



Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Prilaku Sosial Anak Usia Sekolah Dasar

¹ **Rahayu Sri Utami***, ² **Mia Ardelina Finci Haloho** ,

³ **Kevin Tambunan**, ⁴ **Miahi Maria Sinaga**

¹Manajemen Informatika AMIK Widyaloka L.Pakam

²³⁴ Manajemen Informatika AMIK Widyaloka Medan, Amik Widyaloka Medan,
Sumatera Utara, Indonesia

rahayusriutami891@gmail.com, kevinanggi26gmail.com, Miamariasinaga@gmail.com

Received: December 28, 2021, **Revised:** January 8, 2022, **Accepted:** January 10, 2022

Abstract

This study aims to the impact of using gadgets on the social behavior of elementary school-aged children aged 10 years and parents' efforts to overcome the negative impacts of using gadgets. Social behavior is a person's action which is the result of the relationship between individuals and the surrounding environment which is a response to their social environment. Humans are social creature who cannot live alone, but desperately need help from other. A gadget is an electronic device that has a special function and the surrounding environment which is a response to their social environment. Humans are social creatures who cannot live alone, but desperately need help from other. A gadget is an electronic device that has a special function and is practical in its use. This research is a qualitative descriptive data analysis. The results show that the use of gadgets has a negative and positive impact. The negative impact is that the child will be less active in socializing and less physically active. The positive impact is facilitating communication, media for children's entertainment, increasing comfort in learning, increasing knowledge. Efforts to overcome the negative impact of using gadget are that parents need to have an understanding of gadget, provide, provide direction, provide understanding, give advice to children, limit children in using gadgets.

Keywords : gadgets, social behavior; elementary school children

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui dampak penggunaan gadget terhadap perilaku sosial anak usia sekolah dasar yang berusia 10 tahun dan upaya orang tua untuk mengatasi dampak negatif penggunaan gadget. Perilaku sosial adalah suatu tindakan seseorang yang merupakan hasil hubungan antar individu dengan lingkungan sekitarnya yang merupakan tanggapan pada lingkungan sosialnya. Manusia adalah makhluk sosial yang tidak bisa sendiri, melainkan sangat membutuhkan bantuan dari orang lain. Gadget merupakan suatu perangkat elektronik yang memiliki fungsi khusus dan praktis dalam penggunaannya. Penelitian ini merupakan analisis data deskriptif kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan gadget mempunyai dampak negatif dan positif. Dampak positif yaitu mempermudah komunikasi, media hiburan anak, meningkatkan kenyamanan dalam belajar,



DOI : 10.54593/jstekwid.v1i1.69

Jurnal Sains dan Teknologi Widyaloka This work is licensed under a [Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/).



meningkatkan pengetahuan. Upaya dalam mengatasi dampak negatif penggunaan gadget yaitu orang tua perlu memiliki pemahaman tentang gadget, memberi arahan, memberi pengertian, memberi nasehat kepada anak, membatasi anak dalam penggunaan gadget.

Kata kunci : gadget, perilaku sosial, anak sekolah dasar

1. Pendahuluan

Perkembangan teknologi pada abad ke 21 yang terlihat sangat menonjol adalah teknologi komunikasi dan informasi menciptakan berbagai macam perubahan-perubahan teknologi, dari mulai komputer yang kemudian memiliki pembaharuan berbentuk *gadget*, yaitu laptop atau *noot book* dan telepon rumah merupakan alat elektronik yang memiliki pembaharuan berbentuk *gadget*, yaitu *handphone*, *laptop*, dan *ipade*. Salah satu media teknologi informasi yang sedang berkembang saat ini adalah *gadget*. Penggunaan *gadget* menjadi kebutuhan yang sangat penting bagi kehidupan saat ini yang memerlukan mobilitas sangat tinggi [2]-[8]. Fasilitas yang terdapat didalamnya pun tidak hanya terdapat pada fungsi yang biasa saja. *Gadget* dapat digunakan bisnis, penyimpanan macam data, sarana musik hiburan, alat informasi bahkan sebagai alat dokumentasi [9]-[11]-[13] menyatakan bahwa *gadget* merupakan barang canggih yang diciptakan dengan berbagai aplikasi yang dapat menyajikan berbagai media berita, jejaring sosial, hobi, bahkan hiburan.

Gadget saat ini sangat digemari kalangan masyarakat bahkan menjadi barang pokok yang wajib dimiliki oleh setiap orang, baik kalangan pejabat, masyarakat kelas atas maupun masyarakat kelas bawah saat ini tidak hanya orang dewasa saja, melainkan anak-anak juga menggunakan *gadget* [3]-[12]. Anak-anak lebih senang memakai *gadget* karena sekarang *gadget* tidak hanya bisa digunakan sebagai alat informasi, tetapi sekarang *gadget* memiliki sarana informasi dan hiburan, adanya internet menambah kemudahan bagi pengguna *gadget* dalam hal-hal tersebut. Fitur hiburan *game* berupa *game-game* yang banyak jenis modelnya yang mudah sekali diakses dan di *download* melalui internet. Bukan hanya itu saja kelebihan *gadget* bisa menghasilkan pendapatan dengan menjual berbagai produk atau pun makanan tidak butuh sewa toko dalam memasarkan produk. Transaksi juga bisa langsung digunakan di *gadget* dengan aplikasi *M.banking* untuk pembayaran. Sangat memudahkan dalam bertransaksi tidak harus keluar rumah untuk sekedar membeli makanan dan berbelanja.

Gadget memiliki dampak positif dan negatif bagi penggunanya, khususnya bagi anak-anak usia sekolah dasar. Dampak positif menggunakan *gadget* bagi anak-anak yaitu dapat menambah wawasan dari segi informasi, terdapat permainan edukatif yang merangsang daya otak, sebagai media pembelajaran, juga dapat menambah pengetahuan bagi anak. Sedangkan dampak negatifnya adalah mengganggu perkembangan anak tidak bisa berperilaku sosial yang baik kepada orang-orang atau lingkungan sekitarnya banyaknya konten negatif yang tidak sesuai dengan umur anak akan mengakibatkan gangguan emosi mental dan kepribadian.

Anak-anak adalah mereka yang berusia 6-12 tahun atau bisa disebut sebagai periode intelektual [7], berpendapat bahwa anak-anak dalam hal ini pelajar, sedang berada di dalam proses dimana menuju kepada sifat kedewasaan, pola pikir remaja yang cenderung terbuka lebih mudah menerima hal-hal baru yang bersifat inovatif dibandingkan orang tua. Usia kanak-kanak adalah usia dimana interaksi dan komunikasi yang dilakukan dengan orang-orang yang disekitarnya sudah bermain *gadget* cenderung diam di depan *gadget*nya tanpa memperdulikan lingkungan sekitarnya



DOI : 10.54593/jstekwid.v1i1.69

Jurnal Sains dan Teknologi Widyaloka This work is licensed under a [Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/).



(Munisa, 2020). Gadget memberikan banyak perubahan-perubahan pada anak, khususnya pada perilaku sosial anak. Anak yang menggunakan gadget secara berlebihan jika dibiarkan terlalu lama maka tidak menutup kemungkinan bahwa sikap sosial, baik interaksi antar teman sebayanya, orang tua maupun lingkungan sekitar.

[6] menyatakan bahwa perilaku sosial seseorang merupakan sifat relatif seseorang untuk menanggapi orang lain dengan cara-cara yang berbeda-beda. Misalnya dalam kerja sama ada orang kepentingan pribadinya. Perilaku sosial memusatkan pada hubungan antara individu dan lingkungannya yang terdiri dari bermacam-macam objek sosial atau non sosial.

Berdasarkan observasi dan wawancara yang dilakukan peneliti menemukan bahwa anak usia sekolah dasar yang berusia 10 tahun memiliki rasa ingin tahu yang tinggi dalam proses perkembangan dan pertumbuhannya baik dari segi fisik, kognitif, emosional, kreatifitas bahasa dan komunikasi. Masa anak-anak merupakan waktu ideal untuk mempelajari keterampilan motorik dan kemampuan untuk berinteraksi dengan orang lain. Anak-anak khususnya pada anak usia sekolah dasar sering menggunakan gadget sehingga akan memberikan dampak negatif bagi anak jika penggunaannya secara berlebihan. Seperti anak menjadi tidak peduli atau sikap acuh tak acuh terhadap lingkungan sekitar, anak akan lebih memilih bermain gadget dari pada bermain dengan temannya sehingga sikap sosial atau perilaku sosial anak menjadi berkurang.

Berdasarkan hasil temuan yang dilakukan oleh peneliti dengan anak-anak yang berusia 10 tahun menemukan bahwa permainan yang ada didalam gadget lebih menyenangkan bagi anak. Aplikasi permainan pada gadget anak-anak ini yang tentunya lebih menarik perhatian anak-anak dibandingkan permainan-permainan yang terdapat di lingkungan sekitarnya. Durasi penggunaan gadget berbeda-beda, mulai dari 30 menit hingga lebih dari 3 jam dalam waktu seharusnya. Pada umumnya anak akan menangis dan marah ketika gadget diambil oleh orang tuanya semenjak mengenal gadget anak semakin susah diingatkan dan tidak memperdulikan ketika diajak berbicara. Berkaitan dengan latar belakang diatas, maka peneliti merumuskan permasalahan untuk penelitian kualitatif yaitu dampak penggunaan Gadget terhadap perilaku sosial anak Usia Sekolah Dasar.

[1] menyatakan bahwa dari hasil penelitiannya yang berjudul “Pengaruh pemakaian gadget terhadap perilaku sosial siswa di sekolah dasar negeri Taal 01 Kecamatan Tapen Kabupaten Bondowoso”. Pemakaian gadget yang terlalu lama akan berdampak pada perilaku sosial anak, anak menjadi tidak peka terhadap lingkungan sekitarnya. Perubahan perilaku sosial anak yang disebabkan oleh pemakaian gadget pada anak-anak tidak disarankan melebihi batas waktu perhari, karena menyebabkan anak tidak belajar dan bersosialisasi, kurangnya dalam berinteraksi sosial dengan teman, siswa cenderung mengacuhkan lingkungan sekitarnya, akan membuat proses interaksi sosial dengan teman sebaya, siswa cenderung mengacuhkan lingkungan sekitarnya, akan membuat proses interaksi sosial terkendala karena fokus anak akan berpindah dari lingkungan sekitarnya gadget.

1.1 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian di atas, maka perumusan masalah dalam penelitian ini adalah “ Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Perilaku Anak Usia Sekolah Dasar”,

1.2 Tujuan Penelitian



DOI : 10.54593/jstekwid.v1i1.69

Jurnal Sains dan Teknologi Widyaloka This work is licensed under a [Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/).



Tujuan penelitian ini adalah untuk memperoleh gambaran pengetahuan ibu ataupun keluarga dampak dari penggunaan Gadget terhadap Perilaku Sosial Anak Usia Sekolah Dasar”

1.3 Manfaat Penelitian

Manfaat Teoritis

Dari hasil penelitian yang telah dilaksanakan diharapkan agar dapat digunakan sebagai sumber informasi orang tua untuk tidak membiarkan anak menggunakan gadget dalam waktu terlalu lama. Dan perlu pengawasan dari orang tua ketika anak menggunakan Gadget.

2. Metode Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di MI Nurul Hasanah Kecamatan Lubuk Pakam , Kabupaten Deli Serdang. dimana dalam penelitian ini akan memeperdalam dampak penggunaan gadget terhadap perilaku sosial anak di usia sekolah dasar yang berusia 10 tahun.

Sumber data dari penelitian yakni orang tua dan anak dengan menggunakan teknik pengumpulan data pada penelitian ini meliputi teknik observasi, teknik wawancara, dan teknik dokumentasi. Tempat observasi dalam penelitian ini berada di MI Nurul Hasanah Kecamatan Lubuk Pakam. Analisis data yang digunakan bersifat induktif, untuk menganalisis data penelitian kualitatif melalui 3 tahap yaitu 1) Reduksi data, 2) penyajian data, 3) verifikasi data.

3. Hasil dan Pembahasan

Hasil penelitian tentang dampak penggunaan gadget terhadap perilaku sosial anak usia sekolah dasar sebagai berikut :

1. Dampak penggunaan gadget terhadap perilaku sosial anak usia sekolah dasar

Perkembangan teknologi semakin pesat, salah satu diantaranya adalah dengan adanya gadget yang semakin canggih. Beberapa contoh gadget diantaranya Laptop, Netbook, Smartphone, Tablet, dan masih banyak lagi. Dengan gadget sangat membantu manusia dalam menjalankan kehidupan sehari-harinya seperti berkerja dan sekolah. Akan tetapi gadget juga mempunyai dampak negatif dan positif.

Dampak negatif penggunaan gadget pada anak sekolah dasar dapat berdampak bagi perilaku sosialnya, yaitu (1) anak akan kurang aktif dalam bersosialisasi maupun kurang aktif secara fisik, (2) lupa dengan lingkungan sekitarnya, dan (3) kurangnya waktu bermain bersama teman-temannya. Sedangkan dampak positif penggunaan gadget pada anak sekolah dasar berdampak bagi perilaku sosial yaitu: (1) mempermudah komunikasi; (2) media hiburan anak; (3) meningkatkan kenyamanan dalam belajar, dan (4) meningkatkan pengetahuan. Maka dari itu orang tua sangatlah berperan penting dalam hal ini karena sudah sepatutnya orang tua mengajarkan dan mengarahkan anak-anaknya pada hal-hal yang dapat membangun dan mengembangkan pengetahuan dan karakter anak dengan hal-hal yang dapat membangun dan mengembangkan pengetahuan karakter anak dengan hal-hal yang dapat membangun dan mengembangkan pengetahuan karakter anak dengan memperhatikan faktor-faktor yang dapat berdampak buruk bagi perilaku sosial anak. Guru disekolah dasar membimbing dan menuntun serta mengarahkan pada suatu pemahaman konsep bagi anak sekolah dasar. Ketergantungan gadget pada anak usia dini merupakan kondisi dimana anak menggunakan



DOI : 10.54593/jstekwid.v1i1.69

Jurnal Sains dan Teknologi Widyaloka This work is licensed under a [Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/).



gadget secara terus menerus lebih dari dua jam. Anak akan melakukan protes bahkan jika tidak diberikan gadget bahkan anak tidak dapat melewatkan waktu sehari pun tanpa gadget.

Gadget merupakan alat komunikasi yang digunakan untuk memudahkan segala sesuatu dalam kehidupan sehari-hari, namun terdapat beberapa manfaat dan kerugian yang ditimbulkan oleh gadget itu sendiri memang tergantung dari pemanfaatan gadget, apakah itu bertujuan untuk hal yang negatif dari gadget. Namun untuk anak-anak yang menggunakan gadget banyak ditemukan dampak negatifnya dari pada dampak positifnya, dikarenakan orang tua terkesan membiarkan anaknya memainkan gadgetnya ketika anak memintanya untuk bermain dengan durasi rata-rata kurang dari satu jam. Jika akan menggunakannya terlalu lama maka orang tua memberikan nasihat serta arahan-arahan supaya anak lambat laun paham akan buruknya penggunaan gadget jika terlalu lama digunakan.

2. Upaya mengatasi dampak negatif penggunaan gadget terhadap perilaku sosial anak usia sekolah dasar upayah mencegah dampak negatif penggunaan gadget terhadap perilaku usia sekolah dasar yaitu :

- a. Orang tua perlu memberi pemahaman, sehingga orang tua dapat memberikan pencegahan yang tepat untuk melakukan pembiasaan-pembiasaan bagi anak-anaknya dalam mengurangi penggunaan gadget secara terus-menerus. Menurut pemahaman orang tua gadget memiliki manfaat positif dan dampak negatif.
- b. Bentuk-bentuk pemberian pencegahan yang dapat dilakukan oleh orang tua, seperti memberi arahan, memberi pengertian, memberi nasehat dan lain sebagainya. Salah satu upaya yang dapat dilakukan orang tua yaitu bermain bersama sang anak.. Hal tersebut dapat membuat anak merasa nyaman tanpa harus menggunakan *gadget*. Selain itu, orang tua dapat berupaya mengarahkan anak untuk dapat berinisiatif melakukan interaksi dengan tetangga atau dengan teman sebayanya agar anak dapat bermain dengan teman sebayanya ketika sedang melakukan kegiatan yang lain.
- c. Upaya lainnya yang dapat dilakukan orang tua seperti memberi aturan ketika anak tetap ingin menggunakan *gadget*, seperti konten apa saja yang boleh digunakan, memberi batas waktu

bermain misalkan hanya boleh menggunakan gadget 15 menit perhari, dan juga tetap dalam pengawasan orang tua.

- d. Orang tua sangat berperan penting dalam mengantisipasi ketergantungan anak terhadap penggunaan *gadget*, orang tua perlu menjadi teladan yang baik bagi anak. Jika anak mendapatkan batasan waktu untuk menggunakan gadget begitupun dengan orang tua, tidak menggunakan gadget didepan anak, agar dapat menjadikan contoh yang baik secara adil. Upaya yang dilakukan orangtua untuk mengatasi dampak negatif penggunaan *gadget* sebagai berikut:

- a. Pandangan orang tua terhadap penggunaan *gadget* pada anak
Orang tua harus selektif dalam membatasi penggunaan *gadget* yang berlebihan agar tidak berdampak buruk pada anak. Sebagai orang tua, kita harus berani tegas dalam menetapkan aturan terkait memberikan *gadget* pada anak.
- b. Pandangan orang tua terhadap dampak penggunaan *gadget* pada anak
Penggunaan *gadget* yang berlebihan akan membuat anak diam terlalu lama sehingga perkembangan kesehatannya akan terganggu dan anak akan mengalami obesitas. Bahkan tak



DOI : 10.54593/jstekwid.v1i1.69

Jurnal Sains dan Teknologi Widyaloka This work is licensed under a [Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/).



hanya motoriknya, kemampuan berbahasa dan bersosial anak juga akan terhambat karena anak tidak banyak berinteraksi dengan orang lain.

- c. Upaya yang telah dilakukan orang tua untuk mencegah ketergantungan anak terhadap penggunaan *gadget*. Peran orang tua terhadap anaknya harus selalu dilakukan. Mengontrol setiap konten yang dimainkan oleh anak merupakan salah satu sering mengajak anak untuk berdiskusi, tanya jawab dan bermain bersama dengan anak akan mengembangkan daya imajinasi dan kreatifitasnya.
- d. Kendala dalam mencegah ketergantungan anak terhadap *gadget*
Kendala yang dihadapi orang tua mungkin saja anak belum mengerti apa yang di katakan oleh orang tua dalam pencegahan ketergantungan *gadget* . Ketika anak telah kecanduan *gadget* akan membuat anak merasa gelisah jika dipisahkan dengan *gadget* tersebut. Sebagian besar waktu mereka habis untuk bermain *gadget* . Akibatnya tidak hanya kurangnya kedekatan antara orang tua anak- anak juga cenderung menjadi *introvert*. Maka dari itu dibutuhkan peran orang tua menjadi sangat penting dalam mendampingi anak. Orang tua harus mengetahui batasan kapan anak diperbolehkan untuk menggunakan *gadget* dan berapa lama durasi anak boleh menggunakan *gadget*.
- e. Pihak lain yang membantu dalam mencegah ketergantungan *gadget* diantaranya ada pihak keluarga dan juga sekolah. Pihak keluarga yang dapat membantu dengan memberikan larangan bagi anak untuk membawa *gadget* ke sekolah. Penggunaannya *gadget* di sekolah dianggap telah mengganggu kesehatan dan hubungan sosial anak.

3.1 Dampak Negatif *Gadget* pada Anak Mengganggu pertumbuhan otak anak

Pada usia 0-2 tahun, otak anak bertumbuh dengan sangat cepat. Pertumbuhan otak berlangsung hingga usia 21 tahun. Perkembangan otak anak dipengaruhi oleh stimulasi lingkungan. Stimulasi berlebih dari *gadget* pada otak anak yang sedang berkembang, dapat menyebabkan keterlambatan kognitif, gangguan dalam proses belajar, tantrum, meningkatkan sifat impulsif, serta menurunnya kemampuan anak untuk mandiri. Hal ini tentunya menjadi salah satu efek negatif *gadget* untuk anak.

3.2 Menyebabkan obesitas

Penggunaan televisi dan video game berkaitan dengan meningkatkannya kasus obesitas pada anak. Alat elektronik yang dipasang di kamar anak dan bisa diakses secara pribadi dapat meningkatkan risiko obesitas sebanyak 30% dari anak yang menderita obesitas, akan mengalami diabetes, hingga memiliki risiko tinggi stroke dini atau serangan jantung, serta usia harapan hidup yang rendah hal ini dikarenakan karena ketika anak bermain *gadget*, anak akan kurang bergerak sehingga menyebabkan penumpukan lemak dan otomatis memberi efek negatif pada anak.

3.3 Sifat Kecanduan



DOI : 10.54593/jstekwid.v1i1.69

Jurnal Sains dan Teknologi Widyadoka This work is licensed under a [Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/).



Ketika anak terlalu lama bermain *gadget* tanpa pengawasan orangtua akan menyebabkan kecanduan dan ketergantungan. Hal ini tentunya berpengaruh terhadap perkembangan fisik dan juga motorik anak. Anak menjadi tertutup dan kurang bersosialisasi, bahkan anak bisa jadi kurang asupan makanan karena terpaku oleh layar *gadget*. Hal ini juga memberikan efek negatif pada anak.

3.4 Gangguan tidur

75% anak usia 9-10 tahun mengalami kurang tidur karena penggunaan teknologi tanpa pengawasan terutama pada malam hari. Efek negatif *gadget* juga bisa berujung pada kekurangan tidur yang akan berdampak buruk terhadap nilai sekolah mereka, karena otak berkembang dengan baik dan regenerasi darah merah juga dilakukan saat kita tidur. Anak tentunya butuh tidur yang cukup agar otaknya bisa berfungsi dengan baik.

3.5 Gangguan mental

Penelitian di Bristol University tahun 2010 mengungkapkan bahwa bahaya penggunaan *gadget* pada anak dapat meningkatkan efek negatif seperti risiko depresi, gangguan kecemasan, kurang perhatian, autisme, kelainan bipolar, psikosis, dan perilaku bermasalah lainnya. Hal ini disebabkan karena kurangnya interaksi anak dengan sekitar.

Solusi untuk mencegah efek negatif *gadget* pada anak Untuk mencegah anak mendapatkan efek negatif dari gadget, tentunya diperlukan peranan orang tua di dalamnya.

Pembatasan penggunaan *gadget* seperti *smartphone* dan tablet menjadi faktor penting untuk mengurangi efek negatif penggunaan gadget pada anak. pembatasan yang paling efektif adalah dengan penggunaan *gadget* maksimal 2 jam seharinya. Selain itu, orang tua juga harus tetap mengawasi apa saja yang dilakukan anak dengan *gadget* tersebut dengan begitu anak akan lebih terkontrol dan tidak menyalahgunakan *gadget* tersebut.

4. Kesimpulan

Dampak negatif penggunaan gadget pada anak sekolah dasar dapat berdampak bagi perkembangan sosialnya, seperti anak akan kurang aktif dalam bersosialisasi maupun kurang aktif secara fisik, lupa dengan lingkungan sekitarnya dan kurangnya waktu bermain bersama teman-temannya. Sedangkan dampak positif penggunaan gadget pada anak sekolah dasar dapat berdampak bagi perkembangan sosialnya, yaitu mempermudah komunikasi, media hiburan anak, meningkatkan kenyamanan dalam belajar, meningkatkan pengetahuan. Upayah mencegah ketergantungan anak terhadap gadget, orang tua memberi arahan, memberi pengertian, memberi nasehat dan lain sebagainya, orang tua dapat mengarahkan anak untuk dapat berinisiatif melakukan interaksi, orang tua memberi aturan ketika anak tetap ingin menggunakan gadget, orang tua perlu menjadi teladan yang baik bagi anak.

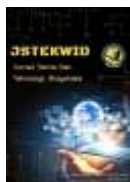
Refesensi

- [1] Aditya, P. R. (2020). Pengaruh Pemakaian Gadget terhadap Perilaku Sosial Siswa di Sekolah Dasar Negeri Taal 01 Kecamatan Tapen Kabupaten Bondowoso. *Jurnal Keperawatan Profesional*. 8. (1).
- [2] Alhady, N. C., Salsabila, A. F., & Azizah, N. N. (2018). Rekonstruksi Kognitif, Sosial-Emosional Siswa



DOI : 10.54593/jstekwid.v1i1.69

Jurnal Sains dan Teknologi Widyalyoka This work is licensed under a [Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/).



Melalui Internet Positif (Studi Penggunaan Internet/Smartphone pada Siswa MTs Negeri 7 Model Jakarta). *Sosio-Didaktika: Social Science Education Journal*, 1(1), 24-36.

- [3] Ariston, Y., & Frahasini, F. (2018). Dampak Penggunaan Gadget Bagi Perkembangan Sosial Anak Sekolah Dasar. *Journal of Educational Review and Research*, 1(2), 86-91.
- [4] Efraim, P. J. (2018). Hibungan Peran Keluarga dalam Menghindari Dampak Negatif Penggunaan Gadget pada Anak dengan Perilaku Anak dalam Penggunaan Gadget di Desa Kiawa 2 Barat kecamatan Kawangkoan Utara. *Jurnal Keperawatan*. 5. (2). 4.
- [5] Munisa, M. (2020). Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Interaksi Sosial Anak Usia Dini Di TK Panca Budi Medan. *Jurnal Abdi Ilmu*, 13(1), 102-114.
- [6] Nasrima, S. (2016). Pembinaan Perilaku Sosial Remaja Penghuni Yayasan Islam Media Kasih Kota Banda Aceh. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Kewarganegaraan*. 1 (1), 195.
- [7] Noormianto, F. (2018). Pengaruh Intensitas Anak Mengakses Gadget dan tingkat control orangtua Anak terhadap Interaksi Sosial Anak SD Kelas Tinggi di SD Pasuruhan Kidul Kudus Jawa Tengah. *Elementary School*. 5. (1). 141
- [8] Nugraheni, C. (2020). Dampak Gadget Di Kalangan Pelajar. *Textura*, 5(1).
- [9] Rosiyanti, H., & Muthmainnah, R. N. (2018). Penggunaan Gadget sebagai sumber belajar mempengaruhi hasil belajar pada mata kuliah matematika dasar. *FIBONACCI: Jurnal Pendidikan Matematika Dan Matematika*, 4(1), 25-36.
- [10] Rubiyanto, R. (2011). *Metode Penelitian Pendidikan*. Surakarta : PSKGJ. FKIP UMS
- [11] Syahyudin, D. (2019). Pengaruh Gadget Terhadap Pola Interaksi Sosial dan Komunikasi Siswa. *Gunahumas*, 2(1), 272-282.
- [12] Syifa, L., Setianingsih, E. S., & Sulianto, J. (2019). Dampak Penggunaan Gadget terhadap Perkembangan Psikologi pada Anak Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 3(4), 527-533.
- [13] Widiawati, I, Sugiman, H & Edy. (2014). Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Daya Kembang Anak. Jakarta. *E-journal Keperawatan*, 6(1), 1-6



DOI : 10.54593/jstekwid.v1i1.69

Jurnal Sains dan Teknologi Widyalyoka This work is licensed under a [Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/).