



Dampak Penggunaan Gadget terhadap Interaksi Sosial Siswa: Studi Kasus di SD Negeri Pintu Kuari

Anisa Ramadani & Suhelayanti Suhelayanti

¹Mahasiswa IAIN Langsa

²IAIN Langsa

e-mail: anisaramadhani2900@gmail.com¹ suhela@iainlangsa.ac.id²

Abstract

Ideally, children of elementary school age spend most of their free time in direct social interaction, such as playing, talking, and cooperating with peers and family members, an experience that nurtures empathy, communication skills, and a sense of belonging. In reality, students today increasingly spend that time engaged with smartphones and other gadgets, which are used mostly for games, videos, and social media rather than for learning, so that face-to-face interaction gradually loses its portion in daily life. This study aims to describe and analyze how gadget use shapes the pattern of social interaction among students at SD Negeri Pintu Kuari and to identify the factors that support or hinder healthy interaction in that setting. A qualitative descriptive case study approach was used, combining classroom observation, semi-structured interviews with teachers and parents, and documentation, which were then triangulated to strengthen the credibility of the findings. The results show that intensive and unsupervised gadget use is associated with shorter peer conversation time, weaker participation in group play, and an emerging tendency toward individualism, although guided use also opens opportunities for educational benefit. The study contributes practical recommendations for teachers and parents in balancing digital literacy with the preservation of children's face-to-face social competence.

Keywords: Digital Literacy, Elementary School Students; Gadget; Social Interaction;

Abstrak

Idealnya, anak usia sekolah dasar menghabiskan sebagian besar waktu luangnya untuk berinteraksi sosial secara langsung, seperti bermain, mengobrol, dan bekerja sama dengan teman sebaya maupun anggota keluarga, sebuah pengalaman yang menumbuhkan empati, kemampuan komunikasi, dan rasa memiliki terhadap lingkungan sosialnya. Realitanya, siswa masa kini justru semakin banyak menghabiskan waktu tersebut dengan gawai, yang lebih sering digunakan untuk bermain gim, menonton video, dan bermedia sosial ketimbang untuk belajar, sehingga interaksi tatap muka perlahan kehilangan porsi dalam keseharian mereka. Penelitian ini bertujuan mendeskripsikan dan menganalisis bagaimana penggunaan gadget membentuk pola interaksi sosial siswa di SD Negeri Pintu Kuari serta mengidentifikasi faktor pendukung dan penghambat interaksi yang sehat di lingkungan tersebut. Penelitian ini menggunakan pendekatan studi kasus deskriptif kualitatif, dengan menggabungkan observasi di ruang kelas, wawancara semi terstruktur dengan guru dan orang tua, serta dokumentasi, yang kemudian ditriangulasi untuk memperkuat kredibilitas temuan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan gadget yang intensif dan tanpa pendampingan berkaitan dengan berkurangnya waktu bercakap-cakap antarteman, melemahnya partisipasi dalam

permainan kelompok, serta munculnya kecenderungan individualistik, meskipun penggunaan yang terarah juga membuka peluang manfaat edukatif. Penelitian ini memberikan kontribusi berupa rekomendasi praktis bagi guru dan orang tua dalam menyeimbangkan literasi digital dengan pemeliharaan kompetensi sosial tatap muka anak.

Kata Kunci: Gadget; Interaksi Sosial; Literasi Digital; Siswa Sekolah Dasar

1. PENDAHULUAN

Sebagian besar siswa di SD Negeri Pintu Kuari telah memiliki akses terhadap gadget, baik milik pribadi maupun milik orang tua, dan menggunakannya secara rutin di luar jam sekolah untuk bermain gim daring, menonton video pendek, maupun berinteraksi di media sosial. Berdasarkan observasi awal, kecenderungan penggunaan gadget tersebut juga terlihat dari perubahan pola bermain siswa saat jam istirahat. Aktivitas yang sebelumnya diwarnai permainan tradisional dan percakapan kelompok kini sebagian bergeser menjadi kegiatan menatap layar secara individual, meskipun siswa berada dalam satu kerumunan yang sama. Fenomena ini menunjukkan adanya perubahan dalam pola interaksi sosial siswa di lingkungan sekolah dasar yang perlu mendapat perhatian lebih lanjut (Observasi awal di SD Negeri Pintu Kuari, 2026).

Perubahan pola bermain tersebut berkaitan dengan perkembangan teknologi digital yang dalam dua dekade terakhir telah memengaruhi berbagai aspek kehidupan manusia, mulai dari cara bekerja dan belajar hingga cara berkomunikasi. Gadget sebagai salah satu produk perkembangan teknologi kini bukan lagi barang mewah, melainkan telah menjadi bagian dari kehidupan sehari-hari masyarakat. Kemudahan akses internet dan semakin luasnya penggunaan perangkat digital turut mendorong anak-anak untuk mengenal dan menggunakan gadget sejak usia dini. Kondisi ini tidak terlepas dari pola pengasuhan keluarga modern yang terkadang memanfaatkan gadget sebagai sarana praktis untuk menenangkan anak atau mengalihkan perhatian mereka ketika orang tua memiliki keterbatasan waktu untuk mendampingi (UNICEF, 2017).

Anak usia sekolah dasar merupakan kelompok yang perlu mendapatkan perhatian khusus dalam penggunaan gadget karena berada pada tahap perkembangan sosial dan emosional yang penting. Pada masa ini, interaksi dengan teman sebaya dan orang dewasa berperan dalam membentuk kepribadian, kemampuan berkomunikasi, empati, serta keterampilan bekerja sama. Idealnya, lingkungan sekolah dasar menjadi ruang bagi anak untuk mengembangkan kemampuan tersebut melalui permainan bersama, percakapan langsung, kegiatan kelompok, dan penyelesaian konflik sederhana. Melalui berbagai

aktivitas tersebut, anak belajar bergiliran, bernegosiasi, menghargai pendapat orang lain, serta memahami perasaan teman sebaya (American Academy of Pediatrics, 2026).

Namun, kehadiran gadget yang menawarkan hiburan instan dan stimulasi visual yang menarik dapat mendorong sebagian anak untuk lebih memilih aktivitas digital daripada interaksi langsung. Apabila penggunaannya tidak dikelola dengan baik, gadget berpotensi mengurangi kesempatan anak untuk berkomunikasi secara tatap muka dan mengembangkan keterampilan sosialnya. Meskipun demikian, dampak penggunaan gadget tidak dapat dipandang secara mutlak sebagai sesuatu yang negatif karena pengaruhnya dapat berbeda-beda, bergantung pada durasi penggunaan, jenis aktivitas digital, pendampingan orang tua, dan lingkungan sosial anak. Oleh karena itu, penting untuk memahami bagaimana penggunaan gadget berkaitan dengan pola dan kualitas interaksi sosial siswa, khususnya di SD Negeri Pintu Kuari (World Health Organization, 2020).

Selain berkaitan dengan kebiasaan individu anak, fenomena tersebut juga dipengaruhi oleh lingkungan keluarga dan sekolah. Keterbatasan waktu kebersamaan akibat tuntutan pekerjaan orang tua dapat menyebabkan gadget digunakan sebagai sarana untuk mengisi waktu luang anak. Di sisi lain, sekolah menghadapi tantangan dalam mengarahkan penggunaan teknologi agar tidak mengurangi kesempatan siswa untuk berinteraksi dan bersosialisasi. Pengelolaan penggunaan gadget oleh orang tua dan guru menjadi penting karena keduanya memiliki peran dalam membentuk kebiasaan anak, memberikan pendampingan, serta menciptakan lingkungan yang mendukung perkembangan sosial. Dengan demikian, fenomena penggunaan gadget pada siswa sekolah dasar perlu dikaji dengan mempertimbangkan keterkaitan antara kebiasaan penggunaan teknologi, pola pengasuhan keluarga, dan lingkungan pendidikan.

Berdasarkan uraian tersebut, dapat dipahami bahwa penggunaan gadget pada siswa sekolah dasar merupakan fenomena yang tidak hanya berkaitan dengan perkembangan teknologi, tetapi juga berhubungan dengan perubahan pola bermain, kebiasaan berkomunikasi, dan kualitas interaksi sosial anak. Fenomena yang ditemukan di SD Negeri Pintu Kuari menjadi dasar penting untuk mengkaji lebih lanjut pola dan intensitas penggunaan gadget, keterkaitannya dengan interaksi sosial siswa di dalam kelas maupun di lingkungan bermain, serta peran guru dan orang tua dalam mengelola penggunaannya. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan pola dan intensitas penggunaan gadget di kalangan siswa SD Negeri Pintu Kuari, menganalisis dampaknya terhadap interaksi sosial siswa, serta mengidentifikasi peran guru dan orang tua dalam mengarahkan penggunaan gadget agar tetap mendukung perkembangan anak. Pentingnya kajian ini sejalan dengan pandangan UNICEF (2017) bahwa pemanfaatan teknologi digital perlu

diimbangi dengan upaya melindungi anak dari risiko serta memastikan teknologi mendukung kesejahteraan dan perkembangan mereka.

Penelitian ini diharapkan memberikan kontribusi secara teoretis dan praktis. Secara teoretis, hasil penelitian ini diharapkan dapat memperkaya kajian mengenai hubungan antara penggunaan teknologi digital dan perkembangan sosial anak usia sekolah dasar, khususnya dalam konteks lingkungan sekolah dengan karakteristik lokal tertentu. Secara praktis, hasil penelitian ini diharapkan menjadi bahan pertimbangan bagi guru, orang tua, dan pemangku kepentingan pendidikan dalam merumuskan kebijakan serta membangun kebiasaan penggunaan gadget yang lebih bijak. Dengan demikian, manfaat teknologi dapat dioptimalkan tanpa mengabaikan pentingnya interaksi sosial secara langsung sebagai bagian dari perkembangan kepribadian dan keterampilan sosial siswa, baik di lingkungan sekolah maupun dalam kehidupan bermasyarakat. Hal ini sejalan dengan rekomendasi American Academy of Pediatrics (2026) yang menekankan perlunya lingkungan digital yang mendukung kebutuhan perkembangan anak serta keterlibatan orang tua dalam mendampingi penggunaan media digital.

2. METODE

Artikel ini tergolong dalam penelitian lapangan (field research) dengan pendekatan kualitatif deskriptif melalui desain studi kasus (case study), yang bertujuan menggambarkan secara mendalam bagaimana penggunaan gadget membentuk pola interaksi sosial siswa dalam konteks sosial yang spesifik, yaitu SD Negeri Pintu Kuari. Pendekatan kualitatif dipilih karena persoalan interaksi sosial bersifat kontekstual dan penuh nuansa, sehingga lebih tepat dipahami melalui pemaknaan mendalam terhadap perilaku dan pengalaman subjek penelitian dibandingkan sekadar pengukuran angka.

Sumber data dalam penelitian ini terdiri atas data primer dan data sekunder. Data primer diperoleh melalui observasi partisipatif terhadap perilaku siswa pada jam istirahat dan kegiatan belajar-mengajar di kelas, serta wawancara semi terstruktur dengan beberapa guru wali kelas dan sejumlah orang tua siswa untuk menggali persepsi mereka mengenai perubahan pola interaksi anak. Data sekunder diperoleh dari dokumen sekolah seperti catatan perilaku siswa, serta kajian pustaka berupa jurnal ilmiah dan buku yang relevan dengan tema gadget dan perkembangan sosial anak, guna memperkuat kerangka analisis dan membandingkan temuan lapangan dengan hasil penelitian terdahulu.

Penentuan informan dalam penelitian ini dilakukan secara purposif, dengan mempertimbangkan keterwakilan jenjang kelas, keberagaman latar belakang keluarga, serta kesiediaan informan untuk diwawancarai secara terbuka. Peneliti melibatkan tiga orang guru wali kelas dari kelas IV, V, dan VI, delapan orang siswa yang mewakili variasi

tingkat intensitas penggunaan gadget, serta lima orang tua siswa dengan pola pengasuhan yang berbeda-beda, sehingga data yang terkumpul dapat menggambarkan keragaman kondisi yang ada di lapangan, bukan hanya mewakili satu perspektif tunggal semata.

Keabsahan data diuji melalui triangulasi sumber dan triangulasi teknik, yaitu dengan membandingkan hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi untuk melihat konsistensi maupun perbedaan informasi yang diperoleh. Analisis data dilakukan mengikuti model interaktif yang mencakup reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan secara berulang selama proses pengumpulan data berlangsung. Draf temuan lapangan kemudian disusun secara tematik berdasarkan pola yang muncul, sebelum akhirnya dirumuskan menjadi narasi pembahasan yang disusun ke dalam naskah jurnal ini secara sistematis.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pola dan Intensitas Penggunaan Gadget di Kalangan Siswa SD Negeri Pintu Kuari

Hasil observasi di SD Negeri Pintu Kuari memperlihatkan bahwa hampir seluruh siswa kelas atas, yaitu kelas IV hingga VI, telah memiliki akses terhadap gadget, baik dalam bentuk telepon pintar milik pribadi maupun yang dipinjamkan oleh orang tua secara bergantian di rumah. Sebagian besar siswa mengaku menggunakan gadget setiap hari dengan durasi yang bervariasi, mulai dari satu jam hingga lebih dari tiga jam pada hari libur, terutama pada sore dan malam hari setelah kegiatan sekolah dan mengaji selesai. Intensitas penggunaan yang cukup tinggi ini sejalan dengan temuan (Syifa dan Setianingsih, (2019).) yang menyebutkan bahwa anak usia sekolah dasar kini menghabiskan waktu luang lebih banyak bersama layar dibandingkan generasi sebelumnya, sebuah pergeseran yang tidak lepas dari kemudahan akses internet dan ketersediaan aplikasi hiburan yang dirancang agar terus menarik perhatian penggunanya.

Dari sisi tujuan penggunaan, mayoritas siswa memanfaatkan gadget untuk bermain gim daring dan menonton video pendek di platform berbagi video, sementara penggunaan untuk kepentingan belajar relatif kecil porsinya. Wawancara dengan beberapa guru wali kelas mengungkapkan bahwa siswa lebih fasih menyebutkan nama-nama karakter dalam gim yang mereka mainkan dibandingkan mengingat materi pelajaran yang baru saja diajarkan, sebuah indikasi bahwa perhatian dan energi kognitif anak banyak tercurah pada aktivitas digital yang bersifat hiburan. Kondisi ini memperkuat pola yang ditemukan (Aulia, Bandarsyah, & Sulaeman, (2022)) yang menunjukkan bahwa gim daring memiliki daya tarik kuat karena menawarkan sistem penghargaan instan dan interaksi sosial semu dengan sesama pemain, sehingga anak merasa tetap “bersosialisasi” meskipun sesungguhnya interaksi tersebut terjadi dalam ruang virtual yang berbeda karakteristiknya dengan interaksi tatap muka.

Tabel 01 di bawah ini menggambarkan sebaran tujuan utama penggunaan gadget siswa di luar jam sekolah berdasarkan hasil wawancara dan pengisian angket sederhana yang dilakukan peneliti terhadap sejumlah siswa kelas atas.

Tabel 1. Sebaran Tujuan Utama Penggunaan Gadget Siswa di Luar Jam Sekolah
SD Negeri Pintu Kuari

No	Tujuan Utama Penggunaan Gadget	Persentase
1	Bermain gim daring	48%
2	Menonton video/media sosial	27%
3	Mengerjakan tugas sekolah	15%
4	Berkomunikasi dengan keluarga	10%

Data pada tabel tersebut memperlihatkan bahwa hiburan digital, yakni gim daring dan media sosial, mendominasi hampir tiga perempat alasan siswa menggunakan gadget, sementara penggunaan untuk kepentingan belajar dan komunikasi keluarga menempati porsi yang jauh lebih kecil. Temuan ini selaras dengan hasil penelitian (Nurhayati, Pebriana, & Sumianto, (2023) yang menegaskan bahwa dominasi penggunaan gadget untuk hiburan pada anak sekolah dasar berbanding terbalik dengan porsi penggunaannya untuk kepentingan edukatif, sebuah kondisi yang perlu menjadi perhatian bersama antara sekolah dan keluarga agar gadget tidak semata menjadi sarana hiburan pasif bagi anak.

Menariknya, tidak semua siswa menggunakan gadget tanpa pengawasan. Sebagian kecil siswa yang orang tuanya menerapkan aturan waktu penggunaan gadget secara konsisten menunjukkan pola yang berbeda, yakni penggunaan gadget yang lebih terjadwal dan diarahkan pada konten pembelajaran maupun komunikasi dengan keluarga besar. Fenomena ini memperlihatkan bahwa intensitas penggunaan gadget bukan semata soal ketersediaan perangkat, melainkan juga sangat dipengaruhi oleh pola asuh dan konsistensi aturan yang diterapkan di rumah, sehingga dua siswa yang sama-sama memiliki gadget dapat menunjukkan pola interaksi sosial yang jauh berbeda tergantung pada bagaimana penggunaan gadget tersebut dikelola oleh keluarganya.

Variasi durasi dan tujuan penggunaan gadget tersebut juga tampak berkaitan dengan usia siswa. Siswa kelas IV yang baru mulai memiliki akses gadget secara mandiri umumnya masih menunjukkan pola penggunaan yang lebih sederhana dan mudah diarahkan, sementara siswa kelas VI yang telah lebih lama terpapar gadget cenderung memiliki pola penggunaan yang lebih mandiri dan lebih sulit diintervensi oleh orang tua maupun guru. Kecenderungan ini mengindikasikan pentingnya intervensi sejak dini,

karena semakin lama kebiasaan penggunaan gadget yang kurang terarah berlangsung, semakin besar pula upaya yang dibutuhkan untuk mengubahnya menjadi kebiasaan yang lebih seimbang antara dunia digital dan interaksi sosial langsung.

Pergeseran Pola Interaksi Sosial Siswa di Ruang Kelas dan Lingkungan Bermain

Perubahan paling kentara yang teramati selama penelitian berlangsung di halaman sekolah SD Negeri Pintu Kuari adalah bergesernya aktivitas bermain siswa saat jam istirahat. Jika sepuluh hingga lima belas tahun lalu halaman sekolah dipenuhi oleh siswa yang bermain kejar-kejaran, congklak, atau permainan tradisional lain secara berkelompok, kini sebagian siswa lebih memilih duduk berkerumun sambil menatap layar gadget masing-masing, meskipun secara fisik mereka berada dalam satu lingkaran yang sama. Fenomena “bersama namun sendiri-sendiri” ini menjadi salah satu temuan penting penelitian ini, yang menggambarkan bahwa kedekatan fisik semata tidak lagi menjamin terjadinya interaksi sosial yang bermakna di antara siswa.

Guru wali kelas yang diwawancarai mengungkapkan bahwa mereka kerap harus mengingatkan siswa untuk saling menyapa dan mengajak berbicara teman sebangkunya, sesuatu yang dahulu berlangsung secara alami tanpa perlu diarahkan. Selain itu, beberapa guru juga mencatat penurunan partisipasi siswa dalam kegiatan kelompok di kelas, seperti diskusi kecil atau kerja kelompok, yang ditandai dengan kecenderungan sebagian siswa untuk lebih pasif dan enggan mengambil inisiatif berbicara. Kondisi ini sejalan dengan temuan (Dwyer, Kushlev, & Dunn, E. W., (2018).) yang menunjukkan bahwa kehadiran gawai dalam suatu percakapan, sekalipun tidak sedang digunakan secara aktif, dapat menurunkan kualitas keterlibatan emosional antarindividu yang sedang berinteraksi, sebuah efek yang tampaknya juga berlaku pada interaksi sosial anak usia sekolah dasar di lingkungan penelitian ini.

Selain aspek partisipasi, penelitian ini juga menemukan indikasi menurunnya kesabaran siswa dalam berinteraksi tatap muka. Beberapa siswa tampak lebih cepat merasa bosan saat harus menunggu giliran berbicara atau bermain, dan cenderung kembali ke gadget masing-masing ketika permainan kelompok berjalan lambat atau membutuhkan negosiasi antaranggota. Pola ini memperkuat kekhawatiran yang disampaikan (Bozzola, et al., (2022) dalam kajian mereka mengenai penggunaan media sosial pada anak dan remaja, yang menyoroti bahwa stimulasi instan dari layar dapat menggeser ambang kesabaran anak terhadap aktivitas sosial yang secara alami membutuhkan waktu dan usaha lebih untuk membangun kedekatan.

Di sisi lain, penelitian ini juga menemukan bahwa dampak gadget terhadap interaksi sosial siswa tidak selalu bersifat negatif secara mutlak. Sejumlah siswa

memanfaatkan gadget untuk membentuk kelompok pertemanan baru berdasarkan kesamaan minat, misalnya kelompok penggemar gim tertentu atau kelompok yang saling berbagi video edukatif, yang pada gilirannya tetap menghasilkan interaksi sosial meski dengan pola yang berbeda dari interaksi konvensional. Temuan ini menegaskan bahwa gadget bukan sekadar faktor yang menghambat interaksi sosial, melainkan juga dapat menjadi medium baru bagi terbentuknya relasi sosial, sepanjang penggunaannya tetap diimbangi dengan interaksi tatap muka yang memadai.

Meskipun demikian, mayoritas guru dan orang tua yang diwawancarai sepakat bahwa kualitas interaksi tatap muka siswa yang intensif menggunakan gadget cenderung lebih dangkal dibandingkan siswa yang penggunaannya lebih terbatas. Anak-anak tersebut lebih sering berbicara tentang konten yang mereka tonton di gadget dibandingkan berbagi pengalaman nyata yang mereka alami bersama teman, sehingga topik percakapan menjadi kurang variatif dan kurang melatih kemampuan bercerita maupun mendengarkan secara aktif, dua keterampilan sosial dasar yang seharusnya terus diasah pada masa sekolah dasar.

Pengamatan lebih lanjut juga menunjukkan bahwa dampak pergeseran interaksi sosial ini tidak merata pada seluruh siswa, melainkan lebih terasa pada siswa yang cenderung pendiam atau memiliki kepercayaan diri sosial yang rendah sejak awal. Bagi kelompok siswa tersebut, gadget kerap menjadi ruang pelarian yang nyaman karena tidak menuntut keberanian untuk berbicara maupun risiko penolakan sosial seperti yang mungkin dirasakan dalam interaksi langsung, sehingga alih-alih membantu mereka membangun kepercayaan diri, gadget justru berpotensi memperkuat pola penghindaran sosial yang sudah ada sebelumnya. Sebaliknya, siswa yang secara alami lebih aktif dan percaya diri secara sosial tampak lebih mampu menyeimbangkan waktu antara gadget dan interaksi langsung, sehingga dampak negatif yang dirasakan relatif lebih kecil dibandingkan kelompok siswa yang pertama.

Peran Guru dan Orang Tua dalam Mengelola Dampak Gadget terhadap Interaksi Sosial

Menghadapi pergeseran pola interaksi sosial tersebut, pihak sekolah SD Negeri Pintu Kuari mulai menerapkan sejumlah kebijakan sederhana, seperti larangan membawa gadget pribadi ke sekolah kecuali untuk kebutuhan tertentu yang telah disetujui, serta mengoptimalkan jam istirahat dengan kegiatan permainan tradisional yang dipandu oleh guru piket. Kebijakan ini bertujuan menciptakan ruang bagi siswa untuk kembali terbiasa berinteraksi secara langsung tanpa distraksi layar, sekaligus

memberi kesempatan bagi guru untuk mengamati dan membina keterampilan sosial siswa secara lebih dekat selama kegiatan berlangsung.

Selain kebijakan di lingkungan sekolah, peran guru di dalam kelas juga tidak kalah penting. Beberapa guru mulai secara sengaja merancang metode pembelajaran berbasis kerja kelompok dan diskusi, dengan tujuan memberikan ruang bagi siswa untuk berlatih berkomunikasi dan bekerja sama secara langsung. Upaya ini sejalan dengan rekomendasi yang disampaikan (Kolhar, Kazi, R. N. A., & Alameen, . (2021).) dalam kajian mereka mengenai pengaruh media sosial terhadap interaksi sosial, yang menyarankan pentingnya menyediakan aktivitas alternatif yang menarik agar individu, termasuk anak-anak, tidak sepenuhnya bergantung pada gawai sebagai satu-satunya sumber stimulasi maupun sarana bersosialisasi dalam kesehariannya.

Peran keluarga, khususnya orang tua, ditemukan menjadi faktor yang paling menentukan dalam penelitian ini. Orang tua yang menerapkan aturan waktu penggunaan gadget secara konsisten, mendampingi anak saat menggunakan gadget, dan menyediakan waktu khusus untuk beraktivitas bersama tanpa layar, cenderung memiliki anak dengan keterampilan interaksi sosial yang lebih baik dibandingkan orang tua yang membiarkan anak menggunakan gadget tanpa batasan yang jelas. Temuan ini memperkuat hasil wawancara sejumlah guru yang menyebutkan bahwa latar belakang pola asuh keluarga dapat terlihat cukup jelas dari cara siswa berinteraksi dengan teman-temannya di sekolah, baik dari segi inisiatif berbicara maupun kemampuan menyelesaikan konflik kecil secara mandiri.

Kolaborasi antara sekolah dan keluarga menjadi kunci penting yang muncul berulang kali dalam penelitian ini. Beberapa guru menyampaikan pentingnya komunikasi rutin dengan orang tua melalui pertemuan wali murid maupun grup komunikasi daring, untuk menyamakan pemahaman mengenai batasan penggunaan gadget yang wajar bagi anak usia sekolah dasar. Tanpa adanya kesamaan pemahaman dan konsistensi antara aturan di sekolah dan di rumah, upaya sekolah untuk membatasi dampak negatif gadget terhadap interaksi sosial siswa berisiko menjadi kurang efektif, karena anak dapat dengan mudah kembali pada kebiasaan lama begitu berada di luar pengawasan sekolah. Selain kebijakan formal, penelitian ini juga menemukan bahwa keteladanan informal dari kakak kelas maupun tokoh yang dihormati siswa turut berpengaruh terhadap kebiasaan penggunaan gadget di lingkungan sekolah. Beberapa guru menceritakan bahwa siswa cenderung lebih patuh terhadap ajakan bermain permainan tradisional apabila diinisiasi oleh kakak kelas yang mereka kagumi, dibandingkan apabila hanya diinstruksikan langsung oleh guru semata. Temuan kecil ini membuka peluang bagi

sekolah untuk memberdayakan siswa senior sebagai agen perubahan (peer leader) dalam mendorong kebiasaan interaksi sosial yang lebih sehat, sebuah pendekatan yang relatif lebih murah dan berkelanjutan dibandingkan mengandalkan pengawasan orang dewasa semata.

Pada akhirnya, temuan-temuan dalam penelitian ini menegaskan bahwa gadget itu sendiri bersifat netral; dampaknya terhadap interaksi sosial siswa sangat bergantung pada bagaimana penggunaannya dikelola oleh lingkungan terdekat anak, yakni sekolah dan keluarga. Pendekatan yang bijak bukanlah dengan sepenuhnya melarang penggunaan gadget, melainkan dengan menanamkan kesadaran dan kebiasaan penggunaan yang seimbang, sehingga anak tetap dapat menikmati manfaat teknologi tanpa kehilangan kesempatan untuk mengasah keterampilan interaksi sosial yang menjadi bekal penting bagi kehidupannya kelak.

Faktor Pendukung dan Penghambat Optimalisasi Manfaat Gadget bagi Interaksi Sosial Siswa

Selain memotret dampak negatif, penelitian ini juga berupaya mengidentifikasi faktor-faktor yang memungkinkan gadget dioptimalkan sebagai sarana yang tetap mendukung, bukan menggantikan, interaksi sosial siswa. Salah satu faktor pendukung yang ditemukan adalah ketersediaan konten edukatif yang bersifat kolaboratif, misalnya aplikasi pembelajaran yang mengharuskan siswa berdiskusi dalam kelompok kecil sebelum menyelesaikan tugas di gadget. Pada kelas yang gurunya secara sengaja merancang aktivitas semacam ini, siswa tampak lebih terbiasa memadukan penggunaan gadget dengan interaksi verbal bersama teman sekelompok, sehingga gadget berfungsi sebagai alat bantu, bukan pengganti, proses sosial yang terjadi.

Faktor pendukung lain yang teridentifikasi adalah keteladanan orang dewasa di sekitar anak, baik guru maupun orang tua. Siswa yang melihat gurunya menggunakan gadget secara proporsional, misalnya hanya pada waktu tertentu dan untuk keperluan yang jelas, cenderung menirukan pola yang sama dibandingkan siswa yang terbiasa melihat orang dewasa di sekitarnya larut dalam gadget tanpa batas waktu yang jelas. Hal ini menegaskan bahwa pembelajaran sosial pada anak usia sekolah dasar sangat dipengaruhi oleh proses peniruan (modeling) terhadap perilaku orang dewasa yang menjadi rujukan utama mereka sehari-hari, baik di lingkungan sekolah maupun di rumah.

Di sisi lain, sejumlah faktor penghambat turut teridentifikasi dan perlu mendapat perhatian bersama. Faktor pertama adalah keterbatasan waktu dan tenaga guru untuk memberikan pendampingan intensif, mengingat rasio jumlah siswa per kelas yang cukup besar sehingga sulit memantau penggunaan gadget masing-masing anak secara

individual. Faktor kedua adalah tekanan sosial di antara siswa itu sendiri, di mana anak yang tidak mengikuti tren gim atau aplikasi tertentu berisiko merasa tersisih dari pergaulan, sehingga sebagian anak justru terdorong menggunakan gadget bukan atas keinginan pribadi, melainkan demi menjaga penerimaan sosial di antara teman sebayanya.

Faktor penghambat ketiga adalah minimnya kesepakatan yang konsisten antara sekolah dan keluarga mengenai batasan penggunaan gadget. Sebagian orang tua menyerahkan sepenuhnya urusan pendidikan karakter, termasuk pengelolaan gadget, kepada pihak sekolah, sementara di rumah anak tetap dibiarkan menggunakan gadget tanpa batasan waktu yang jelas. Kesenjangan pendekatan semacam ini membuat upaya sekolah dalam menumbuhkan kebiasaan interaksi sosial yang sehat menjadi kurang optimal, karena kebiasaan yang dibangun di sekolah tidak mendapat penguatan yang sepadan di lingkungan rumah, tempat anak menghabiskan waktu yang jauh lebih banyak dibandingkan di sekolah.

Sebagai ilustrasi tambahan, salah satu guru kelas VI menceritakan pengalaman menerapkan proyek kelompok berbasis video edukatif, di mana siswa diminta merancang dan merekam video singkat secara berkelompok menggunakan gadget, kemudian mempresentasikannya di depan kelas. Pendekatan ini terbukti membuat siswa tetap menggunakan gadget secara aktif, namun proses perencanaan, pembagian peran, dan diskusi konten sepenuhnya berlangsung melalui interaksi tatap muka antaranggota kelompok. Pengalaman semacam ini memperlihatkan bahwa dengan sedikit kreativitas dalam merancang aktivitas pembelajaran, gadget dapat difungsikan sebagai perekat, bukan penghambat, kerja sama dan komunikasi langsung antarsiswa.

Berdasarkan pemetaan faktor pendukung dan penghambat tersebut, dapat disimpulkan bahwa optimalisasi manfaat gadget bagi interaksi sosial siswa memerlukan pendekatan yang bersifat sistemik, bukan sekadar imbauan sepihak dari satu pihak saja. Sinergi antara desain pembelajaran yang kolaboratif di sekolah, keteladanan orang dewasa, serta kesepakatan bersama antara guru dan orang tua mengenai batasan penggunaan gadget, menjadi kombinasi yang diperlukan agar dampak positif teknologi dapat lebih dominan dibandingkan dampak negatifnya terhadap perkembangan sosial siswa SD Negeri Pintu Kuari.

Nilai Ta'aruf dalam Al-Qur'an sebagai Landasan Pentingnya Interaksi Sosial

Pentingnya menjaga interaksi sosial secara langsung antarsesama manusia sesungguhnya juga memiliki landasan yang kuat dalam ajaran Islam, khususnya pada

anjuan untuk saling mengenal (ta'aruf) sebagaimana ditegaskan dalam Al-Qur'an sebagai berikut:

يَا أَيُّهَا النَّاسُ إِنَّا خَلَقْنَاكُمْ مِنْ ذَكَرٍ وَأُنْثَىٰ وَجَعَلْنَاكُمْ شُعُوبًا وَقَبَائِلَ لِتَعَارَفُوا ۚ إِنَّ أَكْرَمَكُمْ عِنْدَ اللَّهِ أَتْقَاكُمْ ۚ إِنَّ اللَّهَ عَلِيمٌ خَبِيرٌ

“Wahai manusia, sesungguhnya Kami menciptakan kalian dari seorang laki-laki dan seorang perempuan, kemudian menjadikan kalian berbangsa-bangsa dan bersuku-suku agar kalian saling mengenal satu sama lain. Sesungguhnya yang paling mulia di antara kalian di sisi Allah adalah yang paling bertakwa. Sesungguhnya Allah Maha Mengetahui lagi Maha Teliti.” (QS. Al-Hujurat: 13) (Kemenag, 2022).

Ayat tersebut menegaskan bahwa keberagaman manusia diciptakan justru agar tercipta proses saling mengenal (ta'aruf), sebuah proses yang secara alami hanya dapat berlangsung optimal melalui interaksi langsung antarindividu. Nilai ini relevan dengan konteks penelitian ini, di mana pergeseran interaksi sosial siswa akibat penggunaan gadget berpotensi mengurangi kesempatan anak untuk mempraktikkan nilai ta'aruf tersebut secara nyata, sehingga penanaman kesadaran akan pentingnya interaksi langsung perlu terus dikuatkan baik melalui pendidikan di sekolah maupun pembiasaan di lingkungan keluarga.

4. KESIMPULAN

Penggunaan gadget yang intensif dan minim pendampingan berkontribusi pada pergeseran pola interaksi sosial siswa SD Negeri Pintu Kuari, yang tampak dari berkurangnya partisipasi dalam permainan kelompok, menurunnya inisiatif memulai percakapan, serta munculnya kecenderungan individualistis meski berada dalam kerumunan teman sebaya. Di sisi lain, penelitian ini juga menemukan bahwa dampak tersebut tidak bersifat mutlak dan dapat dikendalikan melalui pola asuh yang konsisten serta kebijakan sekolah yang mendorong aktivitas tatap muka, sehingga gadget dapat diposisikan sebagai sarana pelengkap pembelajaran tanpa harus menggantikan sepenuhnya ruang interaksi sosial langsung yang dibutuhkan anak pada masa sekolah dasar. Keterbatasan penelitian ini terutama karena hanya dilakukan pada satu sekolah dengan jumlah subjek yang terbatas, sehingga temuan yang diperoleh belum dapat digeneralisasikan untuk menggambarkan kondisi siswa sekolah dasar secara luas. Keterbatasan waktu observasi yang relatif singkat juga memungkinkan adanya dinamika interaksi sosial yang belum sepenuhnya terekam dalam penelitian ini, termasuk kemungkinan adanya perubahan pola perilaku siswa saat menyadari sedang diamati oleh peneliti, yang secara metodologis dikenal sebagai keterbatasan observasi partisipatif pada umumnya. Oleh karena itu, penelitian lanjutan dengan cakupan subjek yang lebih luas dan durasi pengamatan yang lebih panjang, serta pendekatan kuantitatif untuk mengukur korelasi secara lebih terukur antara durasi

penggunaan gadget dan indikator keterampilan sosial anak, disarankan untuk memperkaya pemahaman mengenai hubungan antara penggunaan gadget dan interaksi sosial anak usia sekolah dasar di masa mendatang.

DAFTAR PUSTAKA

- American Academy of Pediatrics. (2026). Digital Ecosystems, Children, and Adolescents: Policy Statement. *Pediatrics*, 157(2), e2025075320. <https://doi.org/10.1542/peds.2025-075320> American Academy of Pediatrics
- Aulia, Bandarsyah, & Sulaeman. ((2022)). Dampak Game Mobile Legends terhadap Pola Interaksi Sosial Siswa Kelas V di Sekolah Dasar. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 8(3), 899-907. <https://doi.org/10.31949/educatio.v8i3.2710>.
- Bozzola, E., Spina, G., , Agostiniani, Barni, Scarpato, Di Maur, et al. (2022). The Use of Social Media in Children and Adolescents: Scoping Review on the Potential Risks. . *International Jour.*
- Dwyer, Kushlev, & Dunn, E. W. (2018). Smartphone Use Undermines Enjoyment of Face-to-Face Social Interactions. *Journal of Experimental Social Psychology*, 78, 233-239. <https://doi.org/10.1016/j.jesp.2017.10.007>.
- Kolhar, M., Kazi, R. N. A., & Alameen. (2021). A Effect of Social Media Use on Learning, Social Interactions, and Sleep Duration Among University Students. *Saudi Journal of Biological Sciences*, , 28 (4), 2216-2222. <https://doi.org/10.1016/j.sjbs.2021.01.010>.
- Nurhayati, Pebriana, & Sumianto. (2023). Analisis Dampak Penggunaan Handphone terhadap Interaksi Sosial Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan Dasa Perkhasa*, 9(2), 328-336. <https://doi.org/10.>
- Syifa dan Setianingsih. (2019). Dampak Penggunaan Gadget terhadap Perkembangan Psikologi pada Anak Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, , 3(4), 538-545.
- UNICEF. (2017). The State of the World's Children 2017: Children in a Digital World. United Nations Children's Fund. <https://www.unicef.org/reports/state-worlds-children-2017> UNICEF Global
- World Health Organization. (2020). WHO Guidelines on Physical Activity and Sedentary Behaviour. World Health Organization. <https://www.who.int/publications-detail-redirect/9789240015128> World Health Organization

43 *Dampak Penggunaan Gadget terhadap Interaksi Sosial Siswa: Studi Kasus di SD Negeri Pintu Kuari - Anisa Ramadani & Suhelayanti Suhelayanti*