

HUBUNGAN PENGGUNAAN GADGET TERHADAP PERUBAHAN INTERAKSI SOSIAL PADA ANAK

Juniah¹, Edita Revine Siahaan²

¹⁻²Akademi Keperawatan Bunda Delima Bandar Lampung

Jl. Bakau, No 5, Tanjung Gading, Tanjung Raya, Kedamaian, Kota Bandar Lampung, 35227

juniahdhz@gmail.com

ABSTRACT

The era of technology has a negative impact, especially on children, the use of gadgets in children can cause changes in social interactions, making a person indifferent to the environment, both the family, school, and community environment. This is certainly a warning to parents where children are the next generation of the nation. This is a very worrying condition if parents pay attention to their children using gadgets. The purpose of this study is to explain the relationship between gadget use and social interaction in children. The search for article data sources was carried out through scholars to retrieve relevant articles. and related keywords in terms of gadget use, social interaction, and children were used in the search for related topics. The inclusion of related study designs used Correlative and Cross-sectional. The results of the journal about the relationship between gadget use and social interaction in children got a total of 384 respondents. There is a very significant relationship between the use of gadgets that have a negative impact on social interaction in children.

Keyword: Relationship between gadget use, social interaction, and children

ABSTRAK

Era teknologi cenderung memiliki dampak negatif terutama pada anak, meningkatnya penggunaan *gadget* pada anak dapat menyebabkan anak mengalami perubahan pada interaksi sosialnya, membuat anak menjadi seseorang yang acuh tak acuh pada lingkungannya, baik lingkungan keluarga, sekolah, maupun masyarakat. Hal ini tentunya menjadi sebuah peringatan bagi orang tua dimana anak adalah generasi penerus bangsa. Kondisi yang sangat memprihatinkan apabila orang tua pun bersikap acuh terhadap anak yang menggunakan *gadget*. Tujuan penelitian ini menjelaskan tentang hubungan penggunaan *gadget* dengan interaksi sosial pada anak. Pencarian sumber data artikel dilakukan melalui scholar untuk mengambil artikel yang relevan. Istilah dan kata kunci yang terkait dalam Hubungan penggunaan *gadget*, interaksi sosial, dan Anak digunakan dalam pencarian subjek terkait. Inklusi *Study Design* yang terkait menggunakan Korelatif dan *Cross-sectional*. Hasil dari jurnal tentang hubungan penggunaan *gadget* terhadap interaksi sosial pada anak mendapat total responden sebanyak 384 anak. Terdapat hubungan yang sangat signifikan dari penggunaan *gadget* yang berdampak negatif bagi interaksi sosial pada anak.

Kata kunci: Hubungan penggunaan *gadget*, Interaksi Sosial, dan Anak

PENDAHULUAN

Menurut Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 23 Tahun 2002 tentang Perlindungan Anak, pasal 1 Ayat 1, Anak adalah seseorang yang belum berusia 18 (delapan belas) tahun, termasuk anak yang masih dalam kandungan. Sedangkan menurut definisi WHO, batasan umur anak adalah sejak anak di dalam kandungan sampai usia 19 tahun (Kemenkes RI, 2014).

Pada era globalisasi saat ini, media seseorang untuk melakukan sebuah interaksi sosial, khususnya untuk melakukan kontak sosial maupun berkomunikasi satu dengan lainnya tidaklah hanya dengan menggunakan *gadget* seseorang dapat berinteraksi satu dengan lainnya. *Gadget* adalah sebuah istilah dalam bahasa Inggris yang mengartikan sebuah alat elektronik kecil dengan berbagai macam fungsi (Novitasari, 2016).

Gadget pada era globalisasi sangatlah gampang dijumpai, sebab hampir semua kalangan masyarakat memiliki gadget. Pasalnya gadget tidak hanya beredar di kalangan remaja (usia 12-21 tahun) dan dewasa atau lanjut usia (usia 60 tahun keatas), tetapi juga beredar di kalangan anak-anak (usia 7-11 tahun) dan ironisnya lagi gadget bukan barang asing untuk anak (usia 3-6) tahun yang seharusnya belum layak menggunakan gadget (Novitasari, 2016).

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh The Asian Parent Insight pada November 2014, sebanyak 98% dari 2.714 orang tua di Asia Tenggara yang mengikuti penelitian ini mengizinkan anaknya untuk mengakses teknologi berupa *computer*, *smartphone* atau *tablet*. Penelitian ini dilakukan terhadap 2.714 orang tua di Asia Tenggara yang memiliki anak berusia 3-8 tahun. Para orang tua peserta penelitian ini berasal dari Singapura, Malaysia, Thailand, Indonesia dan Filipina. Dari hasil survey tersebut kebanyakan orang tua memperbolehkan anaknya bermain gadget untuk tujuan edukasi. Namun kenyataannya menurut hasil survey sebagian besar putra putri mereka menggunakan gadget tersebut untuk tujuan hiburan seperti game (Novitasari, 2016).

Journal of Pediatric Health Care yang berjudul *The Impact of Technology Dependence on Children and Their Families* menemukan bahwa anak-anak sekarang banyak yang bergantung pada teknologi dibalik hal itu keluarga merekapun bergantung pada teknologi, teknologi tersebut berdampak pada komunikasi dalam keluarga yang terham Hal tersebut memang tidak lepas dari diberlakukannya pasar bebas dunia pada tahun 2008 yang dimana Indonesia termasuk dalam sasaran utama penjualan produk-produk elektronik khususnya teknologi *gadget*. (Munisa, 2020).

Gadget yang awalnya hanya mampu dibeli oleh seseorang yang berpenghasilan tinggi, sekarang seseorang yang penghasilannya pas-pasan pun mampu membeli gadget dengan harga murah maupun dengan sistem pembayaran berkala. Selain itu pula, tak jarang sekarang banyak produsen-produsen gadget sengaja menjadikan anak-anak sebagai target pemasarannya (Novitasari, 2016).

Kecenderungan penggunaan gadget secara berlebihan dan tidak tepat menjadikan seseorang bersikap tidak peduli pada lingkungannya baik dalam lingkungan keluarga maupun masyarakat. Ketidakpedulian seseorang dengan keadaan disekitarnya dapat menjadikan seseorang dijauhi bahkan terasing dilingkungannya. Perilaku anak dalam menggunakan gadget memiliki dampak positif maupun negatif. Dampak positif dari penggunaan gadget antara lain untuk memudahkan seorang anak dalam mengasah kreativitas dan kecerdasan anak. Seperti adanya aplikasi mewarnai, belajar membaca, dan menulis huruf tentunya memberikan dampak positif bagi perkembangan otak anak. Anak-anak tidak memerlukan waktu dan tenaga yang lebih untuk belajar membaca dan menulis di buku atau kertas. Anak-anak bat dan aktivitas sehari-hari dikeluarga menjadi kesulitan (Novitasari, 2016).

METODE PENELITIAN

Desain yang digunakan adalah *literature review* berupa pengaruh intensitas gadget terhadap perubahan interaksi sosial pada anak, dengan *design study* deskriptif dan korelatif. Prosedur pengambilan data disesuaikan dengan *literature review* dengan cara mengumpulkan hasil pencarian jurnal secara online melalui google scholar dengan kata kunci: *Gadget*, Interaksi Sosial, Anak. Analisis data dilakukan dengan mengumpulkan dan meringkas *literature* kemudian membandingkan beberapa *literature* dan selanjutnya dituangkan dalam pembahasan. Mereview sebuah *literature* bisa melakukannya dengan beberapa cara yaitu Mencari kesamaan (*Simmiliarity*), Mencari ketidaksamaan (*contrast*), Memberikan pandangan (*criticize*), Membandingkan (*compare*) dan Meringkas (*summarize*).

HASIL

Berdasarkan artikel 1 Marta, *et al* (2021), membuktikan siswa tingkat interaksi sosial yang rendah dengan pengkategorian Penggunaan Gadget kategori tinggi berjumlah 33 anak, kategori sedang berjumlah 25 anak, dan kategori rendah berjumlah nihil (0). Interaksi Sosial kategori sangat tinggi berjumlah nihil (0), kategori tinggi berjumlah nihil (0), kategori sedang berjumlah 1 anak, kategori rendah berjumlah 30 anak, dan sangat rendah berjumlah 27 anak. Hubungan penggunaan gadget dengan interaksi sosial menunjukkan *r* hitung sebesar 0,370 dengan signifikansi 0,000 yang diinterpretasikan sebagai adanya hubungan antara penggunaan gadget.

Berdasarkan artikel 2 penelitian yang dilakukan oleh (Nur Asiah, Ari Sofia, 2019). Diketahui tingkat penggunaan gadget pada kategori tidak pernah sebanyak 12%, kurang dari 1 jam sebanyak 37%, 1 jam 29%, lebih besar dari 1 jam sebanyak 21%.

Berdasarkan artikel 3 penelitian yang telah dilakukan oleh (Retnaningsih *et al*, 2017) distribusi pola interaksi pada anak usia sekolah di SDN 3 Purwoyoso Kota Semarang dengan interaksi sosial sangat baik sebanyak 24 orang (29.3%), interaksi sosial kategori baik sebanyak 39 orang (42.4%) dan interaksi sosial pada anak sekolah kategori kurang sebanyak 29 orang (31.5%). Sebagian responden penggunaan gadget berat dengan pola interaksi sosial baik sebanyak 10 responden (37.0%). Siswa pengguna gadget di SDN Purwoyoso 03 Kota Semarang cukup efektif dan efisien

Berdasarkan artikel 4 penelitian yang dilakukan oleh (Rohana, 2020) menunjukkan paling banyak adalah responden penggunaan gadget tinggi dengan jumlah 23 responden (59,0%), dan paling sedikit adalah penggunaan rendah dengan jumlah 6 responden (15,4%), dan diantaranya adalah penggunaan sedang dengan jumlah 10 responden (25,6%). Sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Tutik Hidayati, Dkk (2019) desain penelitian yang digunakan adalah *cross sectional*. Pengumpulan data yang digunakan pada penelitian ini menggunakan kuesioner. Hasil uji *Spearman Rank* antara penggunaan gadget dengan kemandirian dan kematangan sosial diperoleh nilai $p \text{ value } 0,000 < \alpha 0,05$, maka *ha* diterima sehingga ada hubungan antara penggunaan *gadget* dengan kemandirian dan kematangan sosial.. Besarnya nilai *Exp (B)* pada analisis regresi logistik kemandirian memiliki nilai 4,668 yang berarti bahwa kemandirian memiliki peluang 4,668 kali untuk berubah. Sedangkan variabel kematangan sosial pada regresi logistik berganda memiliki nilai *Exp (B)* sebesar 2,545, dari hasil tersebut dapat dijelaskan bahwa kematangan sosial memiliki peluang meningkat 2,545 kali.

Berdasarkan artikel 5 penelitian yang dilakukan oleh (Sebayang, 2019). Diketahui bahwa sebagian besar interaksi sosial remaja baik namun frekuensi penggunaan gadget berada pada kategori sedang. Dari data yang diperoleh, hampir semua responden memiliki gadget dengan tipe yang berbeda-beda. Data diperoleh dari interaksi sosial sebagai hal ini dikarenakan responden yang memiliki interaksi sosial yang baik tetap berinteraksi dengan lingkungan sekitar tanpa terikat dan terganggu oleh *gadget*. Dari wawancara yang dilakukan peneliti, responden mengatakan bahwa gadget tidak digunakan pada saat proses belajar mengajar, mereka hanya menggunakannya ketika sampai di rumah.

PEMBAHASAN

Golden periode terjadi satu kali dalam kehidupan manusia. Periode ini terjadi pada usia enam tahun pertama kehidupan anak. Pada periode ini otak anak berkembang dengan pesat. Anak mampu memberikan respon dengan cepat dan mempelajari hal baru dengan mengeksplorasi lingkungannya. Anak usia 3-6 tahun membutuhkan kegiatan bermain dengan lingkungan sekitar dan teman sebaya sehingga mampu mengembangkan interaksi sosial anak.

Penelitian ini didukung oleh penelitian (Novitasari & Khotimah, 2016). Berdasarkan hasil analisis penelitian yang telah dilakukan, maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan gadget berdampak pada interaksi sosial anak usia 5-6 tahun di Kompleks Perumahan Pondok Jati Kabupaten Sidoarjo. Hal tersebut dapat dibuktikan dari nilai signifikan uji statistik t sebesar $0,000 < 0,05$.

Penggunaan *gadget* mempunyai dampak negatif dan positif hal ini membuat orang tua harus memberikan batasan kepada anak ketika akan memainkan *gadget*-nya. Penggunaan *gadget* lebih dari 1 jam perhari akan memberikan dampak negatif terhadap perkembangan sosial anak.

Apalagi penggunaan gadget tanpa adanya kontrol atau pengawasan dari orang tua akan membuat anak menjadi lebih mudah mengakses aplikasi-aplikasi yang terdapat didalam gadget. Sehingga anak menjadi malas bergerak, beraktifitas, dan membuat anak menjadi malas dalam berinteraksi sosial di dalam lingkungannya.

Sebagian besar orang tua memberikan batasan waktu kepada anak untuk menggunakan *gadget* lebih dari 1 jam. Hal ini bisa saja dikarenakan orang tua yang sibuk kemudian memberikan *gadget* kepada anak, supaya anak bisa tenang bermain tanpa mengganggu orang tuanya. Penggunaan gadget dengan intensitas waktu yang lama akan memberikan dampak negatif pada interaksi sosial anak (Fadzil et al., 2016). Hasil penelitian dari Novitasari dan Khotimah (2016) yang menyatakan lamanya durasi penggunaan gadget dapat menghambat perkembangan sosial anak terutama pada interaksi sosial.

Menggunakan gadget secara efektif dan efisien dapat memudahkan siswa berinteraksi sosial / kerjasama dengan orang – orang di lingkungannya terutama teman sebaya dan di sekolah sebagian besar waktu mereka dihabiskan bersama teman – teman. Dan siswa juga mampu beradaptasi menerima bila terdapat perbedaan perilaku atau pendapat diantara mereka dengan lingkungan sekitar sosialnya. Lingkungan sekitarnya mendukung penggunaan gadget sehingga mereka sering menyapa dan berkomunikasi.

Ketergantungan terhadap gadget pada anak disebabkan karena lamanya durasi dalam menggunakan gadget. Bermain gadget dengan durasi yang cukup panjang dan dilakukan setiap hari, bisa membuat anak berkembang ke arah pribadi yang antisosial. Dampak yang ditimbulkan dari hal itu sebenarnya adalah dapat membuat anak lebih bersikap individualis karena lama kelamaan menyebabkan lupa berkomunikasi dan berinteraksi terhadap lingkungan di sekitarnya (Simamora et al., 2016).

Teori menurut Piaget dalam (Lolotandung, 2021), menyatakan anak memiliki empat tingkat perkembangan anak yaitu tahapan sensori motorik (0-2 tahun), pra operasional konkret (2-7), operasional konkret (7-11 tahun) dan operasional formal (11 tahun ke atas) karakteristik siswa SD merupakan individu yang memiliki tingkat perkembangan yang relatif cepat merespons (menangkap) segala sesuatu dan berbagai aspek yang ada.

Penelitian ini mendapatkan hasil yang sejalan dengan (Sianturi, 2021), yang menyatakan bahwa salah satu perkembangan teknologi yang sangat mempengaruhi pola pikir manusia adalah gadget. Berkaitan dengan pengaruh gadget terhadap interaksi sosial pada siswa SD ternyata memberikan dampak negatif. Gadget juga ternyata secara efektif dapat mempengaruhi pergaulan sosial anak terhadap lingkungan terdekatnya. Selain itu, ia juga akan merasa asing dengan lingkungan sekitar karena kurangnya interaksi sosial selain itu anak juga kurang peka dan bahkan cenderung tidak peduli terhadap lingkungannya. Hasil penelitian yang dilakukan Kamil dalam (Amri et al., 2020) didapatkan informasi bahwa gadget berpengaruh terhadap anak Sekolah Dasar seperti anak tidak saling berbicara saat berkumpul bersama sehingga menghilangkan kebiasaan yang telah ada.

Semakin tinggi penggunaan gadget pada peserta didik maka akan semakin rendah interaksi sosial peserta didik di sekolah (Lioni et al., 2014). Hasil penelitian ini didukung oleh penelitian yang dilakukan oleh (Rahmadani & Widiastuti, 2018). Terdapat adanya hubungan yang signifikan negatif antara intensitas penggunaan smartphone (X) dengan interaksi sosial teman sebaya (Y) di kelas X SMA Negeri 14 Bandar Lampung.

Hal ini ditunjukkan dari analisis data korelasi *pearson* didapat korelasi antara intensitas penggunaan smartphone (X) dengan interaksi sosial teman sebaya (Y) adalah -0,819. Arah hubungan negatif, artinya jika intensitas penggunaan smartphonenya tinggi maka interaksi sosial dengan teman sebayanya rendah begitupun sebaliknya.

British Psychological Society and King dalam (Sebayang, 2019). Mengemukakan Satu dari sepuluh remaja mengaku kecanduan menggunakan gadget. Faktor yang mempengaruhi perilaku tersebut adalah karena penggunaan gadget yang sangat menarik dan sifat aktivitas yang dilakukan remaja di dalam gadget, seperti bermain game atau membuka media sosial, seringkali tidak memiliki titik akhir dan menyulitkan remaja untuk menghentikan aksinya. Hasil penelitian ini didukung oleh Arijanto dalam (Sebayang, 2019). Yang menyatakan bahwa daftar besar dampak negatif penggunaan gadget, mulai dari efek kesehatan, psikologis anak, prestasi anak, sikap antisosial dan sebagainya. Semua dampak negatif tersebut selalu menjadi sorotan publik yang semakin sadar akan pentingnya melindungi anak dari pengaruh negatif kemajuan teknologi informasi. Sehingga tidak jarang orang tua memberikan aturan yang sangat tegas kepada anak terhadap penggunaan gadget, bahkan ada juga yang enggan memberikan izin kepada anak untuk memiliki gadget. Namun tidak dapat dipungkiri juga ada hal positif dari penggunaan gadget.

KESIMPULAN

Kesimpulan yang dapat ditarik dari *literature review* dengan jumlah total responden sebanyak 384 anak dapat disimpulkan bahwa:

1. Tingkat penggunaan *gadget* pada anak adalah penggunaan *gadget* dalam kategori berat sebanyak 151 anak (39,32%), Sedang 140 anak (36,45%), dan ringan sebanyak 93 anak (24,21%) dari total 384 responden.
2. Terdapat interaksi sosial maladaptif pada anak pengguna *gadget* sebanyak 243 anak (63,28%), dan adaptif sebanyak 141 anak (36,71%) dari total 384 responden.
3. Terdapat hubungan yang sangat signifikan dari penggunaan *gadget* yang berdampak negatif bagi interaksi sosial pada anak.

SARAN

1. Bagi Orang Tua
Sehubungan dengan penelitian yang telah dilakukan diatas diharapkan orang tua harus memberikan durasi harian untuk anak dalam penggunaan *gadget* agar tidak timbul hal-hal negatif yang sudah dipaparkan diatas.
2. Bagi Peneliti Selanjutnya
Peneliti selanjutnya dapat mengembangkan indikator dalam penelitian ini seperti: dampak penggunaan *gadget* terhadap keluhan mata, ketajaman visus mata, dll.
3. Bagi Institusi
Menambah bahan bacaan dengan tema *gadget*, interaksi sosial, dan anak.

DAFTAR PUSTAKA

- Alodokter. (2020). *Berapa Jam Waktu Ideal Anak Gunakan Gadget Setiap Hari?* Dilihat pada tanggal 13 juli 2021, <https://www.alodokter.com/berapa-jam-waktu-ideal-anak-gunakan-gadgetsetiap-hari>.
- Al Ulil Amri, M. I., Bahtiar, R. S., & Pratiwi, D. E. (2020). Dampak Penggunaan Gadget terhadap Kemampuan Interaksi Anak Sekolah Dasar pada Situasi Pandemi Covid-19'. *Trapsila: Jurnal Pendidikan Dasar*, 2(02), 14. <https://doi.org/10.30742/tpd.v2i2.933>
- Fadzil, N. M., Abdullah, M. Y., & Salleh, M. A. M. (2016). The level of tolerance sanctioning children using gadgets by parents lead to nomophobia: early age gadgets exposure. *International Journal of Arts & Sciences*, 9(2), 615.
- Lioni, T., Holillulloh, H., & Nuralisa, Y. (2014). Pengaruh Penggunaan Gadget Pada Peserta Didik Terhadap Interaksi Sosial. *Jurnal Kultur Demokrasi*, 2(2), 12. <https://media.neliti.com/media/publications/248338-pengaruh-penggunaan-gadget-pada-peserta-3283dc39.pdf>
- Manumpil, B., Ismanto, A. Y., & Onibala, F. (2015). *Hubungan penggunaan gadget dengan tingkat prestasi siswa di SMA Negeri 9 Manado*. *Jurnal Keperawatan*, 3(2).
- MARTA, D. (2021). Hubungan Penggunaan Gadget Dengan Interaksi Sosial Anak Kelompok A Di Tk Muslimat Nu Sunan Giri Kecamatan Balung Kabupaten Jember Tahun Pelajaran. *Repository.Unej.Ac.Id*, 2(1), 1–34. <https://repository.unej.ac.id/handle/123456789/104651>
- Munisa. (2020). *Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Interaksi Sosial Anak Usia Dini Di TK Panca Budi Medan*. *Jurnal Abdi Ilmu*, 13(1979–5408), 102–114.

- Marpaung, J. (2018). *Pengaruh Penggunaan Gadget dalam Kehidupan*. KOPASTA: *Journal of the Counseling Guidance Study Program*, 5(2).
- Nur Asiah, Ari Sofia, S. (2019). Hubungan Penggunaan Gadget terhadap Interaksi Sosial Anak Usia 5-6 Tahun. *Persepsi Masyarakat Terhadap Perawatan Ortodontik Yang Dilakukan Oleh Pihak Non Profesional*, 53(9), 1689–1699.
- Novitasari, W., & Khotimah, N. (2016). *Dampak penggunaan gadget terhadap interaksi sosial anak usia 5-6 tahun*. *Paud Teratai*, 5(3).
- Pusdatin-Kemkes (2014) Kondisi Pencapaian Program Kesehatan Anak Indonesia', dilihat pada tanggal 15 juli 2021. <https://pusdatin.kemkes.go.id/download.php?file=download/pusdatin/infodatin/infodatin-anak.pdf>
- Putri, E. O., Utami, A., & Lestari, R. F. (2020). Hubungan Lama Penggunaan Gadget Dengan Perilaku Sosial Anak Prasekolah. *Jurnal Cakrawala Promkes*, 2(2), 80. <https://doi.org/10.12928/promkes.v2i2.1832>
- Rahmadani, K., & Widiastuti, R. (2018). Hubungan Intensitas Penggunaan Smartphone dengan Interaksi Sosial Teman Sebaya Pada Siswa SMA. *Jurnal Universitas Lampung : Procedia Sosial Behavioral Sciences Turkish*, 9(1), 1–16.
- Riyadi. (2020). *Pengertian Gadget Beserta Fungsi dan Macam-macam Gadget*. Dilihat pada tanggal 12 juli 2021, <https://www.nesabamedia.com/pengertian-gadget/>
- Retnaningsih, D., Qonita, & Arifianto. (2017). *Pola Interaksi Anak Usia Sekolah Terhadap Penggunaan Gadget*. *Proceeding Book*, 129–135.
- Ruang guruku (2021), '*Pengertian Interaksi Sosial*', *Ruang guruku.com*, dilihat pada tanggal 15 juli 2021, <https://ruangguruku.com/pengertian-interaksi-sosial/>.
- Rohana, Fiidatun, and Sri Hartini. (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*. Vol. 9 no. 2, p. 137–145.
- Sebayang, S. (2019). The Relationship between Gadgets Usage and Adolescent Social Interaction Patterns in SMP Negeri I Situluori District. *Science Midwifery*, 7(2, April), 61–65.
- Sianturi, Y. R. U. (2021). *Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Kemampuan Interaksi Sosial Siswa Sekolah Dasar*. *Jurnal Kewarganegaraan*, 5(1), 276–284.
- Simamora, A. S. M. T., Suntoro, I., & Nurmalisa, Y. (2016). Persepsi orangtua terhadap dampak penggunaan gadget pada anak usia pendidikan dasar. *Jurnal Kultur Demokrasi*, 4(6).
- Suri, O. I., Anggraini, D., & Fitriani, W. (2021). *Durasi Penggunaan Gadget Terhadap Interaksi Sosial Pada Anak Usia Pra Sekolah*. *Jurnal Kesehatan*, 12(2), 228–233.
- Tandung, R. L. (2021). Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Kemampuan Interaksi Sosial Siswa Kelas V SDN 2 Tallunglipu. *Jurnal KIP*, 10(1), 21–28.
- Waty, A. (2017). *Hubungan interaksi sosial dengan perkembangan moral pada remaja di SMA UISU Medan*. *Jurnal Psikologi Konseling*, 10, 11, 24.
- Wijaya (2017), '*Batasan Usia Anak dan Pembagian Kelompok Umur Anak*', dilihat pada tanggal 25 juli 2021, <https://www.infodokterku.com/index.php/en/96-daftar-isi-content/info-kesehatan/helath-programs/263-batasan-usia-anak-dan-pembagian-kelompok-umur-anak>



- Witarsa, R., Hadi, R. S. M., Nurhananik, N., & Haerani, N. R. (2018). *Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Kemampuan Interaksi Sosial Siswa Sekolah Dasar. ... Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar ...*, 9–20.
- Yuwanto, L. (2018). Academic flow and cyberloafing. *Psychology Research*, 8(4), 173–177.