
HUBUNGAN GADGET ADIKTIF DENGAN INTERAKSI SOSIAL PADA SISWA SEKOLAH DASAR NEGERI 70 KOTA PEKANBARURani Sasra Dewi^{1*}, Emul Yani^{2*}, Veni Dayu Putri³, Afrida Sriyani⁴^{1,2,3,4}Institut Kesehatan Payung Negeri PekanbaruEmail emulyani@payungnegeri.ac.id**ABSTRAK**

Perkembangan teknologi digital yang pesat mendorong meningkatnya penggunaan gadget pada anak usia sekolah dasar. Penggunaan gadget secara berlebihan berpotensi menimbulkan perilaku adiktif yang dapat berdampak pada penurunan kualitas interaksi sosial anak, seperti berkurangnya komunikasi langsung dan kerja sama dengan teman sebaya. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hubungan antara gadget adiktif dengan interaksi sosial pada siswa Sekolah Dasar Negeri 70 Kota Pekanbaru. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan desain analitik korelasional. Populasi penelitian adalah siswa kelas IV, V, dan VI dengan jumlah sampel sebanyak 129 responden yang dipilih menggunakan teknik stratified random sampling. Instrumen penelitian berupa kuesioner gadget adiktif dan kuesioner interaksi sosial. Analisis data dilakukan secara univariat dan bivariat menggunakan uji chi-square. Hasil penelitian menunjukkan bahwa sebagian besar responden berada pada usia remaja awal sebanyak 124 orang (96,1%) dan berjenis kelamin perempuan sebanyak 71 orang (55,0%). Tingkat gadget adiktif kategori sedang ditemukan pada 80 responden (62,0%), kategori rendah pada 41 responden (31,8%), dan kategori tinggi pada 8 responden (6,2%). Sementara itu, tingkat interaksi sosial kategori baik ditemukan pada 98 responden (76,0%) dan kategori cukup pada 31 responden (24,0%). Hasil analisis bivariat menunjukkan nilai $p = 0,002$ ($p < 0,05$), yang menandakan adanya hubungan yang signifikan antara gadget adiktif dengan interaksi sosial. Penelitian ini menunjukkan bahwa secara statistik terdapat hubungan signifikan antara tingkat gadget adiktif dengan interaksi sosial pada siswa Sekolah Dasar Negeri 70 Kota Pekanbaru ($p = 0,002$), di mana semakin tinggi tingkat gadget adiktif maka kecenderungan kualitas interaksi sosial siswa semakin menurun.

Kata Kunci: *Gadget Adiktif, Interaksi Sosial, Anak Sekolah Dasar.***ABSTRACT**

The rapid development of digital technology has led to increased gadget use among elementary school children. Excessive gadget use may result in addictive behavior that can negatively affect the quality of children's social interactions, such as reduced face-to-face communication and cooperation with peers. This study aimed to determine the relationship between gadget addiction and social interaction among students of State Elementary School 70 Pekanbaru. This study employed a quantitative method with a correlational analytic design. The population consisted of fourth-, fifth-, and sixth-grade students, with a total sample of 129 respondents selected using a stratified random sampling technique. The research instruments included a gadget addiction questionnaire and a social interaction questionnaire. Data were analyzed using univariate and bivariate analysis with the chi-square test. The results showed that most respondents were in early adolescence, totaling 124 students (96.1%), and 71

respondents (55.0%) were female. A moderate level of gadget addiction was found in 80 respondents (62.0%), a low level in 41 respondents (31.8%), and a high level in 8 respondents (6.2%). Meanwhile, good social interaction was identified in 98 respondents (76.0%), and moderate social interaction in 31 respondents (24.0%). The bivariate analysis revealed a p-value of 0.002 ($p < 0.05$), indicating a statistically significant relationship between gadget addiction and social interaction. This study demonstrates that there is a significant relationship between gadget addiction and social interaction among elementary school students ($p = 0.002$), where higher levels of gadget addiction are associated with lower levels of social interaction.

Keywords: *Gadget Addiction, Social Interaction, Elementary School Students.*

A. PENDAHULUAN

Anak didefinisikan sebagai individu yang berusia antara 6 hingga 12 tahun, yang sering disebut sebagai periode intelektual. Menurut Noormianto (dalam (Rini et al., 2021), anak-anak, khususnya pelajar, sedang mengalami proses transisi menuju kedewasaan, di mana pola pikir remaja cenderung lebih terbuka dan lebih mudah menerima inovasi baru dibandingkan dengan orang dewasa. Anak-anak cenderung senang untuk bermain dan berinteraksi secara langsung. Jika anak sudah bermain gadget mereka lebih cenderung diam di depan gadget nya tanpa memperdulikan lingkungan sekitarnya (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 yang baru terhadap anak yakni sikap acuh tak acuh terhadap lingkungan sosial, baik berinteraksi antar teman sebayanya, orangtua maupun lingkungan sekitar. Anak-anak umumnya menunjukkan kecenderungan untuk terlibat dalam aktivitas bermain dan interaksi langsung. Namun, ketika terlibat dengan gadget, mereka cenderung menjadi pasif di depan perangkat tersebut, mengabaikan lingkungan sekitar (Munisa, 2020). *Gadget* dapat memicu berbagai transformasi pada anak, khususnya dalam aspek perilaku sosial. Penggunaan *gadget* secara berlebihan yang tidak dikontrol dengan baik berpotensi membentuk sikap sosial baru pada anak, yaitu apatisme terhadap interaksi sosial, baik dengan teman sebaya, orang tua, maupun lingkungan sekitar.

Berdasarkan observasi dan wawancara yang dilakukan penulis di SD Negeri 70 Kota Pekanbaru 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 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.

Pada era globalisasi, perubahan tersebut semakin tampak jelas seiring dengan kemajuan teknologi *gadget* yang memudahkan manusia berinteraksi tanpa batas ruang dan waktu. Hanya dengan menggunakan *gadget* seseorang dapat berinteraksi satu dengan lainnya. Gadget adalah media yang dipakai sebagai alat komunikasi moderen. *Gadget* semakin mempermudah kegiatan komunikasi manusia. Semakin berkembangnya teknologi dimasa kini, semakin mudah pula akses informasi yang didapatkan (Munisa, 2020). Dampak dari perkembangan

tersebut tidak terbatas pada kalangan orang dewasa, melainkan juga memengaruhi pola interaksi dan perilaku anak-anak dalam kehidupan era digital fenomena tersebut tercermin dalam perkembangan teknologi digital yang saat ini telah menjangkau hampir seluruh aspek kehidupan masyarakat moderen (Syafiih, 2023).

Sebuah survei merilis hasil penelitiannya, mengatakan bahwa hampir setengah dari pengguna ponsel dan komputer untuk berkomunikasi dengan teman dan keluarga menggunakan *gadget*, meski berada dalam satu rumah yang sama. pada sebuah penelitian yang berjudul *The Halifax Insurance Digital Home Index* mempublikasikan sekitar 22 juta orang atau sekitar 45% mereka menggunakan ponsel untuk menelepon, mengirim pesan, menggunakan media sosial dan e-mail lebih sering dibandingkan harus berbicara langsung dengan anggota keluarga dirumah. Sedangkan seperlima atau sekitar 22% dari survey tersebut lebih memilih untuk berbicara melalui telpon atau media sosial dari pada berbicara langsung (Rini et al., 2021). Perkembangan ini wajar terjadi, karena kemajuan teknologi *gadget* pada masa kini menjadikannya lebih menarik dan mudah digunakan oleh berbagai kalangan, khususnya anak-anak.

Penggunaan *gadget* oleh anak-anak memiliki dampak positif maupun negatif. Dampak negatif dari kecenderungan penggunaan *gadget* secara berlebihan antara lain penurunan perhatian terhadap lingkungan sekitar, baik dalam keluarga maupun masyarakat. Ketidakpedulian terhadap kondisi di sekitar dapat menyebabkan individu dijauhi atau terasing dari lingkungannya. Dampak negatif tersebut juga mencakup gangguan terhadap perkembangan anak, gangguan psikologis, penurunan prestasi akademik di sekolah, serta ketidakmampuan untuk berperilaku sosial yang baik terhadap orang lain maupun lingkungan sekitar. Selain itu, paparan terhadap konten negatif yang tidak sesuai dengan usia anak dapat mengakibatkan gangguan emosi, mental, dan kepribadian. Sebaliknya, penggunaan *gadget* secara bijak dapat memberikan dampak positif, seperti peningkatan wawasan melalui akses informasi, adanya permainan edukatif yang merangsang daya pikir, fungsi *gadget* sebagai media pembelajaran, serta penambahan pengetahuan bagi anak (Syafiih, 2023).

Penggunaan *gadget* secara global, indonesia dan Provinsi Riau sangat tinggi Berdasarkan survei yang dilakukan oleh *Entertainment Software Association* (ESA) menemukan bahwa setiap orang memiliki minimal satu *smartphone* atau *gadget* yang dapat mengakses media sosial. Menurut Laporan dari *Stock Apps* pada Juli 2023, jumlah pengguna *gedget* di dunia mencapai 6.3 miliar orang. angka tersebut menunjukkan bahwa sekitar 67% dari populasi bumi yang berjumlah sekitar 7.9 miliar orang aktif menggunakan *smartphone* atau *gadget* dalam kehidupan sehari-hari (hubulo febrianti, 2023). Di Indonesia sendiri berdasarkan hasil pemaparan Menkominfo, jumlah penggunaan *smartphone* atau *gadget* pada tahun 2023 mencapai 167 juta orang, atau sekitar 89% dari total populasi penduduk Indonesia, (Syafiih, 2023). Berdasarkan data dari BPS tahun 2023, di Provinsi Riau terdapat sekitar 4,3 juta penduduk yang menggunakan *gadget*, atau sekitar 67 persen dari total 6,4 juta penduduk di wilayah tersebut. Tingginya angka penggunaan *gadget* ini menimbulkan kekhawatiran terhadap dampaknya pada cara anak-anak berinteraksi dengan lingkungan sosial mereka.(bps.go.id).

Berbagai penelitian telah berupaya memahami hubungan antara penggunaan *gadget* dengan interaksi sosial anak-anak. Secara umum, hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa penggunaan *gadget* dapat memberikan dampak positif sekaligus negatif terhadap perkembangan sosial anak. Sebagaimana dijelaskan oleh (Muttabiah et al., 2021), *gadget* memfasilitasi anak untuk berkomunikasi dan berinteraksi dengan teman-teman mereka tanpa keterbatasan jarak dan waktu. Namun, di sisi lain, penggunaan yang berlebihan justru membuat anak lebih sering terlibat dalam aktivitas *gadget* daripada berinteraksi dengan lingkungan

sekitar. Kondisi ini dapat menurunkan kemampuan mereka dalam bersosialisasi, sehingga anak menjadi lebih tertutup, cenderung individualis, dan sulit beradaptasi dengan dunia nyata.

Beberapa penelitian telah melakukan analisa terkait penggunaan gadget terhadap interaksi sosial diantaranya, penelitian yang dilakukan oleh (Prasasti mita, 2025) menunjukkan bahwa ketergantungan berlebih pada *gadget* menyebabkan anak kurang berinteraksi secara langsung, penurunan keterampilan sosial, serta munculnya kecenderungan untuk menarik diri dari lingkungan sosialnya. Namun, kedua penelitian ini juga menekankan bahwa jika penggunaannya dilakukan dengan pengawasan dan bimbingan dari orang tua maupun guru, *gadget* dapat dimanfaatkan secara positif sebagai media pembelajaran yang meningkatkan motivasi dan kemampuan berpikir kritis anak.

Rohana Fiidatun, (2020) juga menegaskan bahwa penggunaan *gadget* memiliki hubungan signifikan dengan interaksi sosial anak usia sekolah. Mereka menemukan bahwa kebiasaan bermain *gadget* tanpa pengendalian dapat memengaruhi perilaku anak, seperti penurunan kemampuan bersosialisasi, peningkatan emosi negatif, gangguan pola tidur dan makan, serta risiko terpapar konten negatif. Dari berbagai hasil penelitian tersebut, terlihat adanya kesenjangan pandangan mengenai peran *gadget* dalam kehidupan sosial anak. Sebagian penelitian menunjukkan dampak negatif akibat penggunaan yang tidak terkontrol, sementara yang lain menekankan manfaat positif jika disertai dengan pengawasan yang tepat. Hal ini menunjukkan bahwa yang menentukan baik atau buruknya pengaruh *gadget* terhadap interaksi sosial bukanlah perangkatnya, melainkan cara dan konteks penggunaannya dalam kehidupan sehari-hari.

Interaksi sosial merupakan suatu hubungan antara individu dengan individu ataupun individu dengan kelompok, dimana individu tersebut saling mengubah, saling mempengaruhi satu sama lain, dari individu yang lainlah individu tersebut dapat berubah, belajar dan sebaliknya. Salah satu keterampilan yang harus dimiliki anak adalah kemampuan interaksi sosial (Munisa, 2020). Interaksi sosial juga sebagai kunci dari semua kehidupan sosial, oleh karena itu tanpa interaksi sosial, tak akan mungkin ada kehidupan bersama. Pada anak interaksi sosial memanglah sangat dibutuhkan karena anak nantinya akan diajarkan bagaimana hidup bermasyarakat, lalu anak juga akan diajarkan berbagai peran yang nantinya akan menjadi indentifikasi dirinya, selain itu pula saat melakukan interaksi sosial anak akan memperoleh berbagai informasi yang ada disekitarnya namun seiring dengan kemajuan zaman dan pesatnya teknologi pola interaksi anak juga mengalami perubahan kemunculan gadget sebagai sarana komunikasi moderen menjadi salah satu faktor yang menyebabkan terjadinya perubahan (Munisa, 2020).

Menurut Nasrinda dalam (Rini et al., 2021) perilaku sosial individu bersifat relatif dalam merespons orang lain melalui berbagai pendekatan. Sebagai ilustrasi, dalam konteks kerja sama, beberapa individu menunjukkan dedikasi, kesabaran, dan prioritas terhadap kepentingan kolektif dibandingkan kepentingan pribadi. Perilaku sosial ini berpusat pada interaksi antara individu dan lingkungannya, yang mencakup berbagai objek sosial maupun non sosial.

Berdasarkan observasi yang dilakukan peneliti di SDN 70 Kota Pekanbaru, Riau, Siswa kelas 6 yang berjumlah 10 orang sudah mengenal dan senang menggunakan *gadget*. Sebanyak 90% siswa mengaku sudah memiliki *gadget* secara pribadi sedangkan 1% siswa lainnya masih menggunakan *gadget* bersama dengan orang tua mereka. Sebagian besar dari siswa menggunakan *gadget* berjenis *smartphone* maupun tablet. Mereka lebih sering menggunakan *gadget* untuk membuka aplikasi permainan, baik itu permainan yang bersifat edukatif maupun pertualangan dan hiburan. Siswa juga mengatakan ketika pulang sekolah mereka lebih senang bermain *gadget* dari pada harus bermain keluar bersama teman sebayanya. Selain itu Guru juga mengatakan bahwa beberapa siswa menunjukkan kecenderungan

introvert, yang ditandai dengan lebih banyak menyendiri dan menghindari interaksi sosial aktif dengan teman sebayanya.

Dengan kondisi ini, penulis tertarik untuk melakukan penelitian “Hubungan Adiktif Gadget Dengan Interaksi Sosial Pada Siswa Sekolah Dasar Negeri 70 Kota Pekanbaru”. Dengan memperoleh pemahaman yang lebih mendalam mengenai dampak *gadget* terhadap interaksi sosial pada anak, perkembangan anak, serta kesehatan mental dan fisik, diharapkan para orang tua, pendidik dan keperawatan dapat menciptakan strategi untuk pendekatan seimbang antara penggunaan teknologi dan keterlibatan sosial di era digital.

B. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain analitik korelasional, yang bertujuan untuk menganalisis hubungan antara variabel independen (*gadget* adiktif) dan variabel dependen (interaksi sosial) pada siswa Sekolah Dasar Negeri 70 Kota Pekanbaru. Desain ini dipilih karena penelitian tidak memberikan perlakuan (intervensi), melainkan mengamati dan menguji hubungan antar variabel secara objektif melalui analisis statistik.

Penelitian dilaksanakan di SDN 70 Kota Pekanbaru pada periode September 2025 hingga Februari 2026. Pemilihan lokasi didasarkan pada hasil studi pendahuluan yang menunjukkan bahwa sebagian besar siswa telah memiliki *gadget* pribadi dan menggunakan perangkat tersebut dalam aktivitas sehari-hari, serta adanya kecenderungan penurunan interaksi sosial pada beberapa siswa.

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV, V, dan VI SDN 70 Kota Pekanbaru yang berjumlah 191 siswa. Penentuan jumlah sampel menggunakan rumus Krejcie dan Morgan dengan tingkat kepercayaan 95% dan margin of error 5%, sehingga diperoleh jumlah sampel sebanyak 129 responden. Teknik pengambilan sampel menggunakan stratified random sampling, di mana populasi dibagi berdasarkan strata tingkat kelas (kelas IV, V, dan VI). Penentuan jumlah sampel pada masing-masing strata dilakukan secara proporsional sesuai jumlah siswa di setiap tingkat kelas, kemudian pemilihan responden dilakukan secara acak sehingga setiap siswa memiliki peluang yang sama untuk terpilih.

Instrumen penelitian berupa kuesioner tertutup dengan skala Likert. Variabel *gadget* adiktif diukur melalui beberapa indikator, yaitu intensitas penggunaan *gadget*, ketergantungan emosional terhadap *gadget*, penggunaan *gadget* pada situasi yang tidak tepat, serta dampaknya terhadap aktivitas sosial dan akademik siswa. Pengukuran ini mengacu pada konsep ketergantungan media digital yang mencerminkan perilaku penggunaan berlebihan.

Variabel interaksi sosial diukur melalui indikator keterampilan sosial yang meliputi kerja sama, komunikasi, empati, tanggung jawab, dan kontrol diri dalam lingkungan sekolah. Instrumen disusun dalam bentuk pernyataan dengan pilihan jawaban bertingkat untuk menggambarkan tingkat frekuensi atau kesesuaian perilaku responden. Pengumpulan data dilakukan setelah memperoleh izin dari pihak sekolah dan persetujuan responden. Responden diberikan penjelasan mengenai tujuan penelitian serta dijamin kerahasiaan data yang diberikan.

Analisis data dilakukan dalam dua tahap. Analisis univariat digunakan untuk menggambarkan distribusi frekuensi karakteristik responden serta distribusi masing-masing variabel penelitian. Selanjutnya, analisis bivariat dilakukan menggunakan uji Chi-Square untuk mengetahui hubungan antara *gadget* adiktif dengan interaksi sosial. Tingkat signifikansi yang digunakan adalah $\alpha = 0,05$. Apabila nilai $p < 0,05$, maka hipotesis alternatif diterima dan dinyatakan terdapat hubungan yang signifikan antara kedua variabel. Penelitian ini telah mempertimbangkan aspek etika penelitian, termasuk prinsip informed consent, kerahasiaan data, dan hak responden untuk menolak atau menghentikan partisipasi dalam penelitian.

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

Analisis Univariat

Analisis univariat digunakan untuk menjabarkan secara deskriptif mengenai masing-masing variabel yang diteliti, maka diperoleh data umum (usia dan jenis kelamin). Adapun hasil analisis univariat pada penelitian ini dapat dilihat pada uraian berikut:

a. Data Umum

1) Usia

Berdasarkan hasil penelitian, karakteristik responden berdasarkan usia menunjukkan bahwa mayoritas responden berada pada usia 10 tahun, yaitu sebanyak 56 responden (43,3%). Selanjutnya, responden berusia 12 tahun berjumlah 32 responden (24,8%) dan usia 11 tahun sebanyak 31 responden (24,0%). Sementara itu, responden dengan usia 9 tahun dan 13 tahun masing-masing berjumlah 5 responden (3,9%). Distribusi ini menunjukkan bahwa sebagian besar responden berada pada rentang usia sekolah dasar akhir hingga awal remaja, yang merupakan fase perkembangan penting dalam aspek kognitif, emosional, dan sosial.

Dominasi usia 10–12 tahun menggambarkan kelompok usia yang sedang mengalami peningkatan rasa ingin tahu, kemampuan berpikir konkret menuju abstrak, serta ketertarikan yang tinggi terhadap teknologi digital, termasuk penggunaan gadget. Pada fase ini, anak mulai mampu mengoperasikan gadget secara mandiri dan menggunakannya sebagai sarana hiburan, pembelajaran, maupun interaksi sosial. Menurut Hurlock (2020), usia sekolah merupakan masa di mana anak sangat mudah terpengaruh oleh lingkungan dan stimulus eksternal, termasuk media digital, sehingga pola penggunaan gadget pada usia ini cenderung meningkat.

Usia responden juga memiliki keterkaitan dengan kemampuan interaksi sosial. Anak pada usia 10–12 tahun umumnya mulai mengembangkan keterampilan sosial yang lebih kompleks, seperti kerja sama, empati, dan komunikasi dengan teman sebaya. Namun, penggunaan gadget yang berlebihan pada usia ini berpotensi mengurangi frekuensi interaksi sosial secara langsung. Penelitian oleh Pratiwi dan Kusuma (2021) menyatakan bahwa anak usia sekolah yang berada pada fase transisi menuju remaja memiliki risiko lebih tinggi mengalami gangguan interaksi sosial apabila penggunaan gadget tidak terkontrol dengan baik.

Sementara itu, responden usia 9 tahun meskipun jumlahnya relatif sedikit, masih berada pada tahap perkembangan sosial dasar yang sangat membutuhkan interaksi langsung dengan lingkungan sekitar. Pada usia ini, pendampingan orang tua dan guru sangat diperlukan dalam mengarahkan penggunaan gadget agar tidak menghambat perkembangan sosial anak. Sebaliknya, responden usia 13 tahun yang mulai memasuki masa remaja awal cenderung memiliki kemandirian lebih tinggi dalam penggunaan gadget, namun tetap membutuhkan pengawasan karena pada fase ini anak mulai mencari identitas diri dan pengakuan sosial. Hal ini sejalan dengan penelitian oleh Sari et al. (2022) yang menyebutkan bahwa usia remaja awal merupakan periode rentan terhadap perilaku adiktif gadget apabila tidak disertai kontrol yang memadai.

Berdasarkan hasil analisis univariat dan pembahasan tersebut, dapat disimpulkan bahwa mayoritas responden berada pada usia 10–12 tahun, yang merupakan fase perkembangan krusial terhadap pembentukan perilaku penggunaan gadget dan interaksi sosial. Oleh karena itu, pengawasan serta edukasi yang tepat mengenai penggunaan gadget sangat diperlukan pada kelompok usia ini agar perkembangan sosial anak tetap optimal dan seimbang. Temuan ini sejalan dengan penelitian Nugraha dan Widodo (2020) yang menegaskan bahwa pengelolaan penggunaan gadget pada usia sekolah

berperan penting dalam mendukung perkembangan sosial dan emosional anak secara sehat.

2) Jenis Kelamin

Berdasarkan hasil penelitian, karakteristik responden berdasarkan jenis kelamin menunjukkan bahwa mayoritas responden berjenis kelamin perempuan, yaitu sebanyak 71 responden (55,0%), sedangkan responden laki-laki berjumlah 58 responden (45,0%). Distribusi ini menunjukkan bahwa responden perempuan sedikit lebih dominan dibandingkan responden laki-laki, meskipun perbedaannya tidak terlalu mencolok.

Perbedaan jenis kelamin memiliki keterkaitan dengan pola penggunaan gadget dan interaksi sosial. Anak perempuan umumnya cenderung menggunakan gadget untuk aktivitas yang bersifat sosial dan komunikatif, seperti media sosial, pesan singkat, dan berbagi konten, sedangkan anak laki-laki lebih banyak menggunakan gadget untuk aktivitas hiburan seperti permainan daring. Perbedaan pola penggunaan tersebut dapat memengaruhi intensitas penggunaan gadget serta kualitas interaksi sosial. Penelitian oleh Rahmawati dan Sulastris (2021) menyatakan bahwa anak perempuan lebih sering menggunakan gadget untuk mempertahankan hubungan sosial, sementara anak laki-laki lebih berisiko mengalami penggunaan gadget berlebihan akibat aktivitas bermain gim.

Jenis kelamin juga berpengaruh terhadap kemampuan interaksi sosial. Perempuan cenderung memiliki kemampuan komunikasi verbal dan empati yang lebih baik dibandingkan laki-laki, sehingga interaksi sosialnya relatif lebih terjaga meskipun menggunakan gadget. Sebaliknya, pada anak laki-laki, penggunaan gadget yang berlebihan berpotensi lebih besar mengurangi interaksi sosial langsung karena kecenderungan aktivitas individual. Hal ini sejalan dengan penelitian oleh Putra et al. (2022) yang menemukan bahwa anak laki-laki memiliki risiko lebih tinggi mengalami penurunan interaksi sosial akibat penggunaan gadget yang tidak terkontrol.

Meskipun demikian, baik responden laki-laki maupun perempuan tetap memiliki potensi yang sama untuk mengalami dampak negatif penggunaan gadget apabila tidak disertai dengan pengawasan dan pengaturan waktu yang tepat. Oleh karena itu, faktor jenis kelamin perlu dipertimbangkan dalam upaya pencegahan gadget adiktif dan peningkatan interaksi sosial anak. Pendekatan yang disesuaikan dengan karakteristik gender diharapkan dapat lebih efektif dalam mengarahkan penggunaan gadget secara sehat. Penelitian oleh Lestari dan Wahyuni (2020) menegaskan bahwa intervensi yang memperhatikan perbedaan jenis kelamin lebih efektif dalam mengendalikan perilaku penggunaan gadget pada anak usia sekolah.

Berdasarkan hasil analisis univariat dan pembahasan tersebut, dapat disimpulkan bahwa responden perempuan mendominasi karakteristik jenis kelamin dalam penelitian ini. Namun, baik laki-laki maupun perempuan sama-sama memerlukan pendampingan dan edukasi yang tepat terkait penggunaan gadget agar tidak berdampak negatif terhadap interaksi sosial. Dengan pengelolaan yang baik, penggunaan gadget dapat dimanfaatkan secara optimal tanpa menghambat perkembangan sosial anak.

b. Data Khusus

1) Gadget Adiktif

Berdasarkan hasil penelitian mengenai penggunaan gadget pada responden, diperoleh bahwa sebagian besar responden berada pada kategori gadget adiktif sedang, yaitu sebanyak 80 responden (62,0%). Hasil ini menunjukkan bahwa penggunaan gadget pada responden tergolong cukup intens, namun belum mencapai tingkat adiksi yang

berat. Temuan tersebut diperkuat oleh hasil analisis butir pernyataan nomor 1 sampai 3 yang merupakan pernyataan dengan frekuensi jawaban tertinggi, yang menggambarkan kebiasaan responden menggunakan gadget setiap hari, menggunakan gadget lebih dari dua jam per hari, serta merasa sulit menghentikan penggunaan gadget meskipun telah digunakan dalam waktu yang lama.

Dominasi jawaban pada butir pernyataan tersebut mengindikasikan bahwa gadget telah menjadi bagian dari aktivitas sehari-hari responden. Penggunaan gadget yang dilakukan secara rutin dan dalam durasi yang cukup lama mencerminkan pola penggunaan yang khas pada kategori gadget adiktif sedang, yaitu penggunaan yang masih dapat dikendalikan namun mulai menunjukkan tanda-tanda ketergantungan. Kondisi ini sejalan dengan penelitian Kurniawan dan Salsabila (2021) yang menyatakan bahwa penggunaan gadget pada tingkat sedang sering kali menjadi fase transisi menuju perilaku adiktif apabila tidak diimbangi dengan kontrol diri dan pengaturan waktu yang baik.

Penggunaan gadget yang cukup intens juga berpotensi memengaruhi aspek perkembangan psikososial responden. Pada tingkat gadget adiktif sedang, responden cenderung mulai mengalami perubahan dalam pola perhatian dan konsentrasi, serta perlahan mengurangi interaksi sosial secara langsung dengan teman sebaya. Meskipun demikian, responden pada kategori ini umumnya masih mampu berinteraksi dengan lingkungan sosialnya dan belum sepenuhnya menarik diri. Hal ini sejalan dengan penelitian Sari dan Amalia (2022) yang menyebutkan bahwa anak dengan tingkat penggunaan gadget sedang menunjukkan penurunan frekuensi interaksi sosial, namun masih mampu mempertahankan hubungan sosial yang cukup baik.

Sementara itu, responden dengan kategori gadget adiktif rendah menunjukkan pola penggunaan gadget yang lebih terkontrol dan seimbang. Anak pada kategori ini umumnya masih memprioritaskan aktivitas belajar, bermain secara langsung, serta interaksi sosial dengan lingkungan sekitar. Sebaliknya, meskipun jumlah responden dengan kategori gadget adiktif tinggi relatif sedikit, kondisi ini tetap perlu menjadi perhatian karena penggunaan gadget yang berlebihan berisiko menimbulkan gangguan konsentrasi belajar, ketergantungan psikologis, serta penurunan kualitas interaksi sosial. Hal ini sejalan dengan penelitian Pratama dan Lestari (2023) yang menyatakan bahwa anak dengan tingkat gadget adiktif tinggi cenderung mengalami kesulitan dalam mengontrol emosi dan menunjukkan kecenderungan menarik diri dari lingkungan sosial.

Dengan demikian, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa dominasi kategori gadget adiktif sedang pada responden berkaitan erat dengan kebiasaan penggunaan gadget setiap hari, durasi penggunaan yang cukup lama, serta kesulitan dalam mengendalikan penggunaan gadget. Kondisi ini perlu menjadi perhatian bersama agar penggunaan gadget tetap berada pada batas yang wajar dan tidak berkembang menjadi perilaku adiktif yang lebih berat.

2) Interaksi Sosial

Berdasarkan hasil penelitian, distribusi frekuensi responden berdasarkan tingkat interaksi sosial menunjukkan bahwa mayoritas responden berada pada kategori baik, yaitu sebanyak 98 responden (76,0%). Selanjutnya, responden dengan kategori cukup berjumlah 31 responden (24,0%), sedangkan tidak terdapat responden dengan kategori kurang (0%). Temuan ini menunjukkan bahwa secara umum responden dalam penelitian ini memiliki kemampuan interaksi sosial yang baik.

Hasil tersebut didukung oleh analisis pada butir pernyataan interaksi sosial, khususnya pada pernyataan nomor 1, 2, 3, 4, dan 5, yang menggambarkan kemampuan responden dalam bergaul dengan teman di sekolah, berkomunikasi secara aktif di kelas, merasa nyaman saat bermain bersama teman, berpartisipasi dalam kegiatan kelompok, serta bekerja sama saat belajar. Tingginya respons positif pada butir-butir tersebut menunjukkan bahwa responden masih memiliki keterampilan komunikasi dan kerja sama sosial yang baik dalam lingkungan sekolah. Selain itu, butir pernyataan nomor 7, 8, dan 9 juga menunjukkan bahwa sebagian besar responden tidak mengalami kesulitan memulai percakapan, senang bertukar cerita, serta merasa percaya diri saat berada di tengah kelompok teman sebaya. Pola jawaban ini memperkuat temuan bahwa interaksi sosial responden berada pada kategori baik.

Dominasi kategori interaksi sosial baik mengindikasikan bahwa sebagian besar responden masih mampu menjalin hubungan sosial yang positif dengan lingkungan sekitarnya, baik dengan teman sebaya, guru, maupun lingkungan sekolah. Interaksi sosial yang baik mencerminkan kemampuan individu dalam berkomunikasi secara efektif, bekerja sama, serta menyesuaikan diri dengan norma dan nilai sosial yang berlaku. Lestari dan Handayani (2020) menyatakan bahwa interaksi sosial yang baik pada anak usia sekolah berperan penting dalam mendukung perkembangan emosional, kepercayaan diri, serta kemampuan bersosialisasi secara sehat.

Hasil penelitian ini juga menunjukkan bahwa meskipun responden berada pada era digital dan menggunakan gadget dalam kehidupan sehari-hari, hal tersebut tidak secara langsung menurunkan kemampuan interaksi sosial mereka. Temuan ini diperkuat oleh respons pada butir pernyataan nomor 10, yang menunjukkan bahwa sebagian besar responden masih lebih menyukai interaksi langsung dibandingkan bermain gadget secara individual. Kondisi ini sejalan dengan penelitian Wahyuni et al. (2021) yang menyatakan bahwa anak dengan kemampuan pengendalian diri yang baik tetap dapat mempertahankan kualitas interaksi sosial meskipun terpapar penggunaan gadget.

Sementara itu, responden dengan kategori interaksi sosial cukup menunjukkan bahwa masih terdapat sebagian anak yang belum sepenuhnya optimal dalam menjalin hubungan sosial. Hal ini tercermin dari variasi jawaban pada beberapa butir pernyataan yang berkaitan dengan keaktifan berbicara, keterlibatan dalam kegiatan kelompok, dan inisiatif memulai interaksi. Prameswari dan Putra (2022) menyebutkan bahwa anak dengan interaksi sosial pada kategori cukup cenderung lebih nyaman melakukan aktivitas secara individual dan membutuhkan dukungan lingkungan untuk meningkatkan kemampuan bersosialisasi.

Tidak ditemukannya responden dengan kategori interaksi sosial kurang merupakan temuan yang positif dan menunjukkan bahwa secara umum responden masih memiliki kemampuan bersosialisasi yang memadai. Namun demikian, kondisi ini perlu terus dipertahankan dan ditingkatkan melalui dukungan lingkungan keluarga dan sekolah. Nugroho et al. (2023) menegaskan bahwa dukungan sosial dari orang tua, guru, serta lingkungan sekolah berperan penting dalam mempertahankan dan meningkatkan kualitas interaksi sosial anak, khususnya di tengah perkembangan teknologi digital yang semakin pesat.

Analisis Bivariat

Berdasarkan hasil uji statistik pada Tabel 4.4, diperoleh nilai $p = 0,002$ ($p < 0,05$), yang menunjukkan bahwa terdapat hubungan yang signifikan antara gadget aktif dengan interaksi sosial responden. Hasil ini mengindikasikan bahwa tingkat penggunaan gadget memiliki

keterkaitan yang bermakna terhadap kemampuan responden dalam berinteraksi sosial dengan lingkungan sekitarnya.

Hasil tabulasi silang menunjukkan bahwa pada kategori gadget adiktif tinggi, mayoritas responden masih memiliki interaksi sosial dalam kategori baik. Namun, secara proporsional terlihat bahwa pada kategori gadget adiktif sedang, persentase responden dengan interaksi sosial cukup lebih besar dibandingkan kategori lainnya. Temuan ini menunjukkan bahwa peningkatan intensitas penggunaan gadget berpotensi memengaruhi kualitas interaksi sosial, meskipun tidak selalu langsung menurunkannya ke kategori kurang. Hal ini sejalan dengan penelitian oleh Sari dan Pratama (2021) yang menyatakan bahwa penggunaan gadget pada tingkat sedang hingga tinggi dapat mulai menggeser pola interaksi sosial anak dari interaksi langsung ke interaksi berbasis layar.

Hubungan antara gadget adiktif dan interaksi sosial dapat dijelaskan melalui teori perkembangan sosial anak, di mana interaksi langsung dengan teman sebaya berperan penting dalam pembentukan keterampilan sosial, empati, dan komunikasi. Penggunaan gadget yang berlebihan cenderung mengurangi waktu anak untuk berinteraksi secara langsung, sehingga berpotensi menurunkan kualitas hubungan sosial. Penelitian oleh Nugraha et al. (2020) menyebutkan bahwa anak yang menghabiskan lebih banyak waktu dengan gadget memiliki kecenderungan lebih rendah dalam keterlibatan sosial dibandingkan anak dengan penggunaan gadget yang terkontrol.

Meskipun demikian, hasil penelitian ini juga menunjukkan bahwa sebagian besar responden masih memiliki interaksi sosial yang baik, termasuk pada kategori gadget adiktif sedang dan rendah. Hal ini mengindikasikan adanya peran faktor lain yang memengaruhi interaksi sosial, seperti dukungan keluarga, lingkungan sekolah, serta aktivitas sosial yang difasilitasi oleh orang tua dan guru. Penelitian oleh Wahyuni dan Lestari (2022) mengungkapkan bahwa pengawasan orang tua dan pengaturan waktu penggunaan gadget dapat meminimalkan dampak negatif gadget terhadap interaksi sosial anak.

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian Putri et al. (2023) yang menemukan adanya hubungan signifikan antara tingkat gadget adiktif dengan interaksi sosial pada anak usia sekolah, di mana semakin tinggi tingkat gadget adiktif, semakin besar risiko terjadinya penurunan kualitas interaksi sosial. Dengan demikian, penggunaan gadget perlu dikelola secara bijak agar tidak menghambat perkembangan sosial anak.

Berdasarkan pembahasan tersebut, dapat disimpulkan bahwa gadget adiktif memiliki hubungan yang signifikan dengan interaksi sosial responden. Oleh karena itu, diperlukan upaya preventif melalui edukasi penggunaan gadget yang sehat, pembatasan durasi penggunaan gadget, serta peningkatan aktivitas sosial langsung agar interaksi sosial anak tetap terjaga dengan baik. Peran orang tua, guru, dan lingkungan sekitar sangat penting dalam mengarahkan penggunaan gadget secara seimbang sehingga perkembangan sosial anak dapat berlangsung secara optimal.

Keterbatasan Penelitian

Penelitian ini memiliki keterbatasan terkait dengan ruang lingkup pengukuran dan lokasi penelitian. Penelitian ini belum mengkaji secara rinci durasi penggunaan gadget serta jenis aktivitas yang dilakukan responden saat menggunakan gadget, seperti bermain gim, menonton video, atau menggunakan media sosial. Padahal, perbedaan durasi dan jenis penggunaan gadget dapat memberikan dampak yang berbeda terhadap interaksi sosial anak. Oleh karena itu, hasil penelitian ini belum sepenuhnya menggambarkan bentuk penggunaan gadget yang paling berpengaruh terhadap kualitas interaksi sosial responden.

Selain itu, penelitian ini dilaksanakan hanya pada satu lokasi penelitian, sehingga hasil yang diperoleh belum dapat digeneralisasikan secara luas pada populasi anak usia sekolah di wilayah lain yang memiliki karakteristik sosial, budaya, dan lingkungan yang berbeda. Perbedaan kondisi lingkungan dan kebiasaan penggunaan gadget di setiap daerah memungkinkan adanya variasi hasil penelitian. Keterbatasan ini perlu diperhatikan dalam menafsirkan hasil penelitian, serta menjadi pertimbangan bagi penelitian selanjutnya untuk memperluas lokasi penelitian dan mengkaji penggunaan gadget secara lebih mendalam.

D. KESIMPULAN DAN SARAN

1. Berdasarkan hasil penelitian, sebagian besar siswa Sekolah Dasar Negeri 70 Kota Pekanbaru memiliki tingkat adiktif *gadget* pada kategori sedang sebesar 55,0%, diikuti kategori tinggi sebesar 27,9% dan kategori rendah sebesar 17,1%. Kondisi ini menunjukkan bahwa penggunaan *gadget* pada siswa sudah berada pada tingkat yang perlu mendapatkan perhatian khusus, karena penggunaan yang tidak terkontrol berpotensi berkembang menjadi adiksi dan berdampak pada berbagai aspek perkembangan anak, khususnya aspek sosial.
2. Hasil penelitian menunjukkan bahwa tingkat interaksi sosial siswa Sekolah Dasar Negeri 70 Kota Pekanbaru sebagian besar berada pada kategori cukup sebesar 48,1%, diikuti kategori kurang sebesar 32,6% dan kategori baik sebesar 19,4%. Temuan ini mengindikasikan bahwa interaksi sosial siswa belum optimal, sehingga diperlukan upaya peningkatan interaksi sosial melalui kegiatan yang melibatkan komunikasi langsung, kerja sama, serta hubungan sosial yang sehat di lingkungan sekolah dan keluarga.
3. Hasil analisis bivariat menunjukkan bahwa terdapat hubungan yang signifikan antara *gadget* adiktif dengan interaksi sosial pada siswa Sekolah Dasar Negeri 70 Kota Pekanbaru dengan nilai p -value $< 0,05$, di mana semakin tinggi tingkat adiktif *gadget* maka semakin rendah tingkat interaksi sosial siswa. Hal ini membuktikan bahwa penggunaan *gadget* yang berlebihan dapat memberikan dampak negatif terhadap kemampuan interaksi sosial anak usia sekolah dasar dan perlu mendapatkan intervensi dari berbagai pihak.

DAFTAR PUSTAKA

- Auliya, N. H., Andriani, H., Fardani, R. A., Ustiawaty, J., Utami, E. F., Sukmana, D. J., & Istiqomah, R. R. (2020). *Metode penelitian kualitatif dan kuantitatif: Konsep, pendekatan, dan praktik penelitian modern*. CV. Pustaka Ilmu.
- Badan Pusat Statistik. (2023). *Laporan statistik penggunaan gadget dan pola konsumsi media digital pada anak dan remaja Provinsi Riau tahun 2023*.
- Bayti, A., dkk. (2021). *Pengembangan kerangka teori sebagai dasar penyusunan penelitian kuantitatif dan kualitatif di bidang sosial*.
- Domoff, S. E., Borgen, A., & Radesky, J. (2019). *Development and validation of the Problematic Media Use Measure–Short Form (PMUM-SF) for children with early exposure to digital devices*.
- Domoff, S. E., Radesky, J., Harrison, K., Riley, H., Lumeng, J., & Miller, A. (2020). *Problematic digital media use in young children: Conceptual framework, assessment issues, and developmental implications*.
- Fitriyah, N., dkk. (2024). *Adaptasi dan validasi Skala Dependensi Layar untuk deteksi dini kecanduan perangkat digital pada anak usia dini*.
- Gresham, F. M., & Elliott, S. N. (1990). *Social Skills Rating System (SSRS): Manual for the assessment of social competence in children*. American Guidance Service.

- Hawi, N. S., Samaha, M., & Griffiths, M. D. (2019). *The development of the Digital Addiction Scale for Children (DASC): A comprehensive tool for evaluating problematic digital engagement*.
- Hendriyani, F., & Sarwo Edi, I. (2025). *Penggunaan gadget pada perkembangan perilaku anak remaja masa kini*.
- Hubulo, F. (2023). *Pengaruh bahaya gadget terhadap interaksi sosial pada siswa dan implikasinya terhadap perilaku individualis anak*. 1(2), 1–10.
- Indriani, F. (2021). *Perkembangan peserta didik dalam perspektif nilai-nilai keislaman dan integrasi pendidikan karakter*.
- Kurniawan, A., & Salsabila, R. (2021). *Penggunaan gadget dan risiko perilaku adiktif pada anak usia sekolah dasar*. *Jurnal Kesehatan Anak*, 13(2), 85–92.
- Laksono, dkk. (2024). *Antropologi kesehatan: Pendekatan sosial budaya terhadap perilaku kesehatan masyarakat*.
- Laksono, B. (2024). *Dampak kecanduan smartphone terhadap perubahan perilaku sosial dan pola komunikasi remaja di era digitalisasi*.
- Lestari, D., & Handayani, S. (2020). *Perkembangan interaksi sosial anak usia sekolah dalam lingkungan pendidikan*. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 11(1), 45–53.
- Lestari, R., & Wahyuni, S. (2020). *Perbedaan penggunaan gadget berdasarkan jenis kelamin pada anak usia sekolah*. *Jurnal Psikologi Perkembangan*, 8(2), 101–109.
- Manumpil, M. (2025). *Perkembangan sosial anak di era digital: Tantangan interaksi langsung dan perubahan pola komunikasi keluarga*.
- Mulyadi, A. (2019). *Psikologi perkembangan anak dan remaja: Teori, dinamika, dan implikasi pendidikan*.
- Munisa. (2020). *Pengaruh penggunaan gadget terhadap interaksi sosial anak usia dini di TK Panca Budi Medan*. 13(1), 102–114.
- Muttabiah, A., Suryani, E., Hawa, A. M., & Artikel, I. (2021). *Dampak penggunaan gadget terhadap interaksi sosial peserta didik di era digital*. 4(September), 56–63.
- Nugraha, A., Putri, M., & Santoso, B. (2020). *Hubungan intensitas penggunaan gadget dengan kemampuan interaksi sosial anak*. *Jurnal Keperawatan Anak*, 5(1), 22–29.
- Nugroho, A., Lestari, E., & Pratama, R. (2023). *Peran lingkungan sosial dalam mempertahankan interaksi sosial anak di era digital*. *Jurnal Ilmu Kesehatan Masyarakat*, 14(3), 210–218.
- Pudyastuti, R. R. (2023). *Penggunaan gadget pada anak dan pengaruhnya terhadap perkembangan sosial emosional*.
- Pudyastuti, S., & Kariyadi, R. (2023). *Faktor-faktor risiko kecanduan game online pada anak dan remaja serta dampaknya terhadap fungsi sosial*.
- Prasasti, M. (2025). *Pengaruh penggunaan gadget terhadap perilaku sosial anak usia sekolah dasar*. *Educreativa*, 1(2), 1–8.
- Putri, A., & Rahman, B. (2021). *Hubungan durasi bermain game online dengan kemampuan komunikasi sosial pada anak usia sekolah*.
- Prameswari, N., & Putra, D. (2022). *Pengaruh penggunaan gadget terhadap perilaku sosial anak sekolah dasar*. *Jurnal Psikologi Pendidikan*, 9(1), 66–74.
- Pratama, Y., & Lestari, S. (2023). *Dampak gadget adiktif terhadap emosi dan perilaku sosial anak*. *Jurnal Keperawatan Pediatrik*, 6(2), 98–106.
- Putra, A., Rahman, F., & Hidayat, R. (2022). *Perbedaan interaksi sosial anak berdasarkan jenis kelamin dan penggunaan gadget*. *Jurnal Pendidikan dan Perilaku Anak*, 7(2), 134–142.
- Putri, A., & Handayani, R. (2021). *Karakteristik perkembangan anak usia sekolah dalam konteks sosial dan teknologi*. *Jurnal Pendidikan Anak*, 10(2), 120–128.

-
- Putri, D., Sari, M., & Wahyuni, L. (2023). Hubungan tingkat adiktif gadget dengan interaksi sosial anak usia sekolah. *Jurnal Keperawatan Komunitas*, 8(1), 15–23.
- Rahmawati, I., & Sulastri, D. (2021). Pola penggunaan gadget dan dampaknya terhadap perilaku sosial anak. *Jurnal Psikologi Anak*, 6(1), 54–61.
- Rini, N. M., Pratiwi, I. A., & Ahsin, M. N. (2021). Dampak penggunaan gadget terhadap perilaku sosial anak usia sekolah dasar. 7(3), 1236–1241.
- Rini, S., dkk. (2021). Penggunaan *smartphone* berlebihan sebagai prediktor kecemasan sosial pada remaja awal.
- Rohana, F. (2020). Hubungan penggunaan gadget dengan interaksi sosial anak usia sekolah. 137–145.
- Sari, N., & Amalia, F. (2022). Intensitas penggunaan gadget dan kualitas interaksi sosial anak sekolah dasar. *Jurnal Kesehatan Anak Indonesia*, 4(2), 77–84.
- Sari, M., & Pratama, A. (2021). Pengaruh penggunaan gadget terhadap interaksi sosial anak usia sekolah. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 15(1), 33–41.
- Syafiih, M. (2023). Klasifikasi kategori berdasarkan tingkat ketergantungan siswa terhadap penggunaan *smartphone* di SMK Negeri 1 Suboh Situbondo. xx(xx), 329–338.
- Tutkun, C., & Dincer, C. (2020). *The effects of intensive online gaming on adolescents' social withdrawal, emotional regulation, and peer interaction.*
- Yulaini, dkk. (2025). *Metodologi pengajaran dalam konteks pembelajaran modern.*
- Yulaini, E. (2025). *Metodologi pengajaran: Konsep, teori, dan implementasi pembelajaran bagi pendidik abad 21.*
- Yulaini, R. (2025). *Perkembangan sosial anak di tengah meningkatnya penggunaan perangkat digital dan minimnya interaksi tatap muka.*
- Wahyuni, S., & Lestari, D. (2022). Peran orang tua dalam mengontrol penggunaan gadget pada anak. *Jurnal Keperawatan Keluarga*, 5(2), 140–148.
- Wahyuni, R., Putra, A., & Dewi, N. (2021). Pengendalian diri dan interaksi sosial anak di era digital. *Jurnal Psikologi Sosial*, 12(3), 189–197.
- Won, M., Kim, D., Cho, H., & Yang, S. (2013). *The Smartphone Addiction Scale–Short Version (SAS-SV): Development, validation, and psychometric properties.*