

Hubungan Durasi Penggunaan *Gadget* Dengan Keterampilan Sosial Siswa Kelas Tinggi SD Negeri 2 Srowot

Sekar Jernih Isnaeni, Aris Naeni Dwiyanti, Urip Umayah

Universitas Nahdlatul Ulama Al Ghazali
sekarjernihisnaeni@gmail.com

Article History

accepted 1/7/2026

approved 1/8/2026

published 21/9/2026

Abstract

The development of digital technology influences students' lives, one of which is the use of gadgets that can be related to the development of students' social skills. This study aims to determine the duration of gadget use, the level of social skills, and the relationship between the duration of gadget use and the social skills of upper-grade students at SD Negeri 2 Srowot. The research uses a quantitative approach with statistical methods. The population consists of 83 students, and all of them were used as the sample. The research instrument was a questionnaire. The research results show that the duration of gadget use falls into the high category for 30 students or 36%. Meanwhile, the students' social skills are in the moderate category, with 28 students or 33%. The correlation test results indicate a significance value of $0.07 > 0.05$ with a positive relationship, thus H_0 is accepted. It is concluded that there is no significant relationship between the duration of gadget use and the social skills of high-grade students at SD Negeri 2 Srowot.

Keywords: *duration of gadget use, social skills, elementary school students*

Abstrak

Perkembangan teknologi digital memberikan pengaruh terhadap kehidupan siswa, salah satunya penggunaan *gadget* yang dapat berkaitan dengan perkembangan keterampilan sosial siswa. Penelitian ini bertujuan mengetahui durasi penggunaan *gadget*, tingkat keterampilan sosial, serta hubungan antara durasi penggunaan *gadget* dengan keterampilan sosial siswa kelas tinggi SD Negeri 2 Srowot. Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode statistik. Populasi berjumlah 83 siswa dan seluruhnya dijadikan sampel. Instrumen penelitian berupa kuesioner. Hasil penelitian menunjukkan durasi penggunaan *gadget* berada pada kategori tinggi 30 siswa atau 36%. Sementara itu, keterampilan sosial siswa berada pada kategori sedang, dengan perolehan 28 siswa atau 33%. Hasil uji korelasi menunjukkan nilai signifikansi $0,07 > 0,05$ dengan hubungan positif, sehingga H_0 diterima. Disimpulkan bahwa tidak terdapat hubungan yang signifikan antara durasi penggunaan *gadget* dengan keterampilan sosial siswa kelas tinggi SD Negeri 2 Srowot.

Kata kunci: *durasi penggunaan gadget, keterampilan sosial, siswa sekolah dasar*



PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi digital pada abad ke-21 telah membawa perubahan yang sangat pesat dalam berbagai aspek kehidupan manusia, termasuk dalam bidang pendidikan. Kemajuan teknologi informasi dan komunikasi memberikan kemudahan bagi masyarakat dalam memperoleh informasi, berinteraksi, serta melaksanakan berbagai aktivitas sehari-hari. Salah satu bentuk perkembangan teknologi yang paling dekat dengan kehidupan masyarakat saat ini adalah *gadget*. Penggunaan *gadget* tidak hanya terbatas pada orang dewasa, tetapi juga telah menjadi bagian dari kehidupan anak-anak, termasuk siswa sekolah. *Gadget* memberikan berbagai kemudahan bagi siswa dalam mengakses informasi, berkomunikasi, serta mendukung kegiatan pembelajaran baik di sekolah maupun di rumah (Hermawan et al. 2024).

Gadget merupakan perangkat elektronik berbasis teknologi yang digunakan untuk mempermudah berbagai aktivitas manusia melalui pemanfaatan teknologi digital. Saat ini *gadget* tidak hanya digunakan oleh orang dewasa, tetapi juga oleh siswa usia Sekolah dasar untuk berbagai keperluan, seperti belajar, mencari informasi, berkomunikasi, dan hiburan. Kemajuan teknologi yang pesat telah menjadikan *gadget* sebagai bagian dari kehidupan sehari-hari siswa di sekolah dasar (Wijaya et al. 2022).

Penggunaan *gadget* memberikan berbagai manfaat bagi siswa sekolah dasar. *Gadget* dapat membantu siswa memperoleh informasi secara cepat, memperluas wawasan, meningkatkan kreativitas, serta mendukung pembelajaran mandiri. Berbagai aplikasi pendidikan yang tersedia juga dapat membantu siswa memahami materi pembelajaran dengan lebih menarik dan interaktif. Oleh karena itu, penggunaan *gadget* yang tepat dapat memberikan dampak positif pada proses pembelajaran siswa (Pitriyani et al. 2025).

Meskipun memiliki banyak keuntungan, penggunaan *gadget* yang berlebihan dapat memiliki sejumlah efek merugikan. Siswa yang menggunakan perangkat dalam jangka waktu yang lama mungkin kehilangan minat dalam interaksi sosial langsung, menjadi kurang fokus pada sekolah mereka, dan menjadi bergantung pada teknologi. Selain itu, karena siswa lebih banyak berinteraksi dengan perangkat digital dari pada lingkungan mereka, penggunaan *gadget* yang berlebihan dapat menghambat perkembangan sosial dan emosional mereka (Sari and Hanis 2025).

Keterampilan sosial merupakan kemampuan individu dalam berinteraksi dan menjalin hubungan dengan orang lain secara efektif. Keterampilan sosial meliputi kemampuan berkomunikasi, bekerja sama, menunjukkan empati, menghargai orang lain, serta berpartisipasi dalam berbagai kegiatan sosial. Keterampilan ini sangat penting bagi siswa sekolah dasar karena menjadi salah satu faktor yang mendukung keberhasilan mereka dalam proses pembelajaran maupun kehidupan sosial sehari-hari (Aulia Tri Utami et al. 2022).

Pada usia sekolah dasar, siswa berada pada tahap perkembangan yang membutuhkan banyak interaksi dengan lingkungan sekitar. Melalui interaksi tersebut, siswa belajar memahami perasaan orang lain, bekerja sama dalam kelompok, menyelesaikan konflik, serta mengembangkan kemampuan komunikasi. Oleh karena itu, interaksi sosial secara langsung menjadi salah satu sarana penting dalam pembentukan keterampilan sosial siswa (Witarsa et al. 2018).

Perkembangan teknologi yang semakin pesat menyebabkan sebagian siswa lebih tertarik menggunakan *gadget* dibandingkan bermain dan berinteraksi secara

langsung dengan teman sebaya. Banyak siswa menghabiskan waktu luangnya untuk bermain *game online*, menonton video, atau mengakses media sosial. Kondisi tersebut mengurangi kesempatan siswa untuk melatih kemampuan komunikasi, kerja sama, dan empati yang merupakan bagian penting dari keterampilan sosial (Rismala et al. 2021).

Hubungan antara durasi penggunaan *gadget* dan keterampilan sosial menjadi perhatian penting dalam dunia pendidikan. Durasi penggunaan *gadget* yang tinggi dapat mengurangi waktu siswa untuk berinteraksi dengan lingkungan sekitar. Akibatnya, kemampuan siswa dalam berkomunikasi, bekerja sama, dan berpartisipasi dalam kegiatan sosial dapat mengalami penurunan. Sebaliknya, penggunaan *gadget* yang dilakukan secara wajar dan terkontrol masih memungkinkan siswa memperoleh manfaat teknologi tanpa mengurangi perkembangan keterampilan sosialnya (Utomo et al. 2023).

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di SD Negeri 2 Srowot, ditemukan bahwa keterampilan sosial siswa kelas tinggi masih tergolong rendah. Beberapa siswa terlihat kurang percaya diri ketika menyampaikan pendapat, kurang aktif dalam kegiatan kelompok, serta cenderung pasif saat mengikuti diskusi di kelas. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa kemampuan sosial siswa masih perlu mendapatkan perhatian dan pengembangan lebih lanjut. Hasil wawancara dengan guru menunjukkan bahwa masih terdapat siswa yang kurang mampu bekerja sama dengan teman, kurang aktif membantu teman yang mengalami kesulitan, serta kurang berpartisipasi dalam kegiatan kelas. Selain itu, sebagian siswa terlihat lebih senang menyendiri dibandingkan berinteraksi dengan teman-temannya. Temuan tersebut menunjukkan adanya permasalahan keterampilan sosial yang perlu dikaji lebih lanjut.

Wawancara dengan siswa menunjukkan bahwa sebagian besar siswa lebih sering menggunakan *gadget* untuk bermain *game online* dan mengakses media sosial dibandingkan melakukan aktivitas sosial secara langsung. Penggunaan *gadget* yang tinggi menyebabkan siswa lebih banyak menghabiskan waktu di depan layar sehingga kesempatan untuk berinteraksi dengan teman sebaya menjadi semakin berkurang. Kondisi tersebut berpotensi memengaruhi perkembangan keterampilan sosial siswa (Anugrah et al. 2023).

Durasi penggunaan *gadget* pada siswa sekolah dasar umumnya dikategorikan menjadi rendah, sedang, dan tinggi. Perbedaan durasi penggunaan tersebut dapat memberikan dampak yang berbeda terhadap perkembangan sosial siswa (Jullmiral et al. 2024). Penggunaan *gadget* dalam durasi yang wajar dapat memberikan manfaat bagi siswa, terutama apabila digunakan untuk kegiatan pembelajaran, mencari informasi, dan berkomunikasi. Sebaliknya, penggunaan *gadget* dalam durasi yang tinggi, khususnya untuk hiburan seperti bermain gim dan mengakses media sosial, dapat mengurangi waktu siswa untuk melakukan interaksi secara langsung dengan lingkungan sekitar.

Beberapa penelitian terdahulu menunjukkan bahwa penggunaan *gadget* memiliki hubungan dengan berbagai aspek perkembangan anak, seperti prestasi akademik, perkembangan sosial, dan kecerdasan emosional. Prayogi et al. (2019) menyatakan bahwa penggunaan *gadget* yang berlebihan dapat mengurangi interaksi sosial anak. Namun, Sundari (2024) menjelaskan bahwa keterampilan sosial tidak hanya dipengaruhi oleh penggunaan *gadget*, tetapi juga oleh pola asuh orang tua, lingkungan keluarga, lingkungan sekolah, dan karakteristik individu. Perbedaan hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa hubungan antara durasi penggunaan *gadget* dengan keterampilan sosial masih memerlukan kajian lebih lanjut. Selain itu, penelitian

yang secara khusus mengkaji hubungan durasi penggunaan gadget dengan keterampilan sosial pada siswa kelas tinggi SD Negeri 2 Srowot belum pernah dilakukan. Oleh karena itu, penelitian ini penting dilakukan untuk memberikan gambaran mengenai hubungan durasi penggunaan gadget dengan keterampilan sosial siswa kelas tinggi SD Negeri 2 Srowot.

Berdasarkan uraian tersebut, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah Bagaimana durasi penggunaan *gadget* pada siswa kelas tinggi SD Negeri 2 Srowot?, Bagaimana tingkat keterampilan sosial siswa kelas tinggi SD Negeri 2 Srowot?, Apakah terdapat hubungan antara durasi penggunaan *gadget* dengan keterampilan sosial siswa kelas tinggi SD Negeri 2 Srowot?

Tujuan penulisan ini adalah untuk mengetahui durasi penggunaan *gadget* pada siswa kelas tinggi SD Negeri 2 Srowot, mengetahui tingkat keterampilan sosial siswa, serta menganalisis hubungan antara durasi penggunaan *gadget* dengan keterampilan sosial siswa kelas tinggi SD Negeri 2 Srowot. Hasil penelitian diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan ilmu pendidikan serta menjadi bahan pertimbangan bagi guru, sekolah, dan orang tua dalam mengelola penggunaan *gadget* agar perkembangan keterampilan sosial siswa dapat berkembang secara optimal.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif, yaitu penelitian yang menghasilkan data berupa angka-angka yang kemudian dianalisis menggunakan teknik statistik (Sugiyono 2023). Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian korelasional. Penelitian korelasional bertujuan untuk mengetahui ada atau tidaknya hubungan antara dua variabel atau lebih (Arikanto, 2019). Berdasarkan metode tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hubungan antara durasi penggunaan *gadget* sebagai variabel bebas (X) dan keterampilan sosial siswa sebagai variabel terikat (Y). Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 2 Srowot, Kabupaten Banyumas, pada tanggal 9–10 Maret 2026. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas tinggi (kelas IV, V, dan VI) yang berjumlah 83 siswa. Karena jumlah populasi kurang dari 100 orang, penelitian ini menggunakan teknik sampling jenuh (*total sampling*), yaitu teknik penentuan sampel yang menjadikan seluruh anggota populasi sebagai sampel penelitian.

Pengumpulan data dilakukan menggunakan angket durasi penggunaan *gadget* dan angket keterampilan sosial yang telah diuji validitas dan reliabilitasnya. Observasi dan wawancara digunakan sebagai data pendukung. Analisis data dilakukan menggunakan statistik deskriptif untuk mendeskripsikan karakteristik data dan statistik inferensial melalui uji korelasi *Product Moment Pearson* dengan bantuan *IBM SPSS Statistics* untuk mengetahui hubungan antara durasi penggunaan gadget dan keterampilan sosial siswa pada taraf signifikansi 5% (0,05) (Sugiyono 2020).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian menunjukkan bahwa durasi penggunaan *gadget* siswa kelas tinggi SD Negeri 2 Srowot berada pada kategori sangat tinggi sebanyak 13 siswa atau 15%, kategori tinggi sebanyak 30 siswa atau 36%, kategori sedang sebanyak 27 siswa atau 32%, kemudian kategori rendah sebanyak 13 siswa atau 15%. Sebagian besar

siswa berada pada kategori sedang, sedangkan sebagian lainnya berada pada kategori rendah dan tinggi. Hasil tersebut menunjukkan bahwa penggunaan *gadget* telah menjadi bagian dari aktivitas sehari-hari siswa, baik untuk belajar maupun hiburan.

Tabel 1. Kategorisasi Skor Durasi Penggunaan Gadget

Nilai	Kategori	Frekuensi	Presentase
>69,459	Sangat tinggi	13	15,7%
62,27- 69,459	Tinggi	30	36,1%
55,081-62,27	Sedang	27	32,5%
<55,081	Rendah	13	15,7%
Total		83	100%

Berdasarkan tabel tersebut, mayoritas siswa berada pada kategori penggunaan *gadget* tinggi. Hal ini menunjukkan bahwa siswa sering menggunakan *gadget* dalam kehidupan sehari-hari, namun belum seluruhnya berada pada tingkat penggunaan yang tinggi.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa keterampilan sosial siswa kelas tinggi SD Negeri 2 Srowot dengan kategori sangat tinggi sebanyak 15 siswa atau 18%, kategori tinggi sebanyak 26 siswa atau 31%, kategori sedang sebanyak 28 siswa atau 33%, kemudian kategori rendah sebanyak 14 siswa atau 16%. Sebagian besar siswa berada pada kategori sedang.

Tabel 2. Kategorisasi Skor Keterampilan Sosial

Nilai	Kategori	Frekuensi	Presentase
>96,474	Sangat tinggi	15	18,1%
85,29-96,474	Tinggi	26	31,3%
74,106-85,29	Sedang	28	33,7%
<74,106	Rendah	14	16,8%
Total		83	100%

Berdasarkan hasil tersebut, dapat diketahui keterampilan sosial siswa berada pada kategori sedang. Namun masih terdapat beberapa siswa yang memiliki keterampilan sosial rendah sehingga memerlukan perhatian lebih dari guru maupun orang tua.

**Tabel 3. Hasil Uji Normalitas
One- sample kolmogorof-Sminov Test**

	<i>Unstandardized Residual</i>
N	83
<i>Asymp. Sig. (2-tailed)</i>	0,200

Berdasarkan hasil uji normalitas dari kedua variabel diketahui nilai signifikansi $0,200 > 0,05$ maka dapat disimpulkan bahwa nilai residual dari kedua variabel berdistribusi normal.

Tabel 4. Hasil Uji Lineritas

Variabel		Signifikasi
Durasi Penggunaan Gadget dan Keterampilan Sosial	<i>Deviation From Linearity</i>	0,642

Berdasarkan uji lineritas kedua variabel yang telah dilakukan maka hasil yang didapatkan adalah nilai signifikansi *deviation from linearity* $0,642 > 0,005$ maka dapat diartikan terdapat hubungan lineritas antara variabel durasi penggunaan *gadget* dan keterampilan sosial.

Tabel 5. Hasil Uji Heteroskedastisitas

Standardized Coefficients Beta	t	Sig.
,296	2.791	0,07

Berdasarkan tabel 5. dapat dinyatakan sebagai data yang tidak terjadi heteroskedastisitas, karena nilai signifikasinya $0,07 > 0,05$ yang artinya tidak terjadi heteroskedastisitas.

Tabel 6. Hasil Uji Korelasi Antara Durasi Penggunaan Gadget dengan Keterampilan sosial

		Durasi Penggunaan Gadget	Keterampilan Sosial
Durasi Penggunaan Gadget	<i>Person Correlation</i>	1	0,296
	<i>Sig. (2-tailed)</i>		0,07
	N	83	83
Keterampilan Sosial	<i>Person Correlation</i>	0,296	1
	<i>Sig. (2-tailed)</i>	0,07	
	N	83	83

Hasil uji korelasi di atas diperoleh nilai koefisien korelasi (r) sebesar 0,296 dengan signifikansi (p) sebesar 0,07 dengan demikian bahwa durasi penggunaan *gadget* dan keterampilan sosial yang dimiliki siswa SD Negeri 2 Srowot kelas tinggi, kedua variabel tidak memiliki hubungan karena nilai signifikansi yang diperoleh lebih dari 0,05 dan hubungan yang terjadi berlangsung secara positif.

Pembahasan

Durasi penggunaan *gadget* adalah lamanya waktu siswa berinteraksi dengan perangkat elektronik kecil yang memiliki fungsi tertentu untuk mengakses informasi dan fitur teknologi terbaru. Pada siswa sekolah dasar, durasi penggunaan ini menjadi faktor penting karena penggunaan yang berlebihan dapat memengaruhi perkembangan

keterampilan sosial dan emosional, menimbulkan masalah perhatian seperti hiperaktivitas serta kesulitan berkonsentrasi, bahkan menimbulkan rasa sedih atau kebosanan saat berinteraksi dengan teman sebaya (Astarani et al. 2023).

Gambaran umum durasi penggunaan gadget kelas tinggi di SD Negeri 2 Srowot dengan jumlah 83 siswa. Hasil penelitian menyatakan bahwa durasi penggunaan *gadget* memiliki nilai minimum sebesar 46, nilai maksimum 76, *mean* 62,27, dan standar deviasi sebesar 7,189. Pengelompokan durasi penggunaan gadget diklasifikasikan menjadi empat tingkat yaitu, sangat tinggi, tinggi, sedang, dan rendah.

Sehingga dalam kategorisasi mendapatkan hasil bahwa tingkat durasi penggunaan *gadget* siswa SD Negeri 2 Srowot kelas tinggi dengan kategori sangat tinggi sebanyak 13 siswa atau 15%, kategori tinggi sebanyak 30 siswa atau 36%, kategori sedang sebanyak 27 siswa atau 32%, kemudian kategori rendah sebanyak 13 siswa atau 15% artinya siswa SD Negeri 2 Srowot kelas tinggi durasi penggunaan *gadget* yang tinggi.

Keterampilan sosial adalah keterampilan yang diperoleh seseorang melalui proses belajar bagaimana berhasil berinteraksi atau bergaul dengan orang lain. Kemampuan komunikasi lisan dan tertulis serta kapasitas untuk berkolaborasi dengan orang lain dalam kelompok kecil maupun besar adalah contoh keterampilan sosial (Nurishlah et al. 2024).

Hasil penelitian menyatakan bahwa keterampilan sosial jumlah responden 83 siswa, diperoleh nilai keterampilan sosial memiliki nilai minimum sebesar 59, nilai maksimum 108, *mean* 85.29, dan *standar deviasi* sebesar 11,184. Sehingga dalam kategorisasi mendapatkan hasil bahwa tingkat keterampilan sosial siswa SD Negeri 2 Srowot kelas tinggi dengan kategori sangat tinggi sebanyak 15 siswa atau 18%, kategori tinggi sebanyak 26 siswa atau 31%, kategori sedang sebanyak 28 siswa atau 33%, kemudian kategori rendah sebanyak 14 siswa atau 16% artinya siswa SD Negeri 2 Srowot kelas tinggi memiliki tingkat keterampilan sosial yang sedang.

Selanjutnya, hubungan antara penggunaan gadget dan interaksi sosial juga telah ditunjukkan dalam beberapa penelitian terdahulu. Hajar et al. (2024) menemukan adanya hubungan antara penggunaan gadget dan interaksi sosial pada anak, sedangkan Ningrum et al. (2024) menunjukkan adanya hubungan penggunaan gadget dengan interaksi sosial siswa sekolah dasar. Temuan tersebut menunjukkan bahwa penggunaan gadget dapat menjadi salah satu aspek yang berkaitan dengan aktivitas sosial anak. Namun, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa hubungan antara durasi penggunaan gadget dan keterampilan sosial siswa tidak signifikan.

Berdasarkan hasil pengujian hipotesis diperoleh nilai koefisien korelasi (*r*) sebesar 0,296 dengan signifikansi (*p*) sebesar 0,07 dengan demikian bahwa durasi penggunaan *gadget* dan keterampilan sosial yang dimiliki siswa SD Negeri 2 Srowot kelas tinggi, kedua variabel tidak memiliki hubungan karena nilai signifikansi yang diperoleh lebih dari 0,05 dan hubungan yang terjadi berlangsung secara positif. Artinya semakin rendah tingkat durasi penggunaan *gadget* siswa SD Negeri 2 Srowot kelas tinggi maka semakin rendah pula tingkat keterampilan sosial, begitupun sebaliknya semakin tinggi tingkat durasi penggunaan *gadget* yang dimiliki siswa SD Negeri 2 Srowot kelas tinggi maka semakin tinggi pula tingkat keterampilan sosial.

Hasil penelitian mencerminkan siswa SD Negeri 2 Srowot kelas tinggi memiliki durasi penggunaan *gadget* yang tinggi cenderung memiliki keterampilan sosial rendah, seperti ragu menyampaikan pendapat, kurang percaya diri dalam bekerja kelompok. Namun, hasil uji hipotesis menunjukkan bahwa tidak terdapat hubungan signifikan antara durasi penggunaan *gadget* dengan keterampilan sosial siswa. Nilai signifikansi yang diperoleh sebesar $0,07 > 0,05$, sehingga dapat disimpulkan bahwa kedua variabel

tidak memiliki pengaruh secara signifikan.

Selanjutnya, hubungan antara durasi penggunaan *gadget* terhadap keterampilan sosial dalam penelitian ini bersifat positif, namun tidak signifikan. Hal ini menunjukkan bahwa tidak terdapat pengaruh antara kedua variabel. Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian Sundari (2024) yang menegaskan bahwa faktor durasi penggunaan *gadget* bukanlah penentu utama perkembangan sosial siswa, melainkan terdapat faktor lain seperti pola pengasuhan orang tua, lingkungan sekolah, serta motivasi individu.

Selain itu, penelitian Mediari et al. (2025) yang melibatkan siswa kelas IV–VI sekolah dasar juga menunjukkan bahwa penggunaan *gadget* dan interaksi sosial merupakan dua hal yang dapat dikaji secara bersamaan pada usia sekolah dasar. Selain itu, Rahman et al. (2024) menjelaskan pentingnya pendampingan dan layanan bimbingan dalam menghadapi dampak penggunaan *gadget* terhadap keterampilan sosial siswa. Hal tersebut menunjukkan bahwa pengembangan keterampilan sosial tidak cukup hanya dengan mengatur durasi penggunaan *gadget*, tetapi juga membutuhkan dukungan dari lingkungan sekolah dan keluarga.

Dengan demikian, pada siswa sekolah dasar khususnya kelas tinggi, keterampilan sosial lebih dipengaruhi oleh pengalaman berinteraksi langsung dengan teman sebaya dan dukungan lingkungan dibandingkan lamanya mereka menggunakan *gadget*. Meskipun penggunaan *gadget* sudah menjadi bagian dari keseharian siswa, interaksi sosial tetap menjadi faktor yang lebih penting dalam kerja sama, empati, dan komunikasi. Oleh karena itu, mengatur durasi penggunaan *gadget* memang perlu, tetapi bukan satu-satunya hal yang mempengaruhi keterampilan sosial siswa.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil yang diperoleh pada penelitian dapat disimpulkan bahwa tingkat durasi penggunaan *gadget* yang dimiliki siswa SD Negeri 2 Srowot kelas tinggi termasuk dalam kategori tinggi yaitu sebanyak 30 siswa atau 36%, sedangkan tingkat keterampilan sosial siswa termasuk dalam kategori sedang ke naik yaitu sebanyak 28 siswa atau 33%. Serta tidak terdapat hubungan signifikan antara durasi penggunaan *gadget* terhadap keterampilan sosial siswa karena nilai signifikansi yang diperoleh sebesar $0,07 > 0,05$.

DAFTAR PUSTAKA

- Anugrah, Rindy, Safrizal, Komalasari, And Elis. 2023. "Dampak Penggunaan *Gadget* Terhadap Kepribadian Siswa Sekolah Dasar." *JUDIKDAS: Jurnal Ilmu Pendidikan Dasar Indonesia* 3(1):1–8. Doi: 10.51574/Judikdas.V3i1.693.
- Arikanto, S. (2019). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik= Cet 15, Thn.2019*. Jakarta: RINEKA CIPTA, . Karya Umum.
- Astarani, Kili, Taviyanda, Dian, Tabita, Amelia, Crisstella, Ananda, Kurnianto, Andrian, Zeofanny, Chaterina, Obillia, Cut Nasya, Agusta, Dessy, Pawestri, Devantyas Mey, Puspitasari, Ayu, Dyah, Anteng, Dyah Ayu Roro, And Eunike Dwi Retno. 2023. "Edukasi Pengaruh Penggunaan *Gadget* Terhadap Perkembangan Emosional Anak Pada Siswa Sekolah Dasar." *Archive: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat* 3(1):116–26. Doi: 10.55506/Arch.V3i1.85.
- Aulia Tri Utami, Bandarsyah, Desvian, Sulaeman, And Sulaeman. 2022. "Dampak Game Mobile Legends Terhadap Pola Interaksi Sosial Siswa Kelas V Di Sekolah Dasar." *Jurnal Educatio FKIP UNMA* 8(3):899–907. Doi: 10.31949/Educatio.V8i3.2710.

- Hajar, Aldita, Rohmah, Setiyani, Astuti, Eka, Novita, And Wardani. 2024. "Hubungan Penggunaan Gadget Dengan Interaksi Sosial Anak Usia 4-6 Tahun DI KB TKIT AL Hikmah Surabaya." *Gema Bidan Indonesia* 13:25–33.
- Hermawan, Debi, Ayatullah, Fath, Muhamadin Al, And Sugiyon. 2024. "Dampak Penggunaan Gadget Pada Proses Kegiatan Belajar Mengajar Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V SDN Ngadirejan." 1–11.
- Julmiran, Agrio, Ain, And Siti Quratul. 2024. "Hubungan Durasi Penggunaan Gadget Dengan Prestasi Siswa Kelas V Sekolah Dasar." *Jurnal Kependidikan* 13(1):1011–18.
- Mediari, Ni Luh Putu, Resiyanthi, Ayu, Ni Komang, And Putu Gede Subhaktiyasa. 2025. "Interaksi Sosial Anak Di Era Digital Hubungan Penggunaan Gadget Dengan Interaksi Sosial Pada Usia Sekolah Dasar." *Metta : Jurnal Ilmu Multidisiplin* 5(3):11–19. Doi: 10.37329/Metta.V5i3.4008.
- Ningrum, Agnestia, Elvira, Roza, Nelli, Natalia, And Regina. 2024. "Hubungan Penggunaan Gadget Dengan Interaksi Sosial Dan Tingkat Prestasi Belajar Siswa SD Sagulung Di Kota Batam Tahun 2023." 2024:101–8.
- Nurishlah, Laesti, Samadi, Mochammad Ramdan, Nurlaila, And Annisa. 2024. "Keterampilan Sosial Siswa Sekolah Dasar." *Jurnal Pendidikan Agama Islam* 2:18–27.
- Pitriyani, Jannah, Raudatul, Adrias, Suciana, And Fadillaa. 2025. "Teknologi Dalam Pendidikan: Mengungkapkan Dampak Gadget Pada Siswa SDN 19 Tanjung." *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 2(3):10. Doi: 10.47134/Pgsd.V2i3.1519.
- Prayogi, Dwi, Rayinda, Estetika, And Rio. 2019. "Kecakapan Abad 21: Kompetensi Digital Pendidik Masa Depan." *Journal Of Vasyf Stefanyk Precarpathian National University* 5(1):40–46.
- Rahman, Maulida Aulia, Sinta, Siti, Ajjah, And Siti Nur. 2024. "Optimizing Guidance And Counseling Services To Address The Impact Of Gadget Use On Elementary School Students' Social Skills." 8(2):201–12.
- Rismala, Yulita, Aguswan, Dian Eka Priyantoro, And Suryadi. 2021. "Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Sosial Anak Usia Dini." *El-Athfal: Jurnal Kajian Ilmu Pendidikan Anak* 1(01):46–55. Doi: 10.56872/Elathfal.V1i01.273.
- Sari, And Ardika Hanis. 2025. "Analisis Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perilaku Belajar Siswa : Suatu Kajian Literatur." 2(2):677–89.
- Sugiyono. 2020. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D*.
- Sugiyono. 2023. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D*.
- Sundari, Sri. 2024. "Hubungan Antara Frekuensi Penggunaan Gadget." 1–6.
- Utomo, Wahyu Budi, Sutrisno, And Widiyono. 2023. "Hubungan Intensitas Penggunaan Gadget Denganinteraksi Sosial Pada Anak Sekolah Di Min 1 Boyolali." 3:403–18.
- Wijaya, Fransisca, Hartanto, Vivian Yindy, Zyan, Fakhri, And Alif Widiyanto. 2022. "Analisis Pengaruh Usia Dan Jenis Aplikasi Terhadap Durasi Penggunaan Gawai Dalam Satu Harl." 4(1):78–86.
- Witarsa, R., R. S. M. Hadi, N. Nurhananik, And N. R. & Haerani. 2018. "PEDAGOGIK Vol. VI, No. 1, Februari 2018." *Pedagogik* 1(1):9–20.