan perangkat elektronik. Misalnya, waktu yang dihabiskan untuk bermain di luar atau berpartisipasi dalam permainan kelompok dapat membantu Anda menjadi lebih baik dalam keterampilan sosial Anda dan membangun hubungan yang lebih baik dengan teman Anda.

Sangat penting bagi orang tua untuk memantau penggunaan perangkat terhadap anak. Orang tua tidak hanya harus membatasi waktu yang mereka habiskan di depan layar, mereka juga harus mengajarkan anak-anak mereka cara menggunakan teknologi dengan bijak (S. L. Sari & Devianti, 2018). Orang tua dapat mengurangi efek buruk dengan mengajarkan anak-anak cara menggunakan perangkat secara produktif sehingga menumbuhkan karakter yang positif (Mujtahid et al., 2023). Untuk memastikan bahwa anak-anak tidak terpapar konten yang positif, penting bagi mereka untuk dididik tentang konten yang aman dan bermanfaat. Sekolah juga bertanggung jawab untuk menyediakan lingkungan pembelajaran yang mendukung interaksi sosial. Untuk meningkatkan keterlibatan siswa, pendekatan pembelajaran yang kreatif dan adaptif harus diterapkan. Dalam hal ini, penggunaan teknologi dalam pendidikan harus diarahkan untuk mendukung interaksi langsung daripada menggantikannya. Misalnya, guru dapat menggunakan teknologi untuk membuat proyek kolaboratif yang mendorong siswa untuk berkomunikasi dan bekerja sama. Masyarakat juga bertanggung jawab untuk membuat lingkungan yang baik untuk pertumbuhan anak. Anak-anak dapat berinteraksi dengan lebih baik dengan dukungan komunitas, seperti kegiatan sosial dan program pendidikan. Untuk meningkatkan kesadaran akan efek negatif teknologi, masyarakat harus berpartisipasi dalam mengawasi penggunaan gadget anak-anak (Karani, 2020).

Selain itu dampak utama lainnya adalah menurunnya frekuensi interaksi langsung antara anak dengan lingkungan sekitarnya. Anak-anak cenderung lebih memilih berkomunikasi melalui media digital dibandingkan melakukan percakapan tatap muka dengan teman sebaya atau anggota keluarga. Hal ini mengakibatkan keterampilan komunikasi interpersonal anak menjadi kurang terasah, seperti kemampuan mendengarkan, berempati, serta memahami ekspresi dan bahasa tubuh orang lain. Di Yogyakarta, yang dikenal sebagai kota pelajar dengan budaya sosial yang kuat, perubahan ini cukup terasa dalam kehidupan sehari-hari. Banyak anak yang lebih sering menghabiskan waktu di rumah untuk bermain gim daring atau menonton video melalui perangkat gadget, dibandingkan bermain di luar rumah bersama teman-teman sebayanya. Fenomena ini berdampak pada berkurangnya partisipasi

anak dalam kegiatan sosial di lingkungan sekitar, seperti kegiatan gotong royong, permainan tradisional, ataupun kegiatan keagamaan dan kebudayaan lokal (Karani, 2020).

Selain itu, penggunaan gadget secara berlebihan juga dapat menimbulkan masalah perilaku seperti kecanduan digital, gangguan konsentrasi, hingga penurunan prestasi akademik. Anak yang terlalu sering bermain gadget cenderung sulit berkonsentrasi dalam kegiatan belajar dan kurang memiliki motivasi untuk bersosialisasi secara aktif (Fitrianis & Yaswinda, 2020). Maka dari itu, penting bagi orang tua, pendidik, dan masyarakat di Yogyakarta untuk menyadari pentingnya pengawasan serta pendampingan dalam penggunaan gadget oleh anak. Upaya yang dapat dilakukan antara lain dengan menetapkan batasan waktu penggunaan perangkat elektronik, mendorong anak untuk terlibat dalam kegiatan sosial dan budaya di lingkungan, serta memberikan contoh interaksi sosial yang positif dalam kehidupan sehari-hari. Dengan demikian, meskipun teknologi digital tidak dapat dihindari, peran keluarga dan masyarakat sangat penting dalam membentuk kebiasaan dan pola interaksi anak agar tetap seimbang antara dunia digital dan kehidupan sosial nyata. Hal ini bertujuan untuk membangun generasi yang tidak hanya cakap secara teknologi, tetapi juga memiliki kecerdasan sosial dan emosional yang baik.

Secara keseluruhan, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa meskipun teknologi memiliki banyak manfaat, pengelolaan yang tepat sangat penting untuk menghindari efek negatif yang dapat mempengaruhi perkembangan anak. Implikasi penelitian ini memberikan gambaran kepada masyarakat secara umum, dan khusus kepada orangtua dan guru serta komunitas bahwa banyak anak telah kecanduan gadget sehingga banyak hal negative yang terjadi daripada positifnya. Hal ini memberikan bukti bahwa orangtua, guru dan semuanya memiliki peran penting kepada anak untuk bekerjasama dengan baik dalam mengurangi gadget kepada anak terutama usia yang masih 6-12 Tahun.

Keterbatasan penelitian ini belum mampu melihat dampak secara detail dan berapa persen terkait anak yang ketagihan dengan teknologi hingga banyak melakukan hal-hal yang negatife dengan teknologi tersebut. Sehingga dengan itu diupayakan untuk penelitian selanjutnya untuk membahas hal tersebut terutama dari segi penelitian kauntitatif.

KESIMPULAN

Dari pembahasan di atas, dapat disimpulkan bahwa penggunaan perangkat elektronik oleh anak-anak memiliki efek yang signifikan terhadap interaksi sosial mereka.

Ketergantungan pada perangkat elektronik menjadi masalah yang kompleks yang memengaruhi kemampuan sosial anak, serta perilaku antisosial dan kecanduan. Gadget memiliki keuntungan, seperti kemampuan untuk cepat mendapatkan informasi dan kesempatan untuk belajar secara interaktif, tetapi penggunaan yang berlebihan dapat menghambat pertumbuhan keterampilan komunikasi dan hubungan interpersonal yang sehat. Selain itu, mayoritas anak-anak menggunakan perangkat selama waktu yang cukup lama setiap hari, yang dapat mengurangi jumlah waktu yang dihabiskan anak-anak untuk berinteraksi secara langsung dengan teman sebaya mereka. Perkembangan sosial anak dipengaruhi oleh penggunaan gadget yang tidak terkontrol, yang mengakibatkan kurangnya empati, kesulitan bekerja sama, dan peningkatan kecenderungan untuk bersikap acuh tak acuh terhadap lingkungan sosial mereka. Penemuan ini menunjukkan bahwa sangat penting bagi anak-anak untuk mengatur kapan mereka menggunakan perangkat untuk tetap terlibat dalam aktivitas sosial yang positif. Orang tua, sekolah, dan masyarakat memiliki peran yang sangat penting dalam mengawasi dan mengatur penggunaan perangkat tersebut. Orang tua harus aktif memantau waktu layar anak-anak mereka, mengajarkan mereka cara menggunakan teknologi dengan benar, dan mendorong mereka untuk berpartisipasi dalam aktivitas sosial yang bermanfaat. Sekolah juga harus berpartisipasi dengan mengadopsi pendekatan pembelajaran yang mendukung interaksi sosial dan menyediakan lingkungan belajar yang mendorong kolaborasi siswa.

Penelitian ini memberikan kontribusi penting terhadap pengembangan ilmu pengetahuan, khususnya dalam bidang ilmu sosial, pendidikan, dan psikologi perkembangan anak. Dengan memfokuskan kajian pada dampak penggunaan gadget terhadap interaksi sosial anak di wilayah Yogyakarta, penelitian ini memperkaya literatur akademik mengenai pengaruh teknologi digital terhadap dinamika sosial pada kelompok usia dini dan usia sekolah. Secara teoritis, penelitian ini dapat menjadi rujukan dalam pengembangan teori-teori interaksi sosial anak di era digital, dengan mempertimbangkan konteks lokal dan budaya masyarakat Yogyakarta. Data dan temuan dari penelitian ini berpotensi menambah pemahaman para akademisi mengenai perubahan pola komunikasi anak, pergeseran nilai-nilai sosial, serta bentuk-bentuk baru interaksi yang muncul akibat perkembangan teknologi informasi. Selain itu, secara praktis, hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai dasar pertimbangan oleh para pendidik, pembuat kebijakan, dan orang tua dalam merancang strategi pendidikan, kebijakan teknologi ramah anak, serta pendekatan parenting yang adaptif terhadap perkembangan zaman. Penelitian ini juga mendorong lahirnya kebijakan berbasis

bukti (evidence-based policy) untuk menciptakan keseimbangan antara pemanfaatan teknologi dan pembentukan karakter sosial anak yang sehat.

Berdasarkan hasil kajian mengenai dampak penggunaan gadget terhadap interaksi sosial anak, terdapat beberapa rekomendasi yang dapat menjadi acuan untuk penelitian selanjutnya, antara lain: 1) Perluasan Subjek Penelitian. Penelitian selanjutnya disarankan untuk mencakup wilayah yang lebih luas, tidak hanya terbatas pada Yogyakarta, agar hasil yang diperoleh lebih representatif terhadap kondisi sosial anak di berbagai daerah dengan latar belakang budaya yang berbeda. 2) Analisis Berdasarkan Usia dan Jenis Kelamin. Penelitian lanjutan dapat lebih mendalami perbedaan dampak berdasarkan kategori usia (anak usia dini, usia sekolah dasar, dan praremaja) serta jenis kelamin, untuk mengetahui apakah terdapat variasi perilaku sosial yang dipengaruhi oleh gadget di antara kelompok tersebut. 3) Pengaruh Konten Digital. Penelitian mendatang juga dapat difokuskan pada jenis konten digital yang diakses anak (misalnya gim, media sosial, atau video edukatif) untuk mengetahui sejauh mana konten tersebut berpengaruh terhadap kualitas interaksi sosial anak. 4) Peran Orang Tua dan Lingkungan Sekitar. Rekomendasi lain adalah mengkaji secara mendalam peran pengawasan orang tua, guru, serta lingkungan masyarakat dalam mengarahkan penggunaan gadget secara sehat dan seimbang, serta bagaimana faktor-faktor tersebut dapat memediasi dampak negatif penggunaan gadget.

DAFTAR PUSTAKA

Adwiah, A. R., & Diana, R. R. (2023). Strategi Orang Tua dalam Mengatasi Dampak Penggunaan Gadget terhadap Perkembangan Sosial Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, *7*(2), 2463–2473. https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i2.3700

Agustina, N. I. M., Ismaya, E. A., & Pratiwi, I. A. (2022). Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Karakter Peduli Sosial Anak. *Jurnal Basicedu*, *6*(2), 2547–2555. https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i2.2465

Anggraeni, P. N., Herdiani, S., Rustini, T., & Arifin, M. H. (2022). Pengaruh Kemajuan Teknologi Komunikasi Terhadap Perkembangan Sosial Anak. *Journal Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial*, *14*(1), 144–147. https://doi.org/10.37304/jpips.v14i1.4743

Assidiqi, A. H., & Sadiyah, D. (2024). The Role Of Islamic Religious Education Teachers In Instilling Students' Character Values In Supporting The Pancasila Student Profile At Sdn Sumbersari. *Ashlach: Journal of Islamic Education*, *1*(3), 35. https://scholar.google.com/scholar?cluster=5776213698384451444&hl=en&oi=scholarr

Berliana, D., Rosidah, L., & Sayekti, T. (2022). Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap

Interaksi Sosial Anak Usia 5-6 Tahun. *Kiddo: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, *3*(1), 23–37. https://doi.org/10.19105/kiddo.v3i1.5065

Chatlina, C. B., Mulyana, A., & Amalia, M. (2024). PENGARUH PERKEMBANGAN TEKNOLOGI INFORMASI DAN KOMUNIKASI TERHADAP KUALITAS HUBUNGAN SOSIAL DALAM KELUARGA. *KOMUNITAS: Jurnal Ilmu Sosiologi*, *7*(1), 19–38. https://ojs3.unpatti.ac.id/index.php/komunitas/article/view/11688

Fitrianis, E., & Yaswinda, Y. (2020). Hubungan Durasi Waktu Penggunaan Gadget Terhadap Interaksi Sosial Anak Usia Dini. *Jurnal Pelita PAUD*, *4*(2), 214–223. https://doi.org/10.33222/pelitapaud.v4i2.971

Hakim, A. N., & Yulia, L. (2024). Dampak Teknologi Digital Terhadap Pendidikan Saat Ini. *Jurnal Pendidikan Sosial Dan Humaniora*, *3*(1), 145–163. https://publisherqu.com/index.php/pediaqu

Haniyah, S., & Triana, N. Y. (2022). Penyuluhan Tentang Cara Mengatasi Kecanduan Gadget pada Anak di PGTK Al Izzah Banyumas. *Jurnal Pengabdian Masyarakat (PIMAS)*, *1*(4), 158–163. https://doi.org/10.35960/pimas.v1i4.827

Hasan Assidiqi, A., Sadiyah, D., & Salama. (2023). Konsep Pendidikan Anak Usia Dini Dalam Qs Luqman Ayat 12-15 Dan Implementasinya Di Taman Kanak-Kanak. *SNKP Ummuba*, *1*, 62–66. https://ejournal.ummuba.ac.id/index.php/SNKP/article/view/1301

Hidayah, F., & Khadijah, K. (2023). Optimalisasi Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia Dini dalam Belajar Kelompok. *INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research*, *3*(5), 7942–7956.

Hidayat, A. H. (2023). Pengaruh Gadget Terhadap Perkembangan Emosional Anak Usia Dini Di Desa Ujunggurap Kecamatan Padangsidimpuan Batunadua. *Jurnal Al-Irsyad: Jurnal Bimbingan Konseling Islam*, *4*(2), 317–334. https://doi.org/10.24952/bki.v4i2.6534

Jalal, N. M., Syam, R., Istiqamah, S. H. N., Irdianti, I., & Piara, M. (2022). Psikoedukasi Mengatasi Kecanduan Gadget pada Anak. *PaKMas: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, *2*(2), 420–426. https://doi.org/10.54259/pakmas.v2i2.1311

Karani, H. (2020). Persepsi Orangtua Dalam Upaya Memotivasi Anak. *Jurnal Tarbawi*, *17*(1), 13. https://ejournal.unisnu.ac.id/JPIT/article/view/1079

Lame, G. (2019). Systematic Literature Reviews: An Introduction. *Proceedings of the Design Society: International Conference on Engineering Design*, *1*(1), 1633–1642. https://doi.org/10.1017/dsi.2019.169

Meysami, S., Raji, C. A., Glatt, R. M., Popa, E. S., Ganapathi, A. S., Bookheimer, T., & Slyapich, C. B. (2024). Handgrip Strength Is Related to Hippocampal and Lobar Brain Volumes in a Cohort of Cognitively Impaired Older Adults with Confirmed Amyloid Burden. In *Handbook of Intervention and Alzheimer's Disease* (pp. 19–28). IOS Press. https://doi.org/10.3233/AIAD230069

Muchasan, A., Nur Syam, & Anis Humaidi. (2024). Pemanfaatan Teknologi di Pesantren dan Masyarakat (Dampak dan Solusi dalam Konteks Pendidikan). *INOVATIF: Jurnal Penelitian Pendidikan, Agama, Dan Kebudayaan*, *10*(1), 16–33. https://doi.org/10.55148/inovatif.v10i1.849

Mujtahid, Assidiqi, A. H., Sadiyah, D., & Maulana, H. F. (2023). Educational values in Eid culture of Javanese society in Malang and Jember. *Jurnal Agama, Sosial, Dan Budaya*, *6*(4),

2599–2473. https://doi.org/https://doi.org/10.31538/almada.v6i4.4225

Nasution, T., Ariani, E., & Emayanti, M. (2022). Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Kemampuan Interaksi Sosial Pada Anak Usia Dini. *Journal of Science and Social Research*, *5*(3), 588–594. https://doi.org/10.54314/jssr.v5i3.993

Nehe, A. P., Laia, I. P. J., & Gulo, A. Y. (2025). Edukasi Orang Tua tentang Dampak Gadget untuk Anak Sekolah Minggu di GKSI Jemaat El-Saddai. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Nusantara (JPkMN)*, *6*(1), 229–236. https://doi.org/10.55338/jpkmn.v6i1.5581

Oktafia, D. P., Triana, N. Y., & Suryani, R. L. (2022). Durasi Penggunaan Gadget Terhadap Personal Sosial Pada Anak Usia Prasekolah: Literatur Review. *Borneo Nursing Journal (BNJ)*, *4*(1), 31–47. https://doi.org/10.61878/bnj.v4i1.48

Padilah, P., & Nashrillah, N. (2024). Dampak Penggunaan Game Online Terhadap Perilaku Bahasa Anak Usia Dini Di Kecamatan Lubuk Pakam Kabupaten Deli Serdang Sumatera Utara. *Aṣ-Ṣibyān: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, *9*(2), 177–192. https://doi.org/10.32678/assibyan.v9i2.10590

Pamungkas, A. T. (2022). *Hubungan Penggunaan Media Sosial Terhadap Kesehatan Mental (Depresi, Ansietas dan Stres) pada Remaja Usia 14-18 Tahun*. Universitas Gadjah Mada Yogyakarta.

Pradona, S., & Qarni, W. (2023). Analisis Dampak Penggunaan Gawai terhadap Perkembangan Psikososial Anak. *Murhum : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, *4*(1), 460–469. https://doi.org/10.37985/murhum.v4i1.248

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*(02), 207–216. https://doi.org/10.25078/jpm.v8i02.1415

Prihardini, I., Sahrani, R., & Dewi, F. I. R. (2025). Hubungan antara Efikasi Diri dengan Sikap Pengasuhan Digital: Kajian pada Orang Tua Marginal. *Humanitas (Jurnal Psikologi)*, *8*(3), 317–332. https://doi.org/10.28932/humanitas.v8i3.9788

Puspitasari, D. A., & Ramadhan, M. R. (2024). Strategi Penanaman Pendidikan Karakter Generasi Alpha Perspektif Pendidikan Islam dan Psikologi. *JAWARA-Jurnal Pendidikan Karakter*, *10*(2), 86–104.

Rawanita, M., & Mardhiah, A. (2024). Strategi Orang Tua dalam Mengelola Penggunaan Gadget Anak Usia Dini di Gampong Tanjung Deah Darussalam. *Wathan: Jurnal Ilmu Sosial Dan Humaniora*, *1*(3), 274–294. https://doi.org/10.71153/wathan.v1i3.152

Rohana, F., & Hartini, S. (2020). Hubungan Penggunaan Gadget Dengan Interaksi Sosial Anak Usia Sekolah Di Sdn 02 Banyuurip Kecamatan Margorejo Kabupaten Pati. *Jurnal Keperawatan Dan Kesehatan Masyarakat Cendekia Utama*, *9*(2), 137. https://doi.org/10.31596/jcu.v9i2.594

Rohayani, F. (2020). Menjawab Problematika Yang Dihadapi Anak Usia Dini di Masa. *Qawwam: Journal For Gender Mainstreaming*, *14*(1), 29–50. https://doi.org/10.20414/Qawwam.v14i1.2310

Rosiana, R., & Dianto, G. (2022). Analisis Dampak Pengguna Smartphone Mempengaruhi Karakter Dan Minat Belajar Anak. *IJCE: Inculco Journal of Christian Education*, *2*(2), 140–150. https://doi.org/10.59404/ijce.v2i2.64

Rukmasari, E. A., Kosim, K., Ramdhanie, G. G., & Putri, A. S. (2024). Permainan Tradisional: Alternatif Sehat Untuk Mengurangi Ketergantungan Gawai Pada Anak

Usia Sekolah Dasar. *Journal of Community Service*, *6*(1), 258–267. https://doi.org/10.56670/jcs.v6i1.241

Sari, S. L., & Devianti, R. (2018). Kelekatan Orangtua untuk Pembentukan untuk Pembentukan Karakter Anak. *Educational Guidance Conceling*, *1*(1), 78. https://ejournal.uin-suska.ac.id/index.php/EGCDJ/article/view/4947

Sari, W., Machmud, H., & Anhusadar, L. (2024). Pengawasan Orang Tua terhadap Penggunaan Gadget pada Anak Usia Dini. *BOCAH: Borneo Early Childhood Education and Humanity Journal*, *3*(2), 73–83. https://doi.org/10.21093/bocah.v3i2.8251

Simarmata, S. W., & Citra, Y. (2020). Kecanduan Internet Terhadap Keterampilan Sosial Di Era Generasi Milenial. *Jurnal Serunai Bimbingan Dan Konseling*, *9*(1), 16–21. https://doi.org/10.37755/jsbk.v9i1.281

Sinambela, J. L., & Simanjuntak, M. (2025). Strategi Mengatasi Dampak Negatif Kebiasaan Penggunaan Gadget. *Didaktika: Jurnal Kependidikan*, *14*(1), 1085–1094. https://doi.org/10.58230/27454312.1395

Stevanus, I., & Parida, L. (2021). Pola Interaksi Sosial Siswa Pengguna Gadget di Sekolah Dasar Kota Yogyakarta. *VOX EDUKASI: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, *12*(2), 305–319. https://doi.org/10.31932/ve.v12i2.1356

Surono, R. N., & Lestari, Y. (2022). Pengaruh Penggunaan Gawai Terhadap Perkembangan Sosial-Emosional Anak di Madrasah Ibtidaiyah Darul Ilmi Kota Banjarbaru. *PADARINGAN (Jurnal Pendidikan Sosiologi Antropologi)*, *4*(1), 7. https://doi.org/10.20527/padaringan.v4i1.4685

Susanti, D., Suprapto, W., & Setyowati, R. (2024). Pengaruh Penggunaan Gadget terhadap Hasil Belajar Ranah Kognitif Siswa pada Mata Pelajaran IPS Kelas V SDN 27 Kartiasa. *Jurnal PAPEDA: Jurnal Publikasi Pendidikan Dasar*, *6*(3), 292–299. https://doi.org/10.36232/jurnalpendidikandasar.v6i3.1853

Syafutra, W., Remora, H., & Sovensi, E. (2022). Pendokumentasian Permainan Rakyat Dan Olahraga Tradisional Sebagai Bagian Dari Kekayaan Budaya Daerah Batu Urip Kota Lubuklinggau. *Jurnal Pengabdian Pendidikan Masyarakat (JPPM)*, *3*(2), 108–118. https://doi.org/10.52060/jppm.v3i2.917

Syahputra, A., Junaidi, J., Sukmawati, E., Deprizon, D., & Syafitri, R. (2023). Dampak Buruk Era Teknologi Informasi dan Komunikasi pada Remaja Usia Sekolah (dalam Perspektif Pendidikan Islam). *Journal of Education Research*, *4*(3), 1265–1271. https://doi.org/10.37985/jer.v4i3.402

Yandi, H., & Siregar, A. O. (2021). Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Kemampuan Interaksi Sosial Anak Usia Dini. *BUHUTS AL-ATHFAL: Jurnal Pendidikan Dan Anak Usia Dini*, *1*(2), 269–281. https://doi.org/10.24952/alathfal.v1i2.4455

Yusuf, M. A., & Novebri, N. (2024). Pelajar Masa Depan Kini: Antara Gadget dan Belajar. *JIPE: Journal Of Islamic Primary Education*, *2*(2), 51–60. https://jurnal.stain-madina.ac.id/index.php/jipedu/article/view/2046