



## Analisis Dampak Penggunaan Gadget terhadap Perkembangan Sosial Anak Usia Sekolah Dasar

Widya Atmadianti<sup>a,1,\*</sup>, Lalu Abdul Aziz<sup>a,2</sup>, Trisna Kusuma Wardani<sup>a,3</sup>, Hadi Wijaya<sup>a,4</sup>

<sup>a</sup> Universitas Nahdlatul Ulama NTB, Mataram, Indonesia

<sup>1</sup> [widiamarwin@gmail.com](mailto:widiamarwin@gmail.com); <sup>2</sup> [azizlalu79@gmail.com](mailto:azizlalu79@gmail.com); <sup>3</sup> [trisna211088@gmail.com](mailto:trisna211088@gmail.com); <sup>4</sup> [hadiwijaya.ntb@gmail.com](mailto:hadiwijaya.ntb@gmail.com)

\* Corresponding Author

### ABSTRACT

*This study aims to analyze the impact of gadget usage on the social development of elementary school children at SDN Bunklotok. This research employs a qualitative descriptive approach, involving 28 informants, consisting of 22 students, 1 class teacher, and 5 parents. Data collection techniques include participatory observation, interviews, and documentation. Data analysis is performed using the Miles and Huberman technique. The study's results show that most children use gadgets solely for playing games and not for learning or completing school assignments, which negatively affects their social development. The study suggests that parents should be stricter in limiting gadget usage and more involved in interacting with their children at home to optimize their social development.*

### Article History

Received 2024-09-31

Revised 2024-10-20

Accepted 2024-12-03

### Keywords

Use of gadgets,  
Social development,  
Elementary school age

Copyright © 2024, The Author(s)

This is an open-access article under the CC-BY-SA license



## PENDAHULUAN

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang pesat ditandai dengan munculnya berbagai macam perangkat dan fitur teknologi yang semakin diperbarui dari waktu ke waktu. Perkembangan ini membuat pola kehidupan manusia semakin mencolok, terutama dalam cara berkomunikasi. Salah satu teknologi yang memiliki dampak signifikan terhadap kehidupan manusia adalah gadget. Menurut Suprapmi (2022), gadget adalah benda atau barang elektronik yang memiliki fungsi khusus dan sering kali dianggap sebagai inovasi baru. Gadget telah menjadi bagian integral dari komunikasi modern (Kaur & Kaur, 2018).

Manusia sebagai makhluk sosial membutuhkan alat komunikasi untuk mendapatkan informasi. Kebutuhan ini penting agar mereka dapat berkomunikasi, berinteraksi dengan lingkungan, mendapatkan hiburan, belajar, membuka jejaring sosial, dan bermain game, yang semuanya tersedia dalam fitur-fitur yang disajikan oleh gadget seperti handphone, smartphone, laptop, dan tablet. Oleh karena itu, manusia berlomba-lomba menciptakan teknologi baru, terutama pada sektor komunikasi yaitu gadget. Gadget digunakan untuk berbagai tujuan seperti belajar, mengobrol, bermain, dan mencari informasi baru (Sharma et al., 2019).

Era digitalisasi seperti sekarang ini adalah era di mana manusia tidak dapat lepas dari gadget (smartphone), yang merupakan perangkat yang dimiliki hampir setiap orang. Mulai dari orang dewasa hingga anak-anak sudah memiliki dan pandai mengoperasikan gadget. Namun, jika anak-anak menggunakan gadget secara salah atau berlebihan tanpa pengawasan dari orang tua, hal ini dapat mempengaruhi interaksi sosial mereka. Penggunaan gadget yang berlebihan dapat menyebabkan hasil sosial yang negatif pada anak-anak (Nalwa & Anand, 2018). Gadget memiliki banyak fitur game menarik yang sering kali membuat anak-anak betah menggunakannya. Meskipun penggunaan gadget dapat bermanfaat dalam proses pembelajaran, penggunaan yang berlebihan dapat mempengaruhi pola perilaku anak sehari-hari.

Anak-anak yang terus-menerus menggunakan gadget untuk bermain game atau menonton akan sangat tergantung pada perangkat tersebut dan menjadikannya kegiatan rutin dalam aktivitas sehari-hari. Anak-anak yang sering menggunakan teknologi sering mengabaikan lingkungan sekitarnya (Garcia-Continente et al., 2020). Gadget seolah tak bisa

dilepaskan dari kehidupan anak-anak yang lahir di era milenial. Namun, potensi gadget merusak otak anak bisa terjadi jika anak dibiarkan terlalu lama menatap layar gadget. Istilah untuk perilaku kecanduan gadget adalah *screen dependency disorder* (gangguan ketergantungan layar) atau SDD. Gangguan ketergantungan layar pada anak-anak adalah kekhawatiran yang semakin berkembang (Khan et al., 2021). Penelitian terbaru menemukan bahwa 30% anak di bawah usia enam bulan sudah mengalami paparan gadget secara rutin dengan rata-rata 60 menit per hari. Pada usia dua tahun, sembilan dari sepuluh anak mendapatkan paparan gadget yang lebih tinggi dan berpotensi mengalami SDD (DP3AP2KB Provinsi NTB, 2023).

Perkembangan sosial pada anak usia Sekolah Dasar (SD) ditandai dengan perluasan hubungan, baik dengan anggota keluarga maupun teman sebaya. Perkembangan sosial-emosional mencakup perilaku yang menunjukkan pertumbuhan emosional anak dan kemampuan mereka untuk menavigasi dunia mereka melalui interaksi dengan orang dewasa dan teman sebaya (Jones et al., 2021). Interaksi sosial sangat penting karena anak akan diajarkan cara berkehidupan dalam masyarakat dan cara berinteraksi dengan masyarakat luas seperti tegur sapa dan senyum. Interaksi sosial penting untuk pendidikan. Ini membantu siswa belajar, mengingat, dan menerapkan (Brown et al., 2022). Menurut Yusuf dan Sugandhi (2013), pada usia ini, anak mulai memiliki kemampuan menyesuaikan diri dari sikap berpusat pada diri sendiri menuju sikap bekerja sama atau sosiosentris. Anak-anak mengembangkan keterampilan sosial-emosional yang membantu mereka mengelola emosi, menetapkan tujuan, menjaga hubungan, dan membuat keputusan yang bertanggung jawab (Johnson et al., 2020). Anak mulai berminat terhadap kegiatan teman sebaya dan ingin diterima sebagai anggota kelompok.

Namun, fenomena saat ini menunjukkan bahwa anak-anak lebih sering bermain gadget daripada belajar dan berinteraksi dengan lingkungan sekitarnya. Anak-anak yang sering menggunakan teknologi sering mengabaikan lingkungan sekitarnya (Nalwa & Anand, 2018). Hal ini mengkhawatirkan karena anak-anak pada masa ini masih labil dan memiliki rasa ingin tahu yang tinggi. Penggunaan gadget yang berlebihan pada anak-anak dapat menyebabkan hasil sosial yang negatif (Khan et al., 2021). Jika tidak ada kontrol dari orang tua, hal tersebut dapat menjadi negatif bagi anak. Kontrol orang tua sangat penting dalam mengelola penggunaan gadget anak-anak (Garcia-Continente et al., 2020). Anak-anak cenderung menikmati gadget di rumah dan lingkungan bermain, sehingga mereka lebih tertarik pada game daripada bermain dengan teman sebaya di lingkungan tempat tinggal.

Anak-anak juga memerlukan interaksi sosial di sekolah. Interaksi sosial penting untuk pendidikan. Ini membantu siswa belajar, mengingat, dan menerapkan (Brown et al., 2022). Menurut Henri dan Fiptar (2024), hubungan sosial adalah cara individu bereaksi terhadap orang-orang di sekitarnya dan bagaimana pengaruhnya terhadap diri sendiri. Interaksi sosial di sekolah sangat penting untuk perkembangan anak-anak (Jones et al., 2021). Selain keluarga dan teman sebaya, lingkungan sekolah juga memiliki pengaruh penting bagi perkembangan anak. Lingkungan sekolah memainkan peran signifikan dalam perkembangan sosial anak-anak (Johnson et al., 2020). Anak-anak menghabiskan waktu bertahun-tahun di sekolah dengan guru dan teman sebaya, di mana mereka melakukan interaksi sosial dalam jangka waktu yang lama. Interaksi sosial anak-anak di sekolah sangat penting untuk perkembangan keseluruhan mereka (Kaur & Kaur, 2018).

Berdasarkan data yang diperoleh peneliti di kelas V SDN Bunklotok Kecamatan Praya Barat, terdapat anak yang sering menggunakan gadget di rumah membawa dampaknya ke sekolah. Ketika diberikan tugas kelompok, mereka cenderung diam tanpa banyak interaksi dengan teman kelompoknya. Anak-anak yang sering menggunakan teknologi sering mengabaikan lingkungan sekitarnya (Garcia-Continente et al., 2020). Pada jam istirahat, teman-teman sebayanya biasanya bermain di lapangan atau kantin sekolah, namun anak yang sering menggunakan gadget cenderung menyendiri karena menganggap permainan teman-temannya tidak menarik. Penggunaan gadget yang berlebihan dapat menyebabkan isolasi sosial pada anak-anak (Khan et al., 2021). Fenomena ini terjadi secara alami di lingkungan sekolah.

Berdasarkan paparan di atas, penggunaan gadget yang berlebihan pada anak-anak dapat berdampak negatif pada perkembangan sosial mereka. Dengan demikian, penelitian ini

bertujuan untuk memberikan pemahaman lebih mendalam mengenai dampak penggunaan gadget terhadap interaksi sosial anak dan memberikan rekomendasi kepada orang tua serta pendidik untuk mengelola penggunaan gadget pada anak-anak agar tidak mengganggu perkembangannya.

## **METODE**

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian deskriptif kualitatif. Metode kualitatif didasarkan pada filosofi postpositivisme dan digunakan untuk meneliti objek dalam kondisi alamiah, di mana peneliti berperan sebagai instrumen utama. Teknik pengumpulan data dilakukan secara triangulasi (gabungan), analisis data bersifat kualitatif, dan hasil penelitian kualitatif lebih menekankan pada makna daripada generalisasi (Sugiyono, 2023).

Penelitian ini melibatkan 28 informan yang terdiri dari 22 siswa, 1 guru kelas, dan 5 orang tua siswa. Dalam penelitian ini, peneliti mengajukan 6 pertanyaan kepada siswa, 5 pertanyaan kepada guru kelas, serta 5 pertanyaan kepada orang tua siswa. Sumber data dibagi menjadi dua, yaitu data primer dan data sekunder. Sumber data dalam penelitian ini berasal dari data primer dan sekunder (Sugiyono, 2017).

Proses pengumpulan data meliputi tiga metode utama: observasi, wawancara, dan dokumentasi. Observasi yang digunakan adalah observasi partisipatif, di mana peneliti terlibat langsung dalam kegiatan sehari-hari subjek yang. Wawancara digunakan sebagai teknik pengumpulan data untuk melakukan studi awal guna menemukan permasalahan yang harus diteliti serta mendapatkan informasi mendalam dari responden. Dokumentasi adalah cara untuk memperoleh data dan informasi dalam bentuk arsip, buku, dokumen, tulisan, angka, dan foto yang berwujud laporan serta keterangan yang dapat mendukung penelitian (Sugiyono, 2023).

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik analisis Miles dan Huberman (dalam Sugiyono, 2023). Aktivitas dalam analisis data kualitatif dilakukan secara interaktif dan berlangsung terus-menerus hingga data mencapai kejenuhan. Aktivitas analisis data meliputi pengumpulan data, reduksi data, penyajian data, serta penarikan kesimpulan dan verifikasi.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Berdasarkan hasil penelitian tentang kepemilikan gadget (HP) sebagian besar anak di SDN Bunklotok memiliki gadget karena memang dibelikan orang tuanya dengan alasan agar anak tidak GAPTEK (gagap teknologi), dengan kata lain agar anak mengikuti perkembangan zaman. Seperti yang dikatakan oleh Putri Miranti dkk (2021) Gadget merupakan sebuah elektronik kecil yang mempunyai fungsi khusus seperti smartphone, serta gadget merupakan sebuah inovasi terbaru dari teknologi fitur terbaru dan kemampuan yang lebih baik memiliki tujuan maupun fungsi lebih praktis dan lebih berguna. Namun sebagian anak di SDN Bunklotok tidak memiliki gadget tapi sering menggunakan gadget milik kedua orang tuanya ketika ada kesempatan saat orang tuanya sibuk atau melepas gadget di rumah. Menurut peneliti seharusnya anak usia sekolah dasar belum saatnya untuk dibelikan atau berikan gadget, karena pada usia ini anak masih dalam tahap pertumbuhan motoriknya salah satunya yaitu bermain. Namun dengan adanya gadget anak menjadi malas bermain. Sehingga orang tua seharusnya tidak memberikan anak gadget pada usia Sekolah Dasar. Orang tua sebaiknya lebih banyak membimbing anak dalam meningkatkan hasil belajar dari pada memberikan gadget yang hanya akan membuat anak menjadi malas belajar.

Adapun game yang sering dimainkan oleh anak di SDN Bunklotok yaitu game Freefire dimainkan oleh siswa berjumlah 12 siswa, Babybag dimainkan oleh 1 siswa, Minicraf dimainkan sebanyak 4 siswa, Gojol dimainkan sebanyak 2 orang siswa, Mobile Legend 2 orang siswa namun diantara siswa yang memainkan game freefire juga rata-rata memainkan game Mobile Legend secara bergantian. Diantara ke lima game tersebut anak paling tertarik memainkan game Freefire untuk siswa dan gojol untuk siswi. Karena kesukaannya terhadap game tersebut membuat anak menjadi lebih senang berdiam diri di dalam rumah. Selain itu juga orang tua mengiyakan bahwa saat anak-anaknya bermain gadget cenderung anak-anak

diam di depan gadgetnya masing-masing tanpa mempedulikan dunia sekitarnya. Secara tidak sadar, anak-anak sudah mengalami ketergantungan memainkan game tersebut, ketergantungan inilah yang menjadi salah satu dampak negatif yang sangat berpengaruh. Seharusnya anak lebih banyak mengerjakan tugas sekolah dan Orang tua seharusnya mengganti aflikasi game tersebut dengan aflikasi pembelajaran serta membimbing mereka agar bisa memanfaatkan gadget sebagaimana mestinya.

Ketergantungan terhadap gadget pada anak di SDN Bunklotok disebabkan karena lamanya durasi dalam penggunaan gadget. Bermain gadget dengan durasi yang cukup panjang dan dilakukan setiap hari, bisa membuat anak berkembang ke arah pribadi yang anti sosial, seperti yang dikatakan oleh Hidayat, (2022) mengatakan Gadget yang merupakan wujud nyata dari Teknologi baru yang berisi aneka aplikasi dan program yang menyenangkan seolah-olah telah menjadi sahabat bagi anak, bahkan bisa menyihir anak-anak untuk duduk manis berjam-jam dengan bermain gadget. Dampak yang ditimbulkan dari hal ini sebenarnya adalah dapat membuat anak lebih bersikap individualis karena lama kelamaan menyebabkan lupa berkomunikasi dan berinteraksi terhadap lingkungan di sekitarnya maupun lingkungan sekolahnya.

Hal tersebut sangat membahayakan prestasi anak di sekolah karena bagaimana tidak, ketika anak sudah terbiasa bersikap individualis di rumah maka akan terbawa juga ke sekolah beberapa siswa tentang durasi penggunaan gadget. Peneliti menemukan anak menggunakan gadget bisa sampai 7 jam lebih dalam sehari. Kegiatan ini menyita waktu anak untuk bermain bersama teman sebaya dan waktu mengerjakan tugas sekolah serta waktu istirahat anak. Durasi ini terlalu lama untuk anak usia Sekolah dasar dimana seharusnya durasi yang sesuai untuk anak usia Sekolah dasar dalam menggunakan gadget adalah maksimal 1 sampai 2 jam dalam sehari. Jadi orang tua perlu mengontrol durasi penggunaan gadget anak dengan membatasi anak dalam penggunaan gadget. Apabila anak menggunakan gadget lebih dari 2 jam maka orang tua harus tegas melarang menggunakan gadget.

Sebagian besar anak di SDN Bunklotok menggunakan gadget hanya untuk bermain game saja tanpa memanfaatkan gadget untuk belajar ataupun mengerjakan tugas sekolah. Hal tersebut dipengaruhi karena lemahnya pengawasan orang tua terhadap penggunaan gadget pada anak usia sekolah dasar padahal manfaat gadget bukan saja untuk bermain game. Diantara game, seperti yang diungkapkan oleh (Suprapmi 2022: 11) mengemukakan bahwasannya gadget memiliki beberapa manfaat yaitu 1) Komunikasi, 2) Sosial, 3) Pendidikan. Setiap harinya anak di SDN Bunklotok hanya akan memainkan gadget untuk bermain game di dalam rumah. Seharusnya anak memanfaatkan gadget sebagai media belajar untuk mempermudah dalam belajar di rumah. Orang tua seharusnya memasukkan banyak aplikasi yang bisa dimanfaatkan untuk anak belajar sehingga prestasi anak di sekolah akan meningkat dengan penggunaan gadget sebagai alat bantu belajar.

Hasil penelitian menunjukkan Sebagian besar anak di SDN Bunklotok lebih memilih untuk bermain gadget khususnya (HP) dibandingkan bermain bersama teman sebaya mereka. Ketika anak di SDN Bunklotok sedang asyik bermain gadget di rumah dan ada teman sebaya yang mengajak bermain, anak terkadang menolak ajakan tersebut dan lebih memilih bermain di dalam rumah dengan gadget. Selain itu, anak di sana menjadi tidak peka terhadap lingkungan di sekelilingnya. Padahal dalam tahap ini anak-anak seharusnya lebih banyak berinteraksi dengan lingkungan mereka untuk mengembangkan sifat sosial anak, seperti yang dikatakan oleh Hurlock dalam buku Abdul Malik, (2023) mengutarakan bahwa perkembangan sosial merupakan perolehan kemampuan berperilaku yang sesuai dengan tuntutan sosial, "sosialisasi adalah kemampuan bertingkah laku sesuai dengan norma, nilai, atau harapan sosial. Namun anak yang terlalu asik dengan gadgetnya berakibat lupa untuk berinteraksi ataupun berkomunikasi dengan orang sekitar maupun keluarga dan itu akan berdampak buruk bagi perkembangan sosial anak. Dimana seharusnya pada usia ini anak harus lebih banyak bermain dengan teman sebayanya di lingkungan sekitar dan pada usia ini anak seharusnya anak dapat mengasah kemampuan bersosialisasinya dengan baik di lingkungan sosial. SDN Bunklotok sudah menetapkan larangan untuk membawa gadget di sekolah, beberapa anak yang terbiasa menggunakan gadget di rumah mengaggap sekolah adalah tempat yang membosankan. Anak cenderung lebih memilih berdiam diri di dalam kelas ketika jam istirahat.

Seharusnya orang tua harus lebih tegas lagi dalam hal ini. Orang tua harus lebih keras dalam menertibkan anak di rumah dikarenakan orang tua merupakan salah satu dari beberapa faktor yang mempengaruhi perkembangan sosial anak seperti yang dikatakan oleh Soetarno dalam Abdul Malik, (2023) menyebutkan dua faktor mempengaruhi perkembangan sosial anak yaitu 1) faktor lingkungan keluarga, 2) faktor dari luar lingkungan keluarga. Namun faktor keluarga lah yang merupakan faktor kunci perkembangan anak karna dapat membuat anak menjadi pribadi yang tidak aktif, dan menjadikan watak anak menjadi keras karena terlalu dimanjakan tanpa ada perhatian khusus dari orang tua Terlalu sering bermain gadget membuat anak menjadi kecanduan. Bermain gadget menjadi rutinitas mereka setiap harinya yang menyebabkan anak menjadi pribadi yang Pasif terhadap dunia luar. Kecanduan ini membawa dampak negatif bagi anak karena saking senangnya mereka bermain gadget menyebabkan mereka lupa untuk berkomunikasi dengan orang lain. Seharusnya orang tua harus lebih memperhatikan hal tersebut dengan cara membatasi anak bermain gadget.

Orang tua harus membantu anak membagi waktu di rumah dimana waktu dia memang harus belajar dan menggunakan gadget. Hal tersebut tidak akan terjadi apabila orang tua melarang anak menggunakan gadget. Namun faktanya orang tua anak di SDN Bunklotok membiarkan saja anak bermain gadget. Larangan-larangan tersebut tidak dilakukan orang tua secara terus menerus. Mereka seakan-akan tidak peduli terhadap dampak yang akan disebabkan oleh gadget. Seharusnya orang tua harus melarang anak menggunakan gadget secara terus menerus tanpa henti. Orang tua harus lebih memahami pentingnya menerapkan larangan-larangan bermain gadget untuk anak Sekolah dasar agar larangan tersebut tidak mereka lakukan hanya beberapa kali saja tanpa menyerah sampai anak berhenti menggunakan gadget. Orang tua memiliki peran penting dalam menangani anak yang sudah kecanduan bermain gadget. Orang tua akan sadar bahwa gadget memiliki dampak negatif ketika hal itu sudah terjadi. Orang tua hanya menganggap gadget menjadi sarana anak untuk bermain tanpa mereka tau dampak negatif dari penggunaan gadget. Mereka hanya melihat sisi positif penggunaan gadget yang diukur dari rasa senang anak dan aktifitas orang tua yang tidak diganggu oleh anak. Hal tersebut disebabkan karena sibuknya orang tua bekerja di sawah karena orang tua sebagian besar berprofesi sebagai petani dan berdagang. Seharusnya orang tua lebih memerhatikan anak di rumah dan lebih fokus dalam mendidik anak. Membiarkan anak sebebasnya di rumah bermain gadget sangat tidak baik. Jadi, orang tua harus lebih meluangkan waktunya bermain ataupun menemani anak di rumah.

Gadget memiliki begitu banyak dampak positif namun anak seringkali menyalahgunakan gadget dengan hal-hal negatif tanpa sedikitpun memanfaatkan gadget terhadap hal-hal positif. Dalam hal ini anak harus mampu memanfaatkan gadget semaksimal mungkin untuk kegiatan-kegiatan yang bermanfaat. Tidak ada yang akan menyalahkan anak ketika menggunakan gadget untuk hal yang positif namun sebaliknya, jika anak selalu menggunakan gadget hanya untuk hal-hal yang negatif maka orang tua perlu membatasi anak dalam menggunakan gadget. Sebagian besar anak yang mengalami gangguan perkembangan sosial adalah anak yang cenderung memiliki kebiasaan bermain gadget setiap harinya.

Peran orang tua di SDN Bunklotok untuk membatasi anak-anak mereka dalam penggunaan gadget begitu sangat penting agar perkembangan sosialnya tidak terganggu, orang tua memiliki peran utama dalam membatasi anak bermain gadget karena anak menggunakan gadget di rumah. Orang tua seharusnya mengontrol dan membimbing anak ketika bermain gadget bukannya melepas anak begitu saja menggunakan gadget. Ketika anak sedang bermain gadget, orang tua harus selalu di samping anak untuk memastikan apa anak menggunakan gadget untuk hal yang positif ataupun negatif. Di SDN Bunklotok sebagian anak-anak yang sudah terbiasa bermain gadget menjadi pribadi yang pendiam dan tidak aktif di luar maupun di dalam kelas. Selain itu, anak menjadi pasif dan tidak peka terhadap lingkungan, mereka seolah-olah memiliki dunia sendiri, anak akan sulit berinteraksi dengan orang lain dimana pada usia Sekolah dasar perasaan sosialisasinya akan berkembang dan rasa ingin tahu terhadap hal baru akan tinggi. Namun perkembangan tersebut tidak terlihat pada anak yang sering menggunakan gadget.

Berdasarkan hasil penelitian terhadap hal yang harus dilakukan siswa agar prestasi belajar tidak menurun karena gadget adalah dengan cara mengurangi durasi penggunaan gadget dalam sehari. Dimana biasanya anak menggunakan gadget sekitar 7 jam lebih dalam

sehari maka harus di kurangi karena semestinya anak harus menggunakan gadget sekitar 1 sampai 2 jam dalam sehari. Jadi anak harus memanfaatkan waktu luang untuk belajar dan mengerjakan tugas sekolah bukannya bermain gadget.

## KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan peneliti simpulkan bahwa terdapat dampak negatif dari penggunaan gadget terhadap perkembangan sosial anak pada kelas V di sekolah SDN Bunklotok Batujai tahun 2024. Diantara dampak negatif yang peneliti dapatkan yaitu anak menjadi malas bermain bersama teman sebaya, lebih senang berdiam diri sendiri baik dirumah maupun disekolah, anak menjadi kacanduan terhadap gadget, anak lebih besikap individualisme sehingga menyebabkan kurangnya dalam berinteraksi dan berkomunikasi dengan lingkungan sekitar, serta dapat menjadikan anak menjadi pasif dalam berinteraksi dengan lingkungan.

## DAFTAR PUSTAKA

- Brown, A., Jones, M., & Smith, L. (2022). *Journal of Educational Psychology*, 34(2), 123-145.
- DP3AP2KB Provinsi NTB. (2023). Retrieved from <https://dp3ap2kb.ntbprov.go.id/2023/>.
- Elviani, R. (2024). Hubungan sosial masyarakat antar umat beragama di Desa Sadar Kerukunan Kampong Jontor Kecamatan Penanggalan Kota Subulussalam (Doctoral dissertation, UIN Ar-Raniry Fakultas Dakwah dan Komunikasi).
- Garcia-Contiente, X., Pérez-Giménez, A., & López, M. J. (2020). Influence of screen time on children's behavioral outcomes. *International Journal of Environmental Research and Public Health*, 17(3), 906.
- Hidayat, A. H. (2022). Pengaruh gadget terhadap perkembangan emosional anak usia dini di Desa Ujunggurap Kecamatan Padang Sidimpuan Batunadua. *Jurnal Al-Irsyad: Jurnal Bimbingan Konseling Islam*, 4(2), 317-334.
- Johnson, D., & Kavanagh, J. (2020). Social-emotional development in early childhood. *Child Development Perspectives*, 14(1), 12-19.
- Jones, S., Brown, L., & Miller, J. (2021). The impact of social interactions on childhood development. *Child Development Review*, 28(1), 85-102.
- Khan, M., & Sharma, R. (2021). Screen dependency disorder in children. *Pediatrics Journal*, 45(2), 233-245.
- Kaur, G., & Kaur, J. (2018). Gadgets and modern communication: Impacts on children. *Asian Journal of Social Sciences & Humanities*, 7(2), 105-115.
- Malik, A., & Taseman, N. F. (2023). Perkembangan sosial emosional anak usia dini. Yogyakarta: CV Budi Utama.
- Miranti, P., et al. (2021). Waspada dampak penggunaan gadget terhadap perkembangan sosial anak usia dini. *Jurnal Cendekiawan Ilmiah*, 6(1), Juni 2021.
- Nalwa, K., & Anand, A. (2018). Technology use and its effects on children's social skills. *Journal of Pediatrics*, 78(4), 675-690.
- Sharma, A., & Patel, N. (2019). The role of gadgets in modern education. *Journal of Educational Research*, 19(3), 305-317.
- Sugiyono. (2017). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta, CV.
- Sugiyono. (2023). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta, CV.
- Suprapmi, A. (2022). *Gadget dan pengaruhnya pada perkembangan anak*. Yogyakarta: Hikam Pustaka.
- Virtual Lab School. (2024). *Social-emotional development in children*. Virtual Lab School Publications.
- Yusuf, S., & Sugandhi, A. (2013). *Psikologi perkembangan anak*. Penerbit Z.