
HUBUNGAN PENGGUNAAN *GADGET (HANDPHONE)* TERHADAP KEMAMPUAN INTERAKSI SOSIAL KELAS 4 MADRASAH IBTIDAIYAH NEGERI 11 JAKARTA

Luthfia¹, Najib Hasan², Aris Gumilar³

^{1,2,3}Universitas Muhammadiyah Tangerang

Email: luthfiaupi.08@gmail.com¹, najibhasanbay@gmail.com², arisgumilar18@gmail.com³

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui adanya hubungan antara penggunaan *gadget (handphone)* terhadap kemampuan interaksi sosial. Penelitian ini menggunakan metode penelitian kuantitatif deskripsi. Subjek populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas 4 Madrasah Ibtidaiyah Negeri 11 Jakarta, dengan mengambil dua sampel dua kelas sebanyak 40 siswa yaitu IV B yang berjumlah 20 siswa dan IV D yang berjumlah 20 siswa. Teknik pengumpulan data dengan menggunakan instrument pernyataan kuesioner (angket). Analisis data dilakukan dengan menggunakan teknik statistik korelasi Pearson, hasil korelasi Pearson adalah -0,789. Untuk pengujian hipotesis menggunakan uji t, dari hasil uji t diperoleh $t_{hitung} = 1,990$ dan $t_{tabel} = 7,572$, maka dapat disimpulkan tidak terdapat hubungan yang signifikan antara penggunaan *gadget (handphone)* terhadap kemampuan interaksi sosial kelas 4 Madrasah Ibtidaiyah Negeri 11 Jakarta. Hal ini dapat diartikan ini bahwa penggunaan *gadget (handphone)* pada siswa kelas 4 Madrasah Ibtidaiyah Negeri 11 Jakarta bukanlah faktor utama yang menentukan kemampuan interaksi sosial mereka.

Kata Kunci: Penggunaan Gadget, Handphone, Kemampuan Interaksi Sosial, Siswa, Sekolah.

Abstract: This study aimed to investigate the relationship between *gadget (handphone)* use and social interaction skills. It employed a quantitative descriptive research method. The study's subjects were fourth-grade students at Madrasah Ibtidaiyah Negeri 11 Jakarta. Two sample classes were selected, totaling 40 students: Class IV B with 20 students and Class IV D with 20 students. Data was collected using a questionnaire instrument. Data analysis was performed using the Pearson correlation statistical technique, which yielded a Pearson correlation coefficient of -0.789. For hypothesis testing, a t-test was used. The results of the t-test showed a t-calculated value of 1.990 and a t-table value of 7.572. Therefore, it can be concluded that there is no significant relationship between *gadget (handphone)* use and social interaction skills among fourth-grade students at Madrasah Ibtidaiyah Negeri 11 Jakarta. This implies that *gadget (handphone)* use among these students is not the primary factor determining their social interaction abilities.

Keywords: Gadget Use, Handphone, Social Interaction Skills, Students, School.

PENDAHULUAN

Bagian pendahuluan terutama berisi: Semakin berkembangnya zaman, kepentingan dan kemajuan teknologi tidak dapat dihindari. Kehidupan sosial di era komputer dan internet

memiliki kelebihan dan kekurangan yang mempengaruhi generasi muda. Namun sebagai pendidik, harus berhati-hati dengan perkembangan teknologi karena dapat mempengaruhi masa depan anak. Berbagai macam jenis teknologi yang muncul serta memiliki banyak fitur-fitur baru dan canggih. Salah satu contoh dari berkembangnya teknologi, komunikasi dan informasi tidak lain dan tidak bukan adalah *gadget* atau bisa disebut dengan *handphone*. *handphone* adalah perangkat komunikasi yang dirancang dengan ukuran sangat ringkas dan *portable*. Meskipun bentuknya kecil, fungsi yang dimiliki tidak jauh berbeda dengan komputer, karena *handphone* modern kini mampu menjalankan berbagai tugas komputer, seperti mengakses internet, mengelola dokumen, dan menjalankan beragam aplikasi. Dengan kata lain, *handphone* merupakan versi mini dari komputer. (Rahmawati) dalam Mubara, 2017 : 14), *Gadget (handphone)* merupakan sebuah perangkat alat elektronik yang fungsinya lebih khusus dan biasanya didesain lebih pintar daripada perangkat sebelumnya (Azkia, 2022). Dengan berkembangnya Ipteks, hal ini jelas mempengaruhi cara manusia berpikir dan berperilaku. Dengan bantuan teknologi seperti perangkat, aktivitas manusia dapat menjadi lebih mudah dan tidak memakan waktu yang lama. Selain itu, penggunaan *gadget* dalam kehidupan sehari-hari tidak hanya mempengaruhi perilaku orang dewasa, tetapi juga penggunaan *gadget* pada anak-anak mempengaruhi kemampuan mereka untuk berinteraksi sosial.

kemampuan interaksi sosial merupakan hubungan antara satu individu dengan individu lainnya yang terlibat komunikasi didalamnya dan adanya hubungan yang saling timbal balik antara satu dengan yang lain. Komunikasi dalam hubungan ini dapat terjadi secara langsung (tatap muka) maupun tidak langsung (melalui pesan, telepon, dll.), tetapi yang paling penting adalah bahwa kedua belah pihak melakukan aksi dan reaksi (Nurlatifah dkk., 2022). Kemampuan interaksi sosial juga bertujuan untuk membangun dan memelihara hubungan dengan baik, dapat sebagai pertukaran informasi dan pengetahuan, serta dapat menyelesaikan masalah dengan cara yang konstruktif. Interaksi sosial dapat dikategorikan menjadi dua jenis yaitu interaksi secara langsung dan interaksi tidak langsung, untuk interaksi secara langsung yaitu individu terlibat dalam komunikasi verbal maupun non-verbal secara tatap muka. Sedangkan interaksi tidak langsung yaitu interaksi yang memanfaatkan teknologi (*handphone*) sebagai perantara untuk berkomunikasi jarak jauh. Terlebih pada zaman sekarang ini *gadget* sudah digunakan oleh semua kalangan umur, dari orang dewasa, remaja, bahkan anak-anak. Penggunaan *gadget* di kalangan anak-anak, termasuk siswa sekolah dasar, sangat rentan karena

mereka berada pada masa perkembangan peka. Ketertarikan mereka pada hal-hal baru, seperti aplikasi dan *game online*, sering kali membuat mereka lebih memilih bermain dengan *gadget* daripada berinteraksi langsung dengan teman sebaya. Tanpa pengawasan orang tua, kebiasaan ini dapat memengaruhi sikap sosial dan tanggung jawab anak, serta kemampuan interaksi sosial mereka.

Gadget (handphone) memiliki negatif. Anak yang terlalu sering main *gadget (handphone)*, fokus mereka jadi gampang buyar. Otak mereka terbiasa dengan rangsangan yang cepat dari layar, sehingga mereka kesulitan untuk fokus pada satu hal saja, misalnya saat belajar (Abdurahman, dkk, 2021). Anak yang kecanduan pada *gadget (handphone)* akan lupa bersosialisasi dengan lingkungan sekitarnya, lalu berdampak pada psikis terutama kepercayaan diri dan tidak memiliki keinginan bermain ataupun melakukan aktivitas lainnya. Selain itu anak yang mulai kecanduan, dan mereka akan kesulitan untuk mengendalikan keinginan mereka untuk menggunakannya. Akibatnya anak yang bermain *gadget (handphone)* terlalu sering akan sulit belajar mengelola emosi mereka dengan cara yang sehat. Hal ini menyebabkan gangguan emosi pada anak, yang dapat menyebabkan perubahan suasana hati yang signifikan seperti marah, cemas, atau depresi (Afdalia, dkk. 2023). Dengan demikian dapat disimpulkan *gadget (handphone)* memiliki dampak negatif yaitu: malas belajar, sulit fokus, pudarnya kreativitas, gangguan emosi, menjadi pribadi yang tertutup, kecanduan *handphone*.

Disisi lain dampak positif Penggunaan *gadget (handphone)* yaitu menggunakan *gadget (handphone)* secara bijaksana dapat memberikan dampak positif terhadap pertumbuhan dan perkembangan anak, khususnya dalam hal peningkatan kreativitas, kemampuan berkomunikasi, dan keterampilan sosial yang merupakan fondasi penting dalam kehidupan mereka. *Handphone* dapat menjadi alat yang bermanfaat untuk membantu anak belajar dan berkembang jika digunakan dengan benar (Saputri, 2024). Dengan demikian dapat disimpulkan penggunaan *gadget (handphone)* memiliki dampak positif yaitu: menjadi alat bantu belajar yang efektif, dapat berkomunikasi jarak jauh, dapat mengabadikan momen, akses informasi yang luas, meningkatkan kreativitas, mengembangkan kemampuan bersosialisasi.

Kehadiran *gadget (handphone)* tidak hanya untuk hiburan seperti *game*, media sosial, dan jejaring pertemanan. Jika siswa terlalu bergantung pada *gadget (handphone)* untuk hal-hal tersebut, waktu mereka untuk berinteraksi secara langsung dapat berkurang karena ketergantungannya pada *gadget (handphone)*, dan ini dapat menjadi penghambat pada

kemampuan interaksi sosial siswa. Namun, siswa yang memiliki kemampuan interaksi sosial yang baik akan berupaya untuk menggunakan *gadget (handphone)* secara positif, misalnya sebagai sumber informasi yang dibutuhkan untuk memulai percakapan atau sebagai alat untuk memperluas jejaring sosial mereka secara lebih luas melalui media internet atau aplikasi-aplikasi yang mendukung interaksi positif. Dengan demikian penelitian ini bertujuan ingin mengetahui apakah terdapat hubungan antara penggunaan *gadget (handphone)* terhadap kemampuan interaksi sosial kelas 4 Madrasah ibtidaiyah negeri Jakarta.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif korelasi, dengan jenis metode penelitian kuantitatif deskriptif dengan menggunakan angket (kuisisioner), wawancara, dan dokumentasi. Penelitian ini dilakukan sejak dimulainya pada bulan Oktober 2024 sampai bulan April 2025. Sumber data dari penelitian ini diambil dari Populasi dan Sampel. populasi merupakan kumpulan informasi atau individu yang menjadi subyek utama yang akan membantu dalam keperluan penelitian, yang berlokasi dalam suatu wilayah tertentu (Sugiyono, 2020) dan subyek yang akan diteliti adalah 40 siswa-siswi kelas IV B dan IV D Madrasah Ibtidaiyah Negeri 11 Jakarta. Sampel dalam penelitian ini adalah sebagian dari populasi siswa yang memiliki karakteristik serupa. Peneliti menggunakan teknik sampling jenuh (Jaya, 2021) Sampel dalam penelitian ini dikelas IV B dan IV D yang berjumlah 40 siswa.

Penelitian ini menggunakan teknik pengumpulan data berupa observasi, wawancara angket (kuesioner), dan dokumentasi. Untuk teknik analisis data menggunakan statistik deskripsi dan statistik inferensial, statistik deskriptif digunakan untuk menganalisis data dengan menggambarkan atau mendeskripsikan data sebagaimana adanya tanpa bermaksud membuat kesimpulan yang berlaku untuk umum dan generalisasi. Statistik deskriptif akan dikemukakan cara-cara penyajian data, dengan table frekuensi, histogram, polygon, ogive, mean, median, modus, varians, dan simpangan baku (Sugiyono, 2020). Serta Statistik inferensial adalah Teknik statistik yang juga disebut sebagai statistik induktif atau statistik probabilitas, digunakan untuk menganalisis data sampel dan menerapkan hasilnya pada populasi. Karena kesimpulan yang dibuat untuk populasi berdasarkan data sampel bersifat peluang (*probability*) statistik ini disebut sebagai statistik probabilitas. Kesimpulan yang

dibuat berdasarkan data sampel juga memiliki kemungkinan kesalahan dan kebenaran (kepercayaan), yang dinyatakan dalam presentase. Dalam statistik inferensial, terlebih dahulu dilakukan uji persyaratan analisis dengan uji normalitas dan uji homogenitas data (Sugiyono, 2020).

Pengambilan data dalam penelitian ini yaitu menggunakan kuesioner, dengan Skala yang digunakan untuk jawaban responden pada kuesioner ini yaitu menggunakan skala likert dengan pilihan jawabannya yaitu Selalu (SL), Sering (SR), Kadang-Kadang (KD), Tidak Pernah (TP), sistem penilaiannya berbeda untuk pernyataan positif dan pernyataan negatif. Jika positif nilai 4, 3, 2, dan 1. Sebaliknya jika pernyataan negatif skor nilai 1, 2, 3, dan 4. Setelah data terkumpul kemudian dibandingkan dengan kategori yang telah ditentukan, temuan data kuantitatif dievaluasi sehingga menghasilkan data yang koefisien korelasi dengan rumus:

$$r_{xy} = \frac{\sum xy}{\sqrt{(\sum x^2)(\sum y^2)}} \quad (\text{rumus 1})$$

$$t_{hit} = \frac{r_{xy}\sqrt{n-2}}{\sqrt{1-r^2_{xy}}} \quad (\text{rumus 2})$$

$$\boxed{r^2_{xy} \times 100\%} \quad (\text{rumus 3})$$

Perhitungan korelasi yang diperoleh kemudian dikategorikan menjadi lima kategori yang dikemukakan oleh (Sugiyono, 2020).

Tabel 1. Koefisien korelasi reliabilitas

Koefisien Korelasi	Korelasi	Interpretasi reliabilitas
$0,90 \leq r \leq 1,00$	Sangat tinggi	Sangat tetap/sangat baik
$0,70 \leq r \leq 0,90$	Tinggi	Tetap/baik
$0,40 \leq r \leq 0,70$	Sedang	Cukup tetap/cukup baik
$0,20 \leq r \leq 0,40$	Rendah	Tidak tetap/buruk
$r \leq 0,20$	Sangat rendah	Sangat tidak tetap/sangat buruk

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil analisis deskriptif menunjukkan bahwa sebagian besar siswa menggunakan gadget setiap hari, baik untuk hiburan maupun pembelajaran. Sementara itu, interaksi sosial siswa berada pada kategori sedang. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel 1.

Tabel 1. distribusi frekuensi skor kemampuan interaksi sosial (Y)

Interval	FK	Tepi Bawah	Tepi Atas	F. Relatif	TitikTengah	
70	74	2	69,5	74,5	5%	72
75	79	4	74,5	79,5	10%	77
80	84	6	79,5	84,5	15%	82
85	89	8	84,5	89,5	20%	87
90	94	11	89,5	94,5	28%	92
95	99	9	94,5	99,5	23%	97
		40				

Berdasarkan tabel 1, apabila di interpretasikan, nilai yang berada di interval 90-94, merupakan data yang paling banyak diperoleh siswa. Berdasarkan perhitungan perolehan rata-rata skor kemampuan interaksi sosial siswa sebesar 87,95.

Tabel 2 Distribusi Frekuensi Penggunaan *Gadget (Handphone)* (X)

INTERVAL	FK	Tepi Bawah	Tepi Atas	F. Relatif	Titik Tengah	
46	50	5	45,5	50,5	13%	48
51	55	2	50,5	55,5	5%	53
56	60	7	55,5	60,5	18%	58
61	65	10	60,5	65,5	25%	63
66	70	6	65,5	70,5	15%	68
71	75	7	70,5	75,5	18%	73
76	80	3	75,5	80,5	8%	78
		40				

Berdasarkan tabel 2, apabila diinterpretasikan, nilai yang berada di interval 61-65 merupakan data yang paling banyak diperoleh oleh siswa. Berdasarkan perhitungan perolehan rata-rata skor penggunaan *gadget (handphone)* sebesar 63,725. Untuk mengetahui ada atau tidaknya hubungan, peneliti melakukan uji persyaratan terlebih dahulu yaitu uji normalitas dan uji homogeny terlebih dahulu.

Uji normalitas digunakan untuk menentukan apakah suatu set data sudah sesuai dimodelkan oleh distribusi normal atau tidak. Atau untuk menghitung seberapa besar kemungkinan variabel acak sudah terdistribusi sesuai normal (Rini dkk, 2022). Sedangkan Pengujian homogenitas adalah prosedur untuk memeriksa kesamaan varians antara dua distribusi atau lebih (Rini dkk, 2022). Berikut hasil perhitungan dari uji normalitas dan homogenitas.

Tabel 3. hasil uji normalitas variabel penggunaan *Gadget (Handphone)*

variabel	Banyak sampel	χ^2 hitung	χ^2 tabel	Kesimpulan data
Penggunaan <i>Gadget (Handphone)</i>	40	7,675	9,487	Data berdistribusi normal

Tabel 4. Hasil Uji Normalitas Variabel Kemampuan Interaksi Sosial

Variabel	Banyak sampel	χ^2 hitung	χ^2 tabel	Kesimpulan data
Interaksi sosial	40	4,950	7,814	Data berdistribusi normal

pada tabel 3 dan tabel 4, dapat disimpulkan bahwa hasil uji normalitas variabel X dan variabel Y berdistribusi normal. Berikut perhitungan dari uji homogenitas.

Tabel 5. Hasil Uji Homogenitas Variabel X dan Y

kelompok antara X dan Y	F_{hitung}	F_{tabel}	Kesimpulan data
13	1,379	1,704	Kedua data homogen

Berdasarkan tabel 5, dapat disimpulkan kedua variabel tersebut adalah bersifat homogen. Karena dengan banyak sampel dan taraf signifikansi 0,05. Didapat $F_{hitung} = 1,379$, dan $F_{tabel} = 1,704$ yang artinya $F_{hitung} \leq F_{tabel}$ sehingga dapat disimpulkan bahwa data variabel Y dan X mempunyai varians yang sama atau homogen. selanjutnya untuk mengetahui hubungan penggunaan *Gadget (Handphone)* dengan kemampuan interaksi sosial siswa kelas IV MIN 11 Jakarta peneliti mengadakan perhitungan korelasi antara penggunaan *Gadget (Handphone)* dengan kemampuan interaksi sosial siswa kelas IV MIN 11 Jakarta dengan menggunakan rumus korelasi *product moment* dengan hasil sebagai berikut.

Tabel 6. Hasil Perhitungan Uji Koefisien Korelasi

Hasil uji koefisien korelasi
-0,789

Dari tabel 6, diketahui bahwa nilai koefisien korelasi yang diperoleh adalah -0,789. Hal ini menunjukkan bahwa ada korelasi linear negatif antara *Gadget (Handphone)* dengan interaksi sosial. Dengan ini ada kecenderungan bahwa penggunaan *Gadget (Handphone)*

berkaitan dengan interaksi sosial. Selanjutnya melakukan Uji signifikansi guna untuk mengetahui keberartian hubungan antara variabel X Dengan variabel Y dengan menggunakan Uji-t. adapun hasil perhitungan dari uji signifikansi akan dijelaskan pada tabel 7.

Tabel 7. Hasil Perhitungan Uji Signifikansi (Uji-t)

R_{xy}	Db	T_{hitung}	T_{tabel} (α=0,05)	kesimpulan
-0,789	78	1,990	7,572	Tidak terdapat hubungan

berdasarkan tabel 7, diketahui $T_{hitung} = 1,990 \leq T_{tabel} = 7,572$, maka dapat disimpulkan bahwa H₀ diterima dan H₁ ditolak pada $R_{xy} = -0,789$ artinya penelitian ini tidak berhasil menguji kebenaran hipotesis yaitu bahwa penggunaan *gadget (handphone)* tidak memiliki hubungan terhadap kemampuan interaksi sosial siswa kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Negeri Jakarta. Karena koefisien korelasinya adalah negatif, maka semakin tinggi penggunaan *gadget (handphone)* semakin rendah pula kemampuan interaksi sosial yang dimiliki siswa. Kemudian hitung hasil koefisien determinasi, koefisien determinasi adalah merupakan langkah akhir dari analisis data penelitian ini. Perhitungan ini dilakukan untuk mengetahui kontribusi variabel X terhadap variabel Y ($R^2_{xy} \times 100\% = -0,789^2 \times 100\% = 62,2\%$, sehingga hubungan penggunaan *gadget (handphone)* dengan kemampuan interaksi sosial siswa kelas IV MIN 11 Jakarta sebesar 62,2%.

Temuan ini mengindikasikan bahwa penggunaan gadget bukanlah faktor dominan dalam menentukan kualitas interaksi sosial siswa. Faktor lain seperti dukungan keluarga, lingkungan sekolah, dan kepribadian siswa juga berperan penting. Hal ini sejalan dengan penelitian terdahulu yang menyebutkan bahwa interaksi sosial anak lebih dipengaruhi oleh pola asuh, lingkungan, dan kesempatan berinteraksi langsung dengan teman sebaya dibandingkan intensitas penggunaan gadget.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Berdasarkan deskripsi data dan analisis data penelitian tentang hubungan penggunaan *Gadget (Handphone)* terhadap kemampuan interaksi sosial kelas 4 Madrasah Ibtidaiyah Negeri 11 Jakarta, pada skripsi ini diambil kesimpulan bahwa tidak terdapat hubungan yang

positif dan signifikan antara hubungan penggunaan *gadget (handphone)* terhadap kemampuan interaksi sosial kelas 4 Madrasah Ibtidaiyah Negeri 11 Jakarta.

Pada pengujian persyaratan analisis data untuk uji normalitas menggunakan uji chi kuadrat (*chi square*) dan uji homogenitas menggunakan uji fisher. Pada perhitungan uji normalitas variabel X di peroleh $X^2_{hitung} = 7,675 < X^2_{tabel} = 9,487$ pada taraf signifikansinya sebesar 0,05, yang berartinya data berdistribusi normal. pada perhitungan uji normalitas data variabel Y di peroleh $X^2_{hitung} = 4,950 < X^2_{tabel} = 7,814$ pada taraf signifikansi 0,05, yang artinya data berdistribusi normal. Pada perhitungan uji homogenitas $F_{hitung} = 1,379 < F_{tabel} = 1,704$ dengan taraf signifikansi 0,05 sehingga hipotesis H_0 di terima. Kesimpulannya adalah bahwa data variabel X dan variabel Y mempunyai varians yang sama atau data bersifat homogen.

Pada pengujian koefisien korelasi menggunakan perhitungan uji-t yang diperoleh $t_{hitung} = 1,990 < t_{tabel} = 7,572$ pada tara signifikansi sebesar 0,05, maka dapat disimpulkan bahwa H_0 di terima dan H_1 ditolak. Dapat diartikan juga tidak terdapat korelasi antara X dengan Y yang signifikan dan tidak terdapat hubungan penggunaan *Gadget (handphone)* terhadap kemampuan interaksi sosial kelas 4 Madrasah Ibtidayah Negeri 11 Jakarta. Kontribusi terhadap penggunaan *gadget (handphone)* yang ditunjukkan dari hasil perhitungan koefisien yang menunjukkan *gadget (handphone)* mempunyai kontribusi sebesar 62,2% terhadap kemampuan interaksi sosial.

Berdasarkan hasil analisis yang diperoleh hipotesis yang berbunyi tidak terdapat hubungan penggunaan *gadget (handphone)* terhadap kemampuan interaksi sosial kelas 4 Madrasah Ibtidaiyah Negeri 11 Jakarta. Karena hasil dari koefisien korelasi adalah negatif, maka semakin tinggi penggunaan *gadget (handphone)*, semakin rendah pula kemampuan interaksi sosial yang dimiliki siswa. Dalam penelitian ini, kontribusi variabel penggunaan *gadget (handphone)* terhadap kemampuan interaksi sosial ($R^2_{xy} \times 100\%$) = $-0,789 \times 100\% = -78,9\%$, sehingga hubungan penggunaan *gadget (handphone)* dengan kemampuan interaksi sosial kelas 4 Madrasah Ibtidaiyah Negeri 11 Jakarta sebesar -78,9%.

Saran

1. Bagi Guru: Memberikan Edukasi Seimbang tentang Penggunaan Teknologi, agar siswa dapat lebih bijak dalam menggunakan *smartphone* yang dimilikinya. Diharapkan bagi

para guru untuk Evaluasi Aspek Lain yang Mempengaruhi Interaksi Sosial, Perkuat Kegiatan Sosial di Sekolah, seperti Memberi lebih banyak kegiatan kelompok, diantaranya diskusi, proyek kolaboratif, bermain peran, serta Menyediakan waktu bermain bebas atau permainan tradisional yang mendorong interaksi siswa.

2. Bagi siswa: siswa tetap perlu melatih keterampilan sosial mereka melalui kegiatan bersama teman, seperti diskusi kelompok, bermain bersama, dan mengikuti kegiatan ekstrakurikuler. Lalu gunakan *handphone* secara bijak, penggunaan *handphone* tetap harus dilakukan secara seimbang agar tidak mengganggu waktu untuk bersosialisasi secara nyata.
3. Bagi peneliti lain: Sebaiknya sampel penelitian ini jumlahnya lebih banyak agar hasil penelitian bisa luas.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdurahman, A., Mulyani, S., & Ruskandi, K. (2021). Analisis Pengaruh Penggunaan Gadget . *Renjana Pendidikan 2: Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Dasar PGSD Kampus UPI di Purwakarta*.
- Afdalia , A. P., & Gani, I. (2023). DAMPAK PENGARUH GADGET TERHADAP INTERAKSI SOSIAL ANAK USIA DINI . *Al-Irsyad Al;Nafs*.
- Aproyanto, A., Mulyani, S., & Ruskandi, K. (2021). Analisis Pengaruh Penggunaan Gadget . *Renjana Pendidikan 2: Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Dasar PGSD Kampus UPI di Purwakarta*.
- Azkie, S. N. (2022). *7 Formula New To Origgating Gadget Adds To Childress*. Jombang: Detak Pustaka.
- Jaya, I. M. (2021). *metode penelitian kuantitatif dan kualitatif (teori penerapan dan riset nyata)*. Yogyakarta: QUADRANT.
- Nurlatifah , I. R. (2022). Pengembangan kemampuan Interaksi Sosial Dengan Teman Sebaya Anak Usia Dini Melalui Konselingtransactional Analysis. *Al-Akhbar. Jurnal Ilmiah Keislaman*.
- Rini, C. P., & Sophia, H. F. (2022). *STATISTIKA (Untuk Penelitian Pendidikan)*.

Saputri, R. E., Salsabilla, C. A., Nurazizah, D., & Azahra, N. (2024). Dampak Penggunaan Gadget terhadap Perkembangan Sosial Anak Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*.

Sugiyono. (2020). *METODE PENELITIAN KUANTITATIF KUALITATIF dan R&D*. Bandung: ALFABETA.