

Hubungan Durasi Penggunaan Gadget Dengan Interaksi Sosial Pada Anak Usia Sekolah Dasar Di SD Negeri 2 Dukuhwaluh

Salsabila Saputri^{1*}, Murniati², Ita Apriliyani³

^{1,3} Program Studi Keperawatan Program Sarjana, Fakultas Kesehatan, Universitas Harapan Bangsa, Purwokerto, Indonesia

² Program Studi Keperawatan Program Diploma, Fakultas Kesehatan, Universitas Harapan Bangsa, Purwokerto, Indonesia

<https://orcid.org/0009-0004-4015-9486>

*Email penulis: salsabilasaputri268@gmail.com

Abstract

Rapid technological developments have made gadgets an integral part of everyday life, including for elementary school children. While providing educational benefits, excessive gadget use can have a negative impact on children's social interaction skills. The lack of research examining the relationship between gadget usage duration and children's social interaction, particularly in the area of SD Negeri 2 Dukuhwaluh, forms the basis of this study. This study aims to determine the relationship between the duration of gadget use and social interaction in elementary school children at SD Negeri 2 Dukuhwaluh. This research method is a cross-sectional design with a quantitative approach. The sample in this study was 100 students in grades 4-6 who were selected using a proportionate stratified random sampling technique. Data were collected through a questionnaire consisting of two instruments duration of gadget use and social interaction. Data analysis used the Spearman Rho test to determine the relationship between variables. The results showed a significant negative relationship between the duration of gadget use and children's social interaction ($p = 0,000$; $p\text{-value} < 0,05$; $r = -0,352$). The longer a child uses gadgets, the lower the level of social interaction. There is a relationship between gadget usage duration and social interaction among elementary school-aged children at SD Negeri 2 Dukuhwaluh. Further research is recommended to use qualitative or mixed-method research to examine children's interactions when not using gadgets.

Keyword: Duration of Use, Elementary School Children, Gadget, Social Interaction

Abstrak

Perkembangan teknologi yang pesat telah menjadikan *gadget* sebagai bagian tak terpisahkan dari kehidupan sehari-hari, termasuk anak usia sekolah dasar. Meski memberikan manfaat edukatif, penggunaan gadget yang berlebihan dapat berdampak negatif pada kemampuan anak dalam berinteraksi sosial. Minimnya penelitian yang mengkaji hubungan antara durasi penggunaan gadget dan interaksi sosial anak, khususnya di wilayah SD Negeri 2 Dukuhwaluh, menjadi dasar penelitian ini. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hubungan durasi penggunaan *gadget* dengan interaksi sosial pada anak usia sekolah dasar di SD Negeri 2 Dukuhwaluh. Metode penelitian ini adalah desain *cross-sectional* dengan pendekatan kuantitatif. Sampel dalam penelitian ini, yaitu 100 siswa kelas 4-6 yang dipilih dengan teknik *proportionate stratified random sampling*. Pengumpulan data dilakukan melalui kuesioner yang terdiri dari dua instrumen, yaitu durasi penggunaan *gadget* dan interaksi sosial. Analisis data menggunakan uji Spearman Rho untuk mengetahui hubungan antarvariabel. Hasil penelitian menunjukkan hubungan negatif yang signifikan antara durasi penggunaan *gadget* dan interaksi sosial anak ($p = 0,000$; $p\text{ value} < 0,05$,

$r = -0,352$). Semakin lama anak menggunakan *gadget*, semakin rendah tingkat interaksi sosialnya. Ada hubungan antara durasi penggunaan *gadget* dengan interaksi sosial pada anak usia sekolah dasar di SD Negeri 2 Dukuhwaluh. Peneliti selanjutnya disarankan dapat menggunakan jenis penelitian kualitatif atau *mix method* untuk melihat interaksi anak saat tidak menggunakan *gadget*.

Kata kunci: Anak Sekolah Dasar, Durasi Penggunaan, *Gadget*, Interaksi Sosial

PENDAHULUAN

Era digital berkembang dengan sangat cepat. Teknologi muncul dalam berbagai macam jenis dan setiap hari memiliki fitur baru. Perkembangan teknologi semakin berkembang dengan pesat sesuai dengan perkembangan zaman (Yandi, 2021). Salah satu contoh kemajuan teknologi saat ini, yaitu *gadget*. *Gadget* adalah perangkat elektronik sederhana yang memiliki fitur lebih lengkap daripada perangkat elektronik yang lain dan dirancang sesuai dengan kemajuan teknologi saat ini (Ashifa *et al.*, 2022).

Laporan *State of Mobile 2024* menyatakan bahwa dalam empat tahun terakhir, penggunaan *gadget* di Indonesia telah meningkat sejak pandemi *Covid-19*. Laporan tersebut menyatakan bahwa penggunaan perangkat *mobile*, *gadget*, ponsel, atau *tablet android* di Indonesia telah meningkat. Persentase penduduk berumur 5 tahun ke atas yang menggunakan telepon seluler (HP)/nirkabel di provinsi Jawa Tengah berdasarkan data yang diperoleh dari Badan Pusat Statistik (2021), yaitu sebanyak 77,52 %. Kabupaten Banyumas menduduki peringkat ke-7 se-Jawa Tengah sebanyak 83,25 %. Fenomena yang terjadi saat ini anak-anak cenderung lebih suka dan sering menggunakan *gadget* dibandingkan berinteraksi baik dengan keluarga, teman, maupun orang lain. Hal ini

dapat mempengaruhi anak dalam melakukan interaksi sosial. Anak-anak akan sulit berinteraksi dengan orang lain yang dapat menyebabkan mereka tidak peduli dengan sesama. Anak-anak lebih suka bermain dengan *gadget* mereka saat bermain dengan teman-temannya (Wildan *et al.*, 2022).

Penggunaan *gadget* telah berdampak besar pada kehidupan kita, baik dengan dampak positif maupun negatif. *Gadget* membantu orang dalam berkomunikasi, mencari informasi, dan menikmati hiburan, serta meningkatkan produktivitas. Namun, penggunaan yang berlebihan dapat menyebabkan masalah, seperti ketergantungan, masalah kesehatan, dan kurangnya interaksi sosial secara langsung.

Perilaku anak dalam kesehariannya akan terpengaruh oleh penggunaan *gadget* yang berkelanjutan. Apabila anak sering menggunakan *gadget* secara terus menerus, maka akan ketergantungan dan menjadi rutinitas yang dilakukan sehari-hari. Banyak anak-anak bermain dengan *gadget* lebih sering daripada bermain dengan teman sebayanya. Akibatnya, anak-anak tidak tertarik untuk belajar dan tidak berinteraksi dengan lingkungan sekitarnya (Rohana & Hartini, 2020). Berdasarkan penelitian Alawiyah & Ernawati (2021), penggunaan *gadget* yang berlebihan berdampak negatif pada perkembangan interaksi sosial anak. Penelitian yang dilakukan oleh Widya (2020) menyatakan

bahwa anak-anak yang sering menggunakan *gadget* akan memiliki sikap individualis karena mereka lebih suka menghabiskan waktu dengan *gadget* mereka sendiri.

Penggunaan *gadget* secara berlebihan dapat mengakibatkan dampak negatif pada penggunanya. Maka perlu diketahui durasi penggunaan *gadget* yang baik agar tidak menyebabkan ketergantungan. Menurut *American Academy of Pediatrics (AAP)*, anak-anak tidak boleh menggunakan *gadget* lebih dari satu sampai dua jam setiap hari (Oktafia *et al.*, 2021).

Hasil pra survey pada hari Kamis, 25 Juli 2024 di SD Negeri 2 Dukuhwaluh terhadap 12 siswa dari 44 siswa (27%), didapatkan data bahwa mayoritas siswa kelas VI telah menggunakan *gadget* yang merupakan milik sendiri pemberian dari orang tua. Rata-rata durasi penggunaan *gadget* adalah 2-4 jam per hari. Penggunaan *gadget* dilakukan setelah pulang sekolah, sebelum tidur, saat makan, bahkan saat bermain di luar dengan teman sebayanya. Mayoritas kegiatan yang dilakukan mereka saat menggunakan *gadget* adalah *scrolling tik tok* dan bermain *game*. Peneliti melakukan penelitian ini bertujuan untuk mencari tahu apakah ada hubungan antara durasi penggunaan gadget dengan interaksi sosial pada anak usia sekolah dasar di SD Negeri 2 Dukuhwaluh.

METODE

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan menggunakan metode korelasional. Pendekatan yang digunakan adalah pendekatan *cross-sectional* karena sebab dan akibat diukur pada waktu yang sama dan tidak diketahui sebab mendahului akibat atau sebaliknya. Selain itu, waktu

yang dihabiskan untuk mengukur atau melihat data variabel independen dan variabel dependen hanya digunakan sekali (Fitrianis, 2020). Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 2 Dukuhwaluh dengan pertimbangan bahwa setelah melakukan pra survey, penulis menemukan permasalahan yang sesuai dengan judul penelitian penulis. Penelitian dilaksanakan pada tanggal 15-16 Oktober 2024. Penelitian ini sudah melalui proses perizinan penelitian dan disetujui oleh Komite Etik Penelitian Kesehatan Universitas Harapan Bangsa dengan nomor *ethical* No. B.LPPM-UHB/939/09/2024. Populasi dalam penelitian ini yaitu seluruh siswa kelas IV, V, dan VI DI SD Negeri 2 Dukuhwaluh yang berjumlah 134 orang. Alasan pemilihan kelas IV, V, dan VI sebagai populasi penelitian dikarenakan kelas tersebut merupakan usia sekolah di mana pada usia tersebut, anak mulai memperoleh dasar pengetahuan atau kognitif untuk mengenal dunia baru, bertanggung jawab atas perilakunya sendiri dengan lingkungan sekitarnya dan berinteraksi dengan teman sebaya. Pemilihan sampel dilakukan menggunakan teknik *proportionate stratified random sampling* dan jumlah sampel ditentukan menggunakan rumus Slovin sebanyak 100 orang. Pemilihan sampel ditentukan berdasarkan kriteria inklusi dan eksklusi dengan menggunakan *website Wheel of Names Random Name Picker* untuk memilih responden secara proporsional dari setiap strata. Perhitungan untuk menentukan besarnya sampel pada setiap kelas dilakukan dengan cara

$$n = \frac{\text{Populasi kelas}}{\text{Jumlah populasi keseluruhan}} \times \text{Jumlah sampel}$$

Berdasarkan rumus tersebut didapatkan besar sampel masing-masing kelas, yaitu

kelas IV sebesar 28 siswa, kelas V 39 siswa, dan kelas VI sebesar 33 siswa.

Penelitian ini menggunakan instrumen yang dirumuskan berdasarkan definisi operasional terkait durasi penggunaan *gadget* dan interaksi sosial anak usia sekolah dasar. Kuesioner durasi penggunaan *gadget* yang digunakan dalam penelitian ini diadaptasi dari kuesioner penggunaan *gadget* yang disusun oleh Pratiwi (2019). Kuesioner ini berisi pertanyaan berapa durasi penggunaan *gadget* dalam sehari. Kuesioner ini bertujuan untuk mengukur lamanya responden menggunakan *gadget* dengan skala ordinal dalam bentuk pertanyaan yang terdiri dari satu butir pertanyaan dengan uraian dan jawaban ≥ 7 jam dikategorikan sangat lama, 5-6 jam lama, 3-4 jam sedang, dan ≤ 2 jam dikategorikan singkat. Kuesioner interaksi sosial yang digunakan dalam penelitian ini, diadaptasi dari kuesioner interaksi sosial yang disusun oleh Novita (2022). Kuesioner ini bertujuan untuk menentukan interaksi sosial anak usia sekolah dasar dengan menggunakan skala ordinal dalam pertanyaan yang terdiri dari 25 pertanyaan. Instrumen kuesioner yang digunakan pada penelitian ini telah diuji validitas dan uji reliabilitas pada penelitian Novita (2022) dengan metode *Product Moment* yang didapatkan dengan hasil *p-value* $< 0,05$ dan *r* hitung $> r$ tabel dengan taraf signifikan 0,05 dan hasil uji reliabilitas yaitu 0,782.

Penelitian ini dilakukan setelah responden menandatangani *informed consent* dan atas persetujuan dari orang tua/wali. Pengambilan data dilakukan pada saat jam istirahat. Pengisian kuesioner didampingi oleh peneliti. Peneliti menjelaskan prosedur pengisian kuesioner

dan menyarankan untuk bertanya apabila terdapat pertanyaan yang tidak dipahami.

Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan analisis univariat dan analisis bivariat. Analisis bivariat menggunakan uji *Spearman Rho* yang bertujuan untuk mengetahui hubungan antar variabel.

HASIL

Tabel 1. Distribusi Frekuensi Karakteristik Responden di SD Negeri 2 Dukuhwaluh (n=100)

Karakteristik Responden	f	%
Usia (Tahun)		
9	6	6.0
10	35	35.0
11	40	40.0
12	19	19.0
Total	100	100.0
Jenis Kelamin		
Laki-laki	52	52.0
Perempuan	48	48.0
Total	100.0	100.0

Pada tabel 1. dari 100 responden berdasarkan usia paling banyak responden berusia 11 tahun (40%), dilihat berdasarkan jenis kelamin lebih dari setengah berjenis kelamin laki-laki (52%).

Tabel 2. Distribusi Frekuensi Durasi Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Sekolah Dasar di SD Negeri 2 Dukuhwaluh (n=100)

Durasi Penggunaan Gadget	f	%
Sangat lama	5	5.0
Lama	23	23.0
Sedang	67	67.0
Singkat	5	5.0
Total	100	100.0

Berdasarkan tabel 2 menunjukkan durasi penggunaan gadget pada anak usia

sekolah di SD Negeri 2 Dukuhwaluh sebagian besar dalam kategori durasi sedang (67%).

Tabel 3. Distribusi Frekuensi Interaksi Sosial Pada Anak Usia Sekolah Dasar di SD Negeri 2 Dukuhwaluh (n=100)

Interaksi Sosial	f	%
Sangat baik	7	7.0
Baik	42	42.0
Cukup	38	38.0
Kurang baik	13	13.0
Total	100	100.0

Berdasarkan tabel 3 menunjukkan sebagian besar anak memiliki interaksi sosial kategori baik (42%).

Tabel 4. Distribusi Data Hubungan Durasi Penggunaan Gadget Dengan Interaksi Sosial Pada Anak Usia Sekolah Dasar di SD Negeri 2 Dukuhwaluh (n=100)

Durasi Penggunaan Gadget	Interaksi Sosial Pada Anak Usia Sekolah Dasar										r	p-value
	Sangat baik		Baik		Cukup		Kurang baik		Total			
	f	%	f	%	f	%	f	%	f	%		
Sangat lama	0	0	2	2	0	0	3	3	5	5	-0.352	0.000
Lama	1	1	2	2	17	17	3	3	23	23		
Sedang	5	5	36	36	19	19	7	7	67	67		
Singkat	1	1	2	2	2	2	0	0	5	5		
Total	7	7	42	42	38	38	13	13	100	100		

Berdasarkan tabel 4 menunjukkan hasil uji *Spearman Rank* didapatkan nilai $p = 0,000$ (nilai $p < 0,05$, artinya ada hubungan antara durasi penggunaan *gadget* dengan interaksi sosial pada anak usia sekolah dasar di SD Negeri 2 Dukuhwaluh. Angka koefisien korelasi (r) -0.352 sehingga semakin lama durasi penggunaan *gadget* pada anak usia sekolah dasar semakin kurang interaksinya dan memiliki keeratan hubungan yang lemah.

PEMBAHASAN

Distribusi durasi penggunaan *gadget* pada anak usia sekolah di SD Negeri 2 Dukuhwaluh menunjukkan sebagian besar dalam kategori durasi sedang (67%). Penggunaan *gadget* pada anak usia sekolah dewasa ini menjadi hal yang umum karena perkembangan kemajuan teknologi yang cepat. *Gadget* ini digunakan oleh anak-anak bukan hanya untuk hiburan, tetapi juga untuk tujuan belajar, berkomunikasi, dan mengakses informasi, menjadikannya kebutuhan yang dianggap wajar dan umum di lingkungan mereka. *Gadget* memiliki berbagai fitur dan aplikasi yang ditawarkan. Fitur dan aplikasi tersebut pun sangat menarik, sehingga sangat mempengaruhi penggunaannya dalam penggunaan *gadget*. Semakin menarik fitur dan aplikasi yang ditawarkan, semakin penggunaannya lupa waktu dan lingkungan sekitarnya (Syahyudin, 2020).

Menurut penelitian yang dilakukan oleh Dinda Berliana *et al.* (2022) anak-anak yang menggunakan *gadget* lebih dari dua jam setiap hari mengalami perubahan perilaku. Menurut Lestari *et al.*, (2022) faktor utama peningkatan penggunaan *gadget* oleh anak-anak usia sekolah dari tahun ke tahun adalah kebiasaan orang tua memberikan *gadget* kepada anak-anak sebagai hadiah atau atas permintaan anak. Penggunaan *gadget* ini berdampak pada perkembangan psikologi anak, seperti membuat anak menjadi marah, meniru tingkah laku yang dilakukan oleh *gadget*, dan berbicara dengannya sendiri. Selain itu, penggunaan *gadget* ini memengaruhi kebiasaan belajar anak-anak; mereka menjadi malas melakukan apa pun, menghabiskan lebih banyak waktu untuk bermain *game* dan menonton *YouTube* daripada belajar.

Distribusi interaksi sosial pada anak usia sekolah di SD Negeri 2 Dukuhwaluh

menunjukkan sebagian besar anak memiliki interaksi sosial kategori baik (42%). Sebagai makhluk sosial, manusia perlu berinteraksi dengan orang lain untuk memenuhi kebutuhannya sendiri (Susilowati, 2018). Interaksi sosial adalah istilah yang mengacu pada hubungan dan kontak yang terjadi antara individu atau kelompok manusia di suatu lingkungan sosial. Bentuk interaksi sosial mencakup pertukaran informasi, ide, perasaan, dan perilaku serta interaksi melalui media sosial (Junindra *et al.*, 2021).

Interaksi sosial merupakan salah satu aspek fase perkembangan pada anak usia sekolah dasar. Pada fase ini, intensitas hubungan anak dengan teman-teman sebayanya meningkat (Khaulani, 2023). Interaksi sosial memiliki peranan yang penting dalam perkembangan sosial anak. Anak-anak belajar empati melalui interaksi dengan teman sebaya, toleransi, dan kepekaan terhadap perasaan orang lain. Mereka belajar untuk mengidentifikasi dan mengungkapkan emosi mereka sendiri, serta bagaimana mengatasi konflik dan menyelesaikan masalah secara konstruktif (Nadia *et al.*, 2023). Oleh karena itu, interaksi sosial yang baik membantu anak menumbuhkan keterampilan emosional dan sosial yang penting selain membantu mereka menjalin hubungan dengan orang lain.

Hasil penelitian menunjukkan ada hubungan antara durasi penggunaan *gadget* dengan interaksi sosial pada anak usia sekolah dasar di SD Negeri 2 Dukuhwaluh ($p=0.000$, $r = -0.352$). Hasil analisis ini bernilai negatif atau timbal balik dan memiliki keeratan hubungan lemah yang berarti semakin tinggi durasi penggunaan *gadget* pada anak usia sekolah semakin kurang interaksi sosialnya.

Penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Wahyuliarmy & Ayu Imasria (2021), bahwa ada korelasi negatif antara intensitas penggunaan *gadget* dengan interaksi sosial, dengan kata lain, semakin tinggi intensitas penggunaan *gadget*, semakin sedikit interaksi sosial, dan sebaliknya semakin rendah intensitas penggunaan *gadget*, semakin banyak interaksi sosial.

Menurut Puspita (2020) seorang anak idealnya dikenalkan dengan *gadget* pada usia enam tahun. Hal ini dikarenakan otak anak berkembang 95% lebih cepat daripada otak orang dewasa pada usia ini. Apabila kita mengenalkan *gadget* kepada anak sebelum usia enam tahun, anak cenderung tertarik dengan tampilan yang menarik dan suara yang beragam yang ada di dalamnya. Pada usia sekolah, terdapat tugas perkembangan yang harus dipenuhi. Menurut Retnaningsih *et al.* (2020) tugas dan perkembangan yang dihadapi oleh anak-anak usia sekolah termasuk memperoleh keterampilan fisik untuk bermain, mempelajari peranan jenis kelamin, bergaul dengan anak-anak sebaya, dan menguasai dasar-dasar kecakapan membaca, menulis, dan berhitung, mengembangkan pemahaman yang diperlukan untuk kebutuhan kehidupan sehari-hari, memperoleh pemahaman tentang moralitas dan ukuran nilai, dan memperoleh sikap positif terhadap kelompok.

Hasil penelitian Hermawan (2021) menyatakan bahwa pemakaian *gadget* yang berlebihan mengganggu proses interaksi sosial karena fokus akan berpindah dari lingkungan sekitar ke *gadget*. Hal ini tidak baik untuk anak-anak usia 7 hingga 12 tahun karena usia ini merupakan waktu belajar bersosialisasi baik di rumah maupun

di sekolah. Menurut Gaol *et al.* (2021) menyatakan penggunaan *gadget* terhadap perkembangan interaksi sosial pada anak usia sekolah dasar memiliki dampak negatif yang lebih besar dibandingkan dengan dampak positif. Dampak negatif dari lamanya durasi penggunaan *gadget* pada anak usia sekolah dasar yaitu menyebabkan kecanduan yang menyebabkan mereka menjadi individualis dan kehilangan kemampuan mereka untuk berkomunikasi dan berinteraksi dengan lingkungan sekitar.

Menurut penelitian yang dilakukan oleh Nasution *et al.* (2022) Anak menjadi kecanduan pada *gadget* disebabkan karena durasi penggunaannya. Anak-anak yang bermain *gadget* secara teratur dan untuk durasi yang cukup lama dapat mengembangkan kecenderungan pribadi yang antisosial. Dalam jangka panjang, hal itu dapat menyebabkan anak menjadi lebih individualis dan lupa berkomunikasi dan berinteraksi dengan lingkungannya. Menurut Yandi *et al.* (2021) *gadget* secara efektif dapat mempengaruhi pergaulan sosial anak terhadap lingkungan terdekatnya, membuat mereka merasa asing dengan lingkungannya dan membuat mereka kurang peka dan tidak peduli dengan lingkungannya. Hal ini berdampak negatif pada perkembangan interaksi sosial anak.

Penelitian ini tidak melihat interaksi sosial anak ketika di sekolah dan saat tidak sedang menggunakan *gadget*. Meski demikian, temuan ini memiliki implikasi bagi praktik keperawatan, terutama dalam upaya edukatif untuk mendorong pola penggunaan *gadget* yang sehat serta meningkatkan interaksi sosial anak sebagai bagian dari tumbuh kembang yang seimbang.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan didapatkan hasil bahwa terdapat hubungan antara durasi penggunaan *gadget* dengan interaksi sosial pada anak usia sekolah dasar di SD Negeri 2 Dukuwaluh, dengan nilai signifikansi $p=0.000$ dan kekuatan hubungan yang lemah. Artinya, semakin lama anak menggunakan *gadget*, maka semakin rendah pula tingkat interaksi sosialnya. Meskipun kekuatan hubungan yang ditemukan tergolong lemah, hasil ini tetap penting untuk diperhatikan karena pada usia sekolah dasar, anak sedang berada dalam tahap perkembangan sosial yang krusial, seperti belajar berkomunikasi, berempati, dan bekerja sama. Kelemahan kekuatan hubungan ini juga dapat dipengaruhi oleh variabel lain yang tidak diteliti, seperti pola asuh orang tua, lingkungan sosial, dan jenis konten atau aktivitas yang dilakukan saat menggunakan *gadget*. Oleh karena itu, hasil ini dapat menjadi sinyal bahwa akan perlunya perhatian lebih terhadap penggunaan *gadget* oleh anak-anak dalam kaitannya dengan perkembangan sosial meeka.

DAFTAR PUSTAKA

- Alawiyah, N., & Ernawati, R. (2021). Hubungan Penggunaan Gadget dengan Interaksi Sosial Anak Usia Sekolah Dasar di SD Muhammadiyah 5 Samarinda. *Borneo Student Research*, 3(1), 300–309. <https://journals.umkt.ac.id/index.php/bsr/article/download/2461/1013>
- Ashifa, R., Yulianti, Y., & Wahyuningsih, Y. (2022). Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Perilaku Sosial dan Prestasi Belajar Siswa di Sekolah Dasar. *Journal on Education*, 5(1), 503–510. <https://doi.org/10.31004/joe.v5i1.635>
- Badan Pusat Statistik. (2021). *Persentase*

- Penduduk Berumur 5 Tahun ke Atas yang Menggunakan Telepon Seluler (HP)/Nirkabel dalam 3 Bulan Terakhir Menurut Kabupaten/Kota dan Jenis Kelamin (Tahun) 2021.*
- Dinda Berliana, Laily Rosidah, & Tri Sayekti. (2022). Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Interaksi Sosial Anak Usia 5-6 Tahun. *Kiddo: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 3(1), 23–37. <https://doi.org/10.19105/kiddo.v3i1.5065>
- Fitriani, E. (2020). *Hubungan Durasi Waktu Penggunaan Gadget Terhadap*. 4(2), 214–223.
- Gaol, N. M. L., Suhaedah, & Caturiasari, J. (2021). Dampak Negatif Penggunaan Gadget terhadap Perkembangan Interaksi Sosial Siswa Sekolah Dasar. *Seminar Nasional Pendidikan Dasar*, 950–958. <http://proceedings.upi.edu/index.php/semnaspdgpwk>
- Hermawan, A. (2021). Pada Siswa Di Sekolah Dasar Negeri (Sdn) 1 Way Mengaku Liwa Kabupaten Lampung Barat. *MAHESA : Malahayati Health Student Journal*, 1, 53–62.
- Junindra, A., Fitri, H., Putri, A. R., Nasti, B., & Erita, Y. (2021). Mendesain Pembelajaran IPS dan PKn Berbasis Literasi ICT (Information and Communication Technology) pada Tingkat Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 6264–6270. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i6.1827>
- Khaulani, F. N. M. I. (2023). Fase Dan Tugas Perkembangan Sosio-Emosional Anak Sekolah Dasar. *Jurnal Pena Karakter*, 6(1), 30–36. <https://doi.org/10.62426/jpk.v6i1.157>
- Lestari, P. B., Triana, N. Y., & Suryani, R. L. (2022). *Hubungan Durasi Penggunaan Gadget dengan Gangguan Pola Tidur pada Anak di SD Negeri 1 Karanganyar*. 001, 110–119.
- Nadia, D. O., Suhaili, N., & Irdamurni. (2023). Peran Interaksi Sosial Dalam Perkembangan Emosional Anak Sekolah Dasar. *Jurnal Pendas*, 08(1), 2727–2738.
- Nasution, T., Islam, U., & Sumatera, N. (2022). *Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Kemampuan*. 4307(3), 588–594.
- Novita, E. (2022). *Hubungan Penggunaan Smartphone Dengan Interaksi Sosial Pada Anak Usia Sekolah Di SDN 1 Kutowinangun*.
- Oktafia, D. P., Triana, N. Y., & Suryani, R. L. (2021). Durasi Penggunaan Gadget terhadap Interaksi Sosial pada Anak Usia PraSekolah. *Jurnal Kesehatan*, 4(1), 31–47.
- Puspita, S. (2020). *Monograf: Fenomena Kecanduan Gadget Pada Usia Dini*. Cipta Publishing.
- Retnaningsih, D., Qonita, & A. (2020). Pola Interaksi Sosial Anak Usia Sekolah Terhadap Penggunaan Gadget. *Proceeding Widya Husada Nurshing Conference 1*, 129–135.
- Rohana, F., & Hartini, S. (2020). Hubungan Penggunaan Gadget Dengan Interaksi Sosial Anak Usia Sekolah Di Sdn 02 Banyuurip Kecamatan Margorejo Kabupaten Pati. *Jurnal Keperawatan Dan Kesehatan Masyarakat Cendekia Utama*, 9(2), 137. <https://doi.org/10.31596/jcu.v9i2.594>
- Susilowati, H. (2018). Interaksi Sosial Siswa Slow Learner Kelas III. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 7.
- Syahyudin, D. (2020). Pengaruh Gadget Terhadap Pola Interaksi Sosial Dan Komunikasi Siswa. *Gunahumas*, 2(1), 272–282. <https://doi.org/10.17509/ghm.v2i1.23048>
- Wahyuliarmy, Ayu Imasria, C. A. K. S. (2021). Intensitas Penggunaan Gadget Dengan Interaksi Sosial. *IDEA: Jurnal Psikologi*, 5(2), 100–114. <https://doi.org/10.32492/idea.v5i2.5204>
- Wildan, A., Attalina, S. N. C., & Widiyono, A. (2022). Analisis Dampak Game Online Pada Interaksi Sosial Anak Usia Sekolah Dasar Di Desa Bawu RT 06 RW 01. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4(3), 534–541. <https://scholar.google.com/scholar?hl=i>. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4(3), 534–541.
- Yandi, H. (2021). Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Kemampuan Interaksi Sosial Anak Usia Dini. *BUHUTS AL-ATHFAL: Jurnal Pendidikan Dan Anak*

Usia Dini, 1(2), 269–281.
<https://doi.org/10.24952/alathfal.v1i2.445>
5

Yandi, H., Siregar, A. O., Islam, U., & Sumatera, N. (2021). *Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap*. 1(2), 269–281.

HALAMAN INI SENGAJA DI KOSONGKAN

JURNAL KEPERAWATAN RAFLESIA