



Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perilaku Sosial Anak di Kelas VI SDN 70 Pekanbaru

Nur Azima¹, Deprizon², Radhiyatul Fitri³, Yulia Septi Wahyuni⁴

^{1,2,3,4}Fakultas Islam, Universitas Muhammadiyah Riau, Indonesia

E-mail: zima6277@gmail.com¹, deprizon@umri.ac.id², radhiyatulfithri@umri.ac.id³, yuliaseptiwahyuni@umri.ac.id⁴

Article Info

Article history:

Received Agust 02, 2025

Revised Agust 07, 2025

Accepted Agust 09, 2025

Keywords:

Gadget Use, Social Development, Students.

ABSTRACT

This research is based on the phenomenon of increasing gadget use among elementary school students, which may affect their social development. The study aims to examine the impact of gadget use on the social development of sixth-grade students at SDN 70 Pekanbaru, located in the Payung Sekaki District. The research employs a qualitative descriptive method, with data collected through interviews, observations, and documentation conducted directly with informants in the field. Data analysis was carried out using the Interactive Model, which is commonly used in qualitative descriptive research. The findings reveal that excessive use of gadgets has a negative impact on students' social development, such as a decline in interaction skills, increased individualistic behavior, and decreased empathy toward peers. This condition is exacerbated by the lack of parental supervision regarding gadget use at home. Therefore, schools are expected to provide various activities that can stimulate children's social development, while parents need to enhance their supervision of gadget use in the home environment.

This is an open access article under the [CC BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license.



Article Info

Article history:

Received Agust 02, 2025

Revised Agust 07, 2025

Accepted Agust 09, 2025

Keywords:

Penggunaan Gadget, Perkembangan Sosial, Peserta Didik.

ABSTRAK

Latar belakang penelitian ini didasari oleh fenomena meningkatnya penggunaan gadget di kalangan siswa sekolah dasar yang dapat memengaruhi perkembangan sosial mereka. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui dampak penggunaan gadget terhadap perkembangan sosial peserta didik kelas VI di SDN 70 Pekanbaru, Kecamatan Payung Sekaki. Metode penelitian yang digunakan adalah deskriptif kualitatif dengan teknik pengumpulan data berupa wawancara, observasi, dan dokumentasi yang dilakukan secara langsung kepada informan di lapangan. Analisis data dilakukan menggunakan model data Interaktif. Model ini sangat umum digunakan dalam penelitian deskriptif kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan gadget secara berlebihan memberikan dampak negatif terhadap perkembangan sosial peserta didik, seperti menurunnya kemampuan berinteraksi, meningkatnya sikap individualistik, serta menurunnya empati terhadap teman sebaya. Kondisi ini diperparah dengan kurangnya pengawasan orang tua terhadap penggunaan gadget di rumah. Oleh karena itu, sekolah diharapkan dapat menyediakan berbagai aktivitas yang mampu menstimulasi perkembangan sosial anak, sementara orang tua perlu meningkatkan pengawasan terhadap penggunaan gadget di lingkungan rumah.

This is an open access article under the [CC BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license.



**Corresponding Author:**

Nur Azima

Universitas Muhammadiyah Riau

E-mail: zima6277@gmail.com**Pendahuluan**

Pendidikan memiliki peranan yang sangat penting bagi kemajuan suatu bangsa. Melalui pendidikan, terjadi proses perubahan perilaku pada individu sehingga mereka dapat tumbuh menjadi pribadi yang mandiri dan mampu beradaptasi di tengah masyarakat. Deprizon (2021) menyatakan bahwa pendidikan berfungsi membentuk manusia menjadi makhluk yang lebih sempurna dibandingkan ciptaan Tuhan lainnya, serta mampu menjalankan perannya sebagai khalifah di muka bumi. Selain itu, pendidikan juga berperan penting dalam membentuk perilaku sosial anak (Salman, 2025). Pendidikan bukan sekadar sarana untuk mentransfer ilmu pengetahuan, melainkan juga wahana untuk mengembangkan seluruh potensi peserta didik, mencakup aspek pengetahuan, keterampilan, nilai moral, dan sosial.

Dengan demikian, pendidikan diharapkan dapat melahirkan individu yang tidak hanya unggul secara intelektual, tetapi juga memiliki kecakapan sosial dan emosional yang baik. Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang pesat pada era modern saat ini, khususnya gadget, telah menjadi bagian yang tidak terpisahkan dari kehidupan masyarakat, termasuk dalam dunia pendidikan (Media et al., 2023). Pada awalnya, gadget digunakan semata-mata untuk berkomunikasi. Namun, seiring perkembangan, fungsinya meluas menjadi sarana pencarian informasi, akses hiburan, hingga media pembelajaran. Kini, penggunaannya bahkan telah merambah anak-anak usia sekolah dasar.

Meski memberikan banyak manfaat, penggunaan gadget yang tidak disertai pengawasan memadai justru dapat menimbulkan dampak negatif terhadap perkembangan sosial anak. Adolph (2016) mengungkapkan bahwa penggunaan gadget secara berlebihan dapat membuat anak menjadi lebih tertutup, mengurangi interaksi dengan teman sebaya, dan lebih memilih bermain gadget dibandingkan berkomunikasi secara langsung. Sejumlah penelitian juga menunjukkan bahwa kebiasaan tersebut dapat menurunkan kemampuan anak dalam membangun hubungan sosial, menumbuhkan sikap individualis, mengurangi kepedulian terhadap lingkungan sekitar, serta melemahkan rasa empati.

Dari segi akademik, penggunaan gadget yang berlebihan turut memengaruhi motivasi dan hasil belajar siswa. Anak menjadi sulit berkonsentrasi saat proses pembelajaran berlangsung dan mengalami kesulitan dalam memahami materi. Hasil observasi di SDN 70 Pekanbaru yang dilakukan pada 30 April hingga 27 Juli 2025 terhadap siswa kelas VI menunjukkan bahwa sebagian besar siswa memperlihatkan tanda-tanda ketergantungan pada gadget.

Hal ini tercermin dari intensitas penggunaannya yang tinggi serta kecenderungan menghabiskan waktu luang untuk bermain gim atau menonton video dibandingkan berinteraksi langsung dengan lingkungan sekitar. Beberapa siswa terlihat kurang fokus, mengantuk di kelas, dan menunjukkan penurunan yang semangat belajar. Anak-anak lebih banyak menggunakan gadget untuk bermain game dan menonton video dibandingkan untuk belajar. Bahkan, ketika akses terhadap gadget dibatasi, beberapa anak menunjukkan reaksi emosional yang berlebihan, seperti menangis atau marah. Anggraeni & Hendrizal (2018) menyatakan bahwa hampir seluruh lapisan masyarakat kini memanfaatkan gadget dalam kehidupan mereka. Hampir setiap orang menghabiskan sebagian besar waktunya dengan gadget. Anak-anak menjadi lebih suka menyendiri dengan gadget mereka, menciptakan "zona nyaman" yang mengurangi rasa peduli mereka terhadap teman dan orang lain.



Dalam firman Allah Surat Yunus Ayat 40 yang berbunyi:

﴿ وَمِنْهُمْ مَّنْ يُؤْمِنُ بِهِ وَمِنْهُمْ مَّنْ لَا يُؤْمِنُ بِهِ وَرَبُّكَ أَعْلَمُ بِالْمُفْسِدِينَ ﴾

Artinya: “Di antara mereka ada orang yang beriman padanya (Al-Qur’an), dan di antara mereka ada (pula) orang yang tidak beriman padanya. Tuhanmu lebih mengetahui tentang orang-orang yang berbuat kerusakan.”

Makna dari surat di atas yaitu terdapat dua golongan yaitu golongan orang, yakni golongan yang beriman kepadaNya dan golongan orang yang tidak beriman kepadaNya. Allah lebih mengetahui orang-orang yang membuat kerusakan dan orang-orang yang tidak berbuat kerusakan.

Anak usia 11–12 tahun berada pada tahap perkembangan yang sangat penting dalam aspek sosial dan intelektual. Pada fase ini, mereka mulai memahami dinamika sosial di sekitar mereka serta menunjukkan kemampuan berpikir kritis yang semakin berkembang. Anak-anak mulai mampu menganalisis informasi, menyusun pendapat pribadi, serta membentuk hubungan sosial yang lebih kompleks. Namun demikian, kemajuan perkembangan ini dapat terganggu apabila perhatian anak lebih banyak tertuju pada penggunaan gadget dibandingkan pada kegiatan sosial maupun proses pembelajaran di sekolah. Penggunaan gadget yang berlebihan dan tanpa pengawasan tidak hanya berpotensi menurunkan motivasi belajar, tetapi juga dapat berdampak negatif terhadap perilaku sosial peserta didik. Anak-anak menjadi kurang aktif dalam berinteraksi, cenderung menarik diri, dan lebih tertarik pada dunia virtual daripada lingkungan sosialnya.

Fenomena ini tentu menjadi perhatian serius bagi dunia pendidikan, mengingat pentingnya keseimbangan antara perkembangan akademik dan sosial-emosional peserta didik di usia sekolah dasar. Selain untuk membantu memudahkan kegiatan manusia kita juga perlu mengontrol untuk menggunakan smartphone karena banyak situs-situs sosial media yang dapat merusak karakter seseorang khususnya bagi anak-anak. Smartphone dapat mengubah perilaku anak-anak seperti perubahan perilaku terhadap diri sendiri dan perilaku terhadap teman sebayannya. (Ilmiah & Madrasah, 2024).

Dalam Firman Allah Surah Ar-ahman ayat 33 yang berbunyi:

﴿ يَعْشَرَ الْجِنِّ وَالْإِنْسِ إِنِ اسْتَطَعْتُمْ أَنْ تَنْفُذُوا مِنْ أَقْطَارِ السَّمَوَاتِ وَالْأَرْضِ فَانْفُذُوا لَا تَنْفُذُونَ إِلَّا بِسُلْطَانٍ ﴾

Artinya: “Wahai golongan jin dan manusia! Jika kamu sanggup menembus (melintasi) penjuru langit dan bumi, maka tembuslah. Kamu tidak akan mampu menembusnya kecuali dengan kekuatan (dari).

Ayat tersebut menjelaskan bahwa segala apapun yang dilakukan manusia, kehebatan apapun yang dimilikinya dan secanggih apapun teknologi yang dibuatnya itu semua karena atas izin Allah SWT dan manusia tidak akan bisa berbuat apa-apa kecuali atas izin dari Allah.

Begitupun dengan kemajuan teknologi saat ini. Kehadiran teknologi dengan segala kecanggihannya membuat manusia mudah untuk melakukan semua hal tetapi disisi lain manusia juga harus sadar bahwa kemajuan IPTEK harus diimbangi dengan imtaq sehingga manusia tidak akan terbelenggu dengan kekuatan media saja dan bisa mengontrol serta mengetahui batasannya kapan penggunaannya. Yolanda, V. N. (2024).

Kemajuan teknologi informasi saat ini telah memberikan pengaruh yang besar dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk dalam dunia pendidikan. Gadget seperti smartphone dan tablet telah menjadi bagian dari kehidupan sehari-hari siswa sekolah dasar. Di satu sisi, perangkat tersebut dapat dimanfaatkan sebagai sarana penunjang pembelajaran, namun di sisi lain, penggunaannya yang berlebihan tanpa pengawasan dapat menimbulkan dampak negatif,



seperti penurunan prestasi akademik dan gangguan dalam interaksi sosial siswa. Prayuda, Munir, & Siam, (2020).

Oleh karena itu, keterlibatan guru dan orang tua sangat diperlukan dalam mengarahkan penggunaan gadget agar tetap berada dalam batas yang wajar dan bermanfaat. Berangkat dari permasalahan tersebut, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis dampak penggunaan gadget terhadap perilaku sosial dan prestasi belajar siswa kelas VI di SDN 70 Pekanbaru. Melalui penelitian ini, diharapkan dapat diperoleh gambaran yang jelas mengenai pengaruh gadget dalam kehidupan sehari-hari peserta didik, sekaligus menjadi bahan pertimbangan dalam merumuskan strategi pendidikan yang tepat guna mendukung perkembangan anak secara menyeluruh di era digital saat ini.

Metode Penelitian

Subjek dan Objek Penelitian

Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas VI di SDN 70 Pekanbaru, dengan jumlah keseluruhan 19 peserta didik. Namun, karena keterbatasan waktu dan biaya, peneliti memilih sejumlah 15 orang sebagai sampel, yang terdiri dari 7 siswa kelas VI SDN 70 Pekanbaru, 1 wali kelas VI SDN 70 Pekanbaru, serta 7 wali murid dari siswa kelas VI SDN 70 Pekanbaru.

Pemilihan subjek dilakukan secara purposif berdasarkan pertimbangan bahwa siswa kelas VI berada dalam fase perkembangan sosial yang cukup aktif serta telah terbiasa menggunakan gadget dalam aktivitas sehari-hari, baik untuk kebutuhan belajar maupun hiburan, meskipun tingkat penggunaannya masih tergolong sedang. Adapun objek penelitian ini adalah dampak penggunaan gadget terhadap perilaku sosial dan prestasi belajar siswa.

Penelitian ini bertujuan untuk menelaah sejauh mana penggunaan perangkat digital tersebut berpengaruh terhadap kemampuan peserta didik dalam berinteraksi sosial dengan lingkungan sekitarnya, serta keterkaitannya dengan pencapaian hasil belajar di sekolah. Sugiyono, (2010).

Jenis Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif lapangan yang bertujuan untuk memperoleh data berupa kata-kata tertulis atau lisan serta perilaku yang dapat diamati langsung. Fokus dari penelitian ini adalah untuk menggali pemahaman secara mendalam tentang fenomena yang terjadi melalui interaksi langsung di lapangan. Data utama diperoleh melalui wawancara dengan informan yang relevan, serta didukung oleh observasi dan dokumentasi. Metode kualitatif ini berupaya mengeksplorasi makna, pemahaman, dan pengalaman partisipan penelitian secara menyeluruh, "Karena penelitian dilakukan dalam latar alami, pendekatan penelitian kualitatif ini sering disebut sebagai metode penelitian naturalistik" (Afifuddin & Saebani, 2012:57).

Pelaksanaan penelitian dilakukan dalam kondisi alami dengan pendekatan yang sistematis dan terarah, serta dapat dipertanggung jawabkan secara ilmiah. Penelitian ini dilaksanakan di SDN 70 Pekanbaru, dengan objek penelitian yang berfokus pada perilaku sosial siswa kelas VI. Pendekatan yang digunakan adalah studi kasus, yang memungkinkan peneliti untuk menyajikan deskripsi yang rinci dan mendalam terkait dampak negatif penggunaan gadget terhadap perilaku sosial peserta didik. Teknik pengumpulan data meliputi observasi, wawancara, dan dokumentasi. Data diperoleh dari berbagai sumber, termasuk guru-guru di SDN 70, siswa kelas VI, serta pihak-pihak lain yang mendukung pengumpulan data. Untuk memastikan keabsahan data, penelitian ini menggunakan teknik triangulasi sumber dan metode, sehingga data yang diperoleh dapat dipastikan lebih valid dan dapat dipercaya.



Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen pengumpulan data adalah alat bantu yang dipilih dan digunakan oleh peneliti dalam mempermudah kegiatan pengumpulan data dan agar kegiatan menjadi mudah dan sistematis (Sriyanti, 2019: 89). Instrumen pengumpulan data yang digunakan pada penelitian ini adalah data yang diperoleh dapat tersusun secara sistematis dan sesuai dengan tujuan penelitian (Sriyanti, 2019:89). Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan beberapa instrumen, yaitu:

1) Pedoman Observasi

Digunakan untuk mencatat perilaku sosial siswa selama kegiatan pembelajaran maupun di luar kelas. Observasi ini bertujuan mengamati secara langsung interaksi siswa dengan teman sebaya, guru, dan lingkungan sekolah, termasuk kebiasaan mereka dalam menggunakan gadget. Pedoman ini mencakup indikator perilaku sosial seperti kemampuan bekerja sama, berkomunikasi, menunjukkan empati, serta keterlibatan siswa dalam kegiatan sosial.

2) Pedoman Wawancara

Berfungsi untuk memperoleh informasi yang lebih mendalam dari para informan, yaitu siswa kelas VI, wali kelas, dan wali murid. Pertanyaan yang disusun mencakup frekuensi dan durasi penggunaan gadget, jenis aplikasi yang sering digunakan, pengaruh gadget terhadap perilaku sosial, serta dampaknya terhadap prestasi belajar.

3) Pedoman Dokumentasi

Digunakan untuk mengarahkan pengumpulan data dari dokumen dan arsip yang relevan, seperti daftar hadir siswa, nilai rapor, catatan perilaku, foto kegiatan sekolah, maupun bukti penggunaan gadget dalam proses pembelajaran. Dokumentasi ini bertujuan memperkuat hasil observasi dan wawancara.

Penggunaan ketiga instrumen tersebut diharapkan mampu menghasilkan data yang lengkap, mendalam, dan akurat. Untuk memastikan keabsahan data, dilakukan triangulasi dengan membandingkan hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi sehingga temuan penelitian dapat dipertanggung jawabkan secara ilmiah.

Teknik Analisis Data

Data diperoleh dalam penelitian ini dianalisis menggunakan metode analisis tematik, yang bertujuan untuk mengidentifikasi pola atau tema yang relevan dengan fokus penelitian. Proses analisis dimulai dengan reduksi data, yaitu menyaring dan menyeleksi informasi yang berkaitan langsung dengan permasalahan penelitian agar lebih terarah dan sistematis (Purnamasari & Afriansyah, 2021).

Setelah itu, dilakukan proses pengodean dengan mengelompokkan data ke dalam tema-tema utama, seperti dampak penggunaan gadget dalam perilaku sosial siswa, kendala yang dihadapi, serta solusi yang dapat diterapkan oleh sekolah. Langkah terakhir adalah penarikan kesimpulan yang dilakukan melalui analisis deskriptif kualitatif, yakni dengan mendeskripsikan dan menafsirkan data hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi. Data tersebut kemudian diklasifikasikan berdasarkan indikator yang berkaitan dengan penggunaan gadget, perilaku sosial, dan prestasi belajar siswa. Selanjutnya, peneliti melakukan interpretasi terhadap hasil temuan untuk mengetahui bagaimana pengaruh penggunaan gadget terhadap perilaku sosial serta kaitannya dengan capaian prestasi belajar peserta didik kelas VI di SDN 70 Pekanbaru, yang kemudian disajikan dalam bentuk uraian naratif.

Hasil dan Pembahasan

Hasil

Penelitian ini dilaksanakan pada 2 Juni–27 Juli 2025 di SDN 70 Pekanbaru dengan tujuan mengkaji pengaruh penggunaan gadget terhadap perkembangan sosial siswa kelas VI.



Teknik pengumpulan data meliputi wawancara, observasi, dan dokumentasi, dengan analisis menggunakan model Miles & Huberman yang terdiri atas reduksi data, penyajian data, serta penarikan kesimpulan.

Subjek penelitian mencakup tujuh orang tua siswa, satu wali kelas, dan tujuh siswa kelas VI. Wawancara dilakukan secara semiterstruktur baik di rumah siswa maupun di sekolah. Observasi digunakan untuk melengkapi data yang tidak terungkap melalui wawancara, sedangkan dokumentasi berfungsi memperkuat temuan penelitian.

a. Wawancara Siswa

1) Kepemilikan Gadget dan Jenisnya

Beberapa siswa (KA, IR, TA, P, AA) tidak memiliki gadget pribadi karena larangan orang tua, namun tetap memanfaatkan gadget milik orang tua untuk bermain. Sementara itu, siswa seperti ANZ, SPR, dan NH memiliki gadget pribadi yang diberikan oleh orang tua.

2) Durasi Penggunaan Gadget

Mayoritas siswa (KA, IR, TAP, ANZ) menggunakan gadget lebih dari dua jam per hari, bahkan ada yang memanfaatkannya dari pukul 13.00 hingga 17.00 setelah pulang sekolah.

3) Tujuan Penggunaan Gadget

Sebagian besar siswa memanfaatkan gadget untuk bermain game sebagai hiburan. Hanya sedikit yang menggunakannya untuk belajar, dan biasanya mereka kembali bermain game setelahnya.

4) Preferensi Gadget atau Teman Sebaya

Beberapa siswa (KA, TAP, IR, SPR) cenderung memilih bermain gadget dibanding berinteraksi langsung dengan teman sebaya. Bahkan, ada yang menolak ajakan bermain dari teman ketika sedang menggunakan gadget.

5) Penggunaan Gadget di Sekolah

Siswa yang terbiasa bermain gadget di rumah sering merasa bosan di sekolah karena tidak diperbolehkan membawa gadget. Hal ini memengaruhi interaksi sosial, meskipun sebagian siswa tetap bermain bersama teman pada waktu istirahat.

b. Wawancara Orang Tua

1) Pemberian Gadget

Sebagian besar orang tua memberikan gadget dengan tujuan mendukung pembelajaran anak dan membiasakan mereka dengan teknologi.

2) Perilaku Anak

Orang tua mengamati bahwa anak yang sering menggunakan gadget menjadi malas, kurang peduli pada lingkungan sekitar, dan enggan membantu ketika diminta.

3) Sikap Orang Tua

Meskipun berupaya mengingatkan, sebagian orang tua kurang konsisten dalam membatasi penggunaan gadget karena kesibukan bekerja, sehingga anak bebas menggunakan gadget tanpa pengawasan.

4) Wawancara Guru

Wali kelas VI (Ibu S) menceritakan kasus seorang siswa (R) yang membawa gadget secara diam-diam ke sekolah dan mengakses konten yang tidak pantas. Kasus ini menunjukkan pentingnya pengawasan orang tua serta pembatasan penggunaan gadget baik di rumah maupun di sekolah.

Berdasarkan hasil wawancara, observasi, dan dokumentasi, diketahui bahwa mayoritas peserta didik kelas VI di SDN 70 Pekanbaru menggunakan gadget setiap hari dengan durasi yang bervariasi, rata-rata antara 2 hingga 5 jam per hari. Penggunaan gadget umumnya dilakukan untuk bermain game online, menonton video di YouTube, berinteraksi melalui media sosial, serta mencari informasi untuk keperluan belajar. Meskipun terdapat manfaat dari penggunaan gadget, seperti kemudahan dalam memperoleh informasi dan hiburan, hasil



penelitian menunjukkan adanya indikasi penurunan kualitas perilaku sosial pada sebagian siswa. Beberapa gejala yang muncul antara lain kurangnya minat untuk berinteraksi secara langsung dengan teman sebaya, berkurangnya partisipasi dalam kegiatan kelompok, serta kecenderungan bersikap individualis.

Selain itu, sebagian siswa menunjukkan penurunan sikap sopan santun dan empati, yang tercermin dari perilaku kurang memperhatikan teman saat berbicara atau lebih fokus pada layar gadget saat berada di lingkungan sosial. Meskipun demikian, terdapat juga siswa yang mampu memanfaatkan gadget secara positif dengan tetap menjaga interaksi sosial dan keterlibatan dalam kegiatan sekolah.

Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian, penggunaan gadget yang tidak terkontrol terbukti berdampak negatif terhadap perkembangan sosial siswa. Beberapa temuan utama antara lain:

a. Kepemilikan dan Durasi Penggunaan

Kepemilikan gadget tidak selalu berkaitan dengan pemanfaatan yang positif. Bahkan, siswa yang tidak memiliki gadget pribadi tetap dapat menggunakannya secara berlebihan melalui perangkat milik orang tua. Durasi penggunaan lebih dari dua jam per hari, terutama untuk hiburan, berpotensi mengganggu kegiatan belajar dan mengurangi interaksi sosial.

b. Tujuan Penggunaan Gadget.

Kecenderungan siswa menggunakan gadget hanya untuk bermain game menunjukkan rendahnya pemanfaatan teknologi untuk tujuan edukatif. Temuan ini sejalan dengan pendapat Salman (2024) yang menyatakan bahwa gadget lebih sering digunakan untuk hiburan daripada pembelajaran.

c. Pengaruh terhadap Interaksi Sosial

Siswa yang lebih memilih gadget dibanding berinteraksi dengan teman sebaya berisiko mengalami penurunan keterampilan sosial, seperti komunikasi, kerja sama, dan penyelesaian konflik.

d. Peran Orang Tua dan Guru

Kurangnya pengawasan orang tua, baik karena kesibukan maupun kelonggaran aturan, menjadi faktor utama meningkatnya ketergantungan anak pada gadget. Guru juga berperan penting dalam mengawasi dan memberikan edukasi mengenai penggunaan gadget yang sehat.

Upaya Pencegahan dan Pengendalian untuk mengatasi dampak negatif gadget antara lain:

- Mengawasi anak saat menggunakan gadget dan menyimpannya di ruang keluarga.
- Menyediakan kegiatan alternatif yang bermanfaat untuk mengisi waktu luang.
- Mengizinkan anak bermain di luar rumah untuk meningkatkan interaksi sosial.
- Memberikan motivasi dan penghargaan ketika anak berhasil mengurangi penggunaan gadget.
- Mendorong anak untuk bersosialisasi dengan teman sebayanya.

Temuan penelitian ini sejalan dengan pendapat Sianturi (2021) yang menyatakan bahwa penggunaan gadget secara berlebihan dapat memengaruhi kemampuan interaksi sosial siswa sekolah dasar. Penggunaan gadget yang tidak terkontrol berpotensi menurunkan frekuensi komunikasi tatap muka dan mengurangi kemampuan siswa dalam membangun hubungan sosial yang sehat. Hal ini terlihat pada sebagian siswa kelas VI SDN 70 Pekanbaru yang lebih memilih berinteraksi melalui dunia maya dibandingkan secara langsung.

Dari sudut pandang teori perkembangan sosial anak, interaksi tatap muka memiliki peran penting dalam melatih keterampilan sosial, seperti kerja sama, empati, dan komunikasi



efektif. Penggunaan gadget yang berlebihan dapat mengalihkan waktu dan perhatian dari aktivitas sosial tersebut. Namun, tidak semua efek penggunaan gadget bersifat negatif. Jika digunakan dengan bijak, gadget dapat menjadi media pembelajaran yang mendukung pengembangan wawasan dan keterampilan digital siswa.

Dengan demikian, penggunaan gadget pada peserta didik memerlukan pendampingan dan pengawasan dari orang tua maupun guru, agar fungsi gadget dapat lebih diarahkan pada aspek positif dan tidak menghambat perkembangan perilaku sosial anak.

Kesimpulan

Hasil penelitian ini mengungkapkan bahwa penggunaan gadget secara berlebihan tanpa pengawasan yang memadai memberikan dampak negatif terhadap perkembangan sosial siswa sekolah dasar di SDN 70 Pekanbaru. Dampak tersebut terlihat pada penurunan kemampuan berinteraksi, munculnya sikap individualistis, rendahnya motivasi belajar, perilaku yang cenderung membangkang, serta gangguan fisik seperti kelelahan dan berkurangnya konsentrasi. Durasi penggunaan gadget yang tinggi umumnya dipengaruhi oleh minimnya pengawasan orang tua, sehingga anak lebih memprioritaskan aktivitas di dunia digital dibandingkan interaksi sosial secara langsung. Dengan demikian, diperlukan peran aktif dari orang tua, guru, dan lingkungan sekolah untuk membatasi penggunaan gadget serta mendorong keterlibatan anak dalam kegiatan yang mendukung perkembangan sosial mereka.

Daftar Pustaka

- Agnes Yolanda, "Tantangan Teknologi Digital (Gadget) di Era Milenial Bagi Perkembangan Anak," News, 16 Agustus 2023.
- Afifuddin & Saebani, Beni, Ahmad, 2012. Metodologi Penelitian Kualitatif, CV.Pustaka Setia, Bandung
- Deprizon, D. (2021). Pengembangan Pembelajaran Hifzhil-Qur'an Dengan Penilaian Autentik Sebagai Penggerak Karakteristik Siswa Di Lembaga Pendidikan Formal. *Kreatifitas Jurnal Ilmiah Pendidikan Islam*, 10(1), 22-35. <https://doi.org/10.46781/kreatifitas.v10i1.270>
- Deprizon, D., Fithri, R., Wismanto, W., Baidarus, B., & Refika, R. (2023). Sistem perencanaan manajemen pendidikan di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 2 (MIN 2) Pekanbaru. *Mitra PGMI: Jurnal Kependidikan MI*, 9(1), 1-15. <https://doi.org/10.47861/jdan.v2i2.1270>
- Fithri, Radhiyatul. "Tantangan Pendidikan Anak Di Era Modern: Perspektif Islam dan Solusi." *Jurnal Pendidikan Yayasan Pendidikan Agama Islam Rengat* 1.2 (2024).
- Purnamasari, A., & Afriansyah, E. A. (2021). Kemampuan komunikasi matematis siswa smp pada topik penyajian data di pondok pesantren. *Plusminus: Jurnal Pendidikan Matematika*, 1(2), 207-222.
- Rahardjo, M. (2010). *Triangulasi dalam Penelitian Kualitatif*. 5, 63-65.
- Salman, Salman. "Pendidikan Edukasi Digital Sebagai Strategi Media Pembelajaran: Media pembelajaran menggunakan edukasi digital." *Progressive of Cognitive and Ability* 3.4 (2024): 251-261.
- Salman, S. (2024). Perbedaan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Model Pembelajaran NHT Dan STAD Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas V SDIT Al Hidayah



- Kota Pekanbaru. *Akhlak: Jurnal Pendidikan Agama Islam dan Filsafat*, 1(4), 143-157. <https://doi.org/10.61132/akhlak.v1i4.108>
- Sianturi, Y. R. (2021). Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Kemampuan Interaksi Sosial Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Kewarganegaraan*, 5(1), 276-284.
- Salman, Universitas Muhammadiyah. 2024. "Perbedaan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Model Pembelajaran NHT Dan STAD Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas V SDIT Al Hidayah Kota Pekanbaru." 1(4): 143–57. <https://doi.org/10.61132/akhlak.v1i4.108>
- Sriyanti, A., Mardhiah, M., Samriana, S., & Munirah, M. (2019). Analisis Kesalahan Dalam Menyelesaikan Soal Mata Kuliah Kalkulus Ii Berdasarkan Taksonomi Solo Pada Mahasiswa Jurusan Pendidikan Matematika. *Al asma: Journal of Islamic Education*, 1(2), 89-104.
- Salman, Salman. 2025. "Pembinaan Tahsin Al-Quran Bagi Guru SD Muhammadiyah 5 Kota Pekanbaru." *Jurnal Dedikasi Pengabdian Pendidikan* 1(1): 25–33. <https://doi.org/10.64008/3fvav875>
- Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2016).
- Luthfiyyah, Siti, and Salman Salman. "Dan Peran Pendidik dalam Menghubungkan Kecerdasan Emosional dan Kreativitas terhadap Kemandirian Belajar Anak." *Progressive of Cognitive and Ability* 3.1 (2024): 23-33.