

**DAMPAK PENGGUNAAN SMARTPHONE TERHADAP
INTERAKSI SOSIAL SISWA KELAS V C SDK RUTENG
KECAMATAN LANGKE REMBONG**

Sebastianus Catyo Enggong¹, Maksimilianus Jemali², Yohannes Marryono Jamun³
Universitas Katolik Indonesia Santu Paulus Ruteng
E-mail: batisenggong@gmail.com¹, lianjemali28@gmail.com², ryojamun@gmail.com³

INFORMASI ARTIKEL

Submitted : 2024-06-30
Review : 2024-06-10
Accepted : 2024-06-25
Published : 2024-07-31

KATA KUNCI

Smartphone, Interaksi Sosial, dan
Siswa Sekolah Dasar

A B S T R A K

Pemasalahan dalam penelitian ini adalah dampak penggunaan smartphone terhadap interaksi sosial siswa kelas V di SDK Ruteng 1. Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mengetahui bagaimana penggunaan smartphone pada siswa kelas V di SDK Ruteng 1 dan untuk mengetahui bagaimana dampak penggunaan smartphone terhadap interaksi sosial siswa kelas V C SDK Ruteng 1. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif, dengan jenis penelitian deskriptif. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa-siswi kelas V C SDK Ruteng 1, Kecamatan Langke Rembong. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini yaitu wawancara dan observasi. Teknik pemeriksaan keabsahan data menggunakan triangulasi sumber, triangulasi metode, dan triangulasi waktu. Teknik analisis data menggunakan reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan dan verifikasi data. Hasil penelitian menunjukkan bahwa (1) adanya penggunaan smartphone pada siswa kelas V C SDK Ruteng 1, seperti siswa menggunakan smartphone setiap hari, dan siswa menggunakan smartphone lebih dari dua jam dalam sehari. (2) adanya dampak positif penggunaan smartphone terhadap interaksi sosial siswa kelas V C SDK Ruteng 1, seperti memudahkan berkomunikasi dan memudahkan belajar serta dampak negatif penggunaan smartphone terhadap interaksi sosial siswa kelas V C SDK Ruteng 1, seperti bermain game online, mengalami gangguan tidur, meniru hal-hal yang baru, menggunakan media sosial, dan merenggangkan interaksi sosial. (3) cara orang tua dalam mengawasi atau mengontrol penggunaan smartphone dari siswa seperti membatasi penggunaan smartphone pada siswa, serta

bagaimana peran guru dalam memberikan pengetahuan kepada siswa tentang dampak penggunaan smartphone yang berlebihan bagi siswa.

ABSTRACT

Keywords: Smartphone, Social Interaction, and Elementary School Students.

The purpose of this research is to find out how the use of smartphones in grade V students at SDK Ruteng 1 and to find out how the impact of smartphone use on social interactions of grade V students of SDK Ruteng 1. This research uses a qualitative approach, with a descriptive research type. The subjects in this study were students of class V C SDK Ruteng 1, Langke Rembong District. Data collection techniques in this study were interviews and observations. Data validity checking techniques used source triangulation, method triangulation, and time triangulation. Data analysis techniques used data reduction, data presentation, and conclusion drawing and data verification. The results showed that (1) there is smartphone use in class V C SDK Ruteng 1 students, such as students using smartphones every day, and students use smartphones for more than two hours a day. (2) the positive impact of smartphone use on social interactions of students in class V C SDK Ruteng 1, such as making it easier to communicate and facilitate learning and the negative impact of smartphone use on social interactions of students in class V C SDK Ruteng 1, such as playing online games, experiencing sleep disorders, imitating new things, using social media, and stretching social interactions. (3) how parents supervise or control the use of smartphones from students such as limiting the use of smartphones on students, as well as how the role of teachers in providing knowledge to students about the impact of excessive smartphone use for students.

PENDAHULUAN

Smartphone merupakan salah satu bentuk pesatnya perkembangan dan kemajuan teknologi informasi saat ini. Banyak manfaat dan kemudahan yang tercipta dari kemajuan teknologi ini. Hampir seluruh lapisan masyarakat menggunakan kemajuan teknologi smartphone. Hal ini menunjukkan bahwa, kehidupan manusia saat ini sudah tidak dapat terlepas dari kemajuan teknologi informasi, khususnya smartphone. Dalam dunia pendidikan, kecanggihan teknologi smartphone dapat membantu siswa dalam mencari materi yang berkaitan dengan konten-konten atau isi-isi pembelajaran yang diajarkan guru di sekolah, sehingga kemampuan belajar siswa menjadi lebih baik. Akan tetapi, kecanggihan teknologi smartphone ini juga bisa berdampak buruk yang sangat signifikan bagi keberhasilan belajar siswa. Keadaan ini disebabkan karena terjadinya penyalahgunaan fungsi smartphone oleh siswa (Putra et al., 2021:80).

Penggunaan smartphone dalam dunia pendidikan terutama bagi siswa sekolah dasar tentunya tidak terlepas dari wabah Covid-19. Pada saat itu, pemerintah menganjurkan pembelajaran dilakukan dalam jaringan (daring). Sehingga penggunaan

smartphone menjadi media dalam melakukan pembelajaran daring. Farida et al., (2021:1704), seiring berjalannya waktu, siswa makin lama menjadi kecanduan dengan game. Jika smartphone yang mereka gunakan saat bermain game di sita oleh orang tua, mereka akan mengamuk dan menangis sampai smartphone tersebut diberikan kembali. Selain itu, ketika ada tugas ataupun ujian anak jarang mau membaca buku, tetapi langsung mencari jawaban di internet karena dirasa lebih cepat dan langsung menemukan jawabannya. Hal ini menyebabkan, kemampuan menulis dan memahami pembelajaran sangat kurang, karena peran buku diganti oleh google. Akibatnya, banyak siswa menjadi kecanduan dan susah untuk menghilangkan kebiasaan tersebut walaupun covid-19 sudah berakhir.

Berdasarkan observasi awal dengan kelas V, tepatnya dengan siswa kelas V A, B, dan C, peneliti memilih kelas V C sebagai subjek penelitian dikarenakan siswa kelas V C menggunakan smartphone setiap hari dengan durasi lebih dari 2 jam dalam sekali pemakaian. Jumlah siswa di kelas V C berjumlah 27 orang. Dari penggunaan smartphone ini, ada siswa yang menggunakan smartphone sendiri dengan jumlah 11 siswa dan ada siswa yang menggunakan smartphone dari orang tua dengan jumlah 16 siswa, sehingga kelas V C menjadi kelas paling banyak siswa yang memiliki smartphone sendiri. Penggunaan smarphone ini, bertujuan untuk mengerjakan tugas yang diberikan guru tetapi, mengerjakan tugas dengan menggunakan smartphone tidak dilakukan setiap hari. Mereka juga menggunakan smarphone untuk bermain game, menonton youtube dan menonton tiktok. Ada juga siswa yang menjelaskan, mereka sering bertukar pesan dengan teman atau keluarga ketika menggunakan smartphone. Dampak dari penggunaan smarphone yang berlebihan ini, menyebabkan mereka lebih suka bermain smartphone di dalam rumah dari pada bermain di luar rumah, mereka juga sering menyalahgunakan waktu, mereka lebih suka berinteraksi dengan teman menggunakan smartphone dari pada secara langsung, mereka sering mengabaikan orang tua, dan kadang-kadang mereka lupa mengerjakan tugas karena terlalu asik bermain smartphone.

Perkembangan teknologi smartphone yang semakin pesat, membuat segala aktifitas pekerjaan manusia menjadi lebih ringan dan produktif. Marpaung (2018:56), teknologi adalah sesuatu yang bermanfaat untuk mempermudah semua aspek kehidupan manusia. Dunia informasi saat ini seakan-akan tidak bisa terlepas dari teknologi, khususnya smartphone. Kebutuhan manusia akan smartphone membuat begitu banyak perubahan dalam kehidupan. Salah satu dampak dari perkembangan zaman ini, yaitu bentuk interaksi sosial antara sesama manusia menjadi berubah dan banyak ditemukan hal-hal yang baru. Pada era globalisasi seperti saat ini, media untuk berinteraksi dengan orang lain menjadi lebih mudah. Seseorang dapat berinteraksi dengan orang lain tanpa adanya kontak langsung atau tatap muka.

Interaksi sosial adalah hubungan antara individu dengan individu, individu dengan kelompok, dan kelompok dengan kelompok, di mana dalam hubungan ini saling mempengaruhi perilaku antara kedua belah pihak (Afifah 2019:529). Selain itu, Homans (Marsal & Hidayati 2017:79), interaksi sosial merupakan suatu kejadian ketika suatu aktivitas yang dilakukan oleh seseorang terhadap individu lain diberi ganjaran atau hukuman dengan menggunakan suatu tindakan oleh individu lain yang menjadi pasangannya. Konsep yang dikemukakan oleh Homans ini mengandung pengertian bahwa, interaksi adalah suatu tindakan yang dilakukan oleh seseorang dalam berinteraksi. Hal ini, menjadi suatu stimulus bagi tindakan individu lain yang menjadi pasangannya.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah jenis penelitian kualitatif dengan menggunakan pendekatan deskriptif. Penelitian ini dilaksanakan di SDK Ruteng 1, Kelurahan Mbaumuku, Kecamatan Langke Rembong, Kabupaten Manggarai pada tahun ajaran 2023/2024.

Penelitian kualitatif merupakan studi yang meneliti suatu kualitas hubungan, aktivitas, situasi, atau berbagai material. Artinya penelitian kualitatif lebih menekankan pada deskripsi holistik, yang dapat menjelaskan secara detail tentang kegiatan atau situasi apa yang sedang berlangsung, mendalami masalah-masalah manusia dan sosial, serta menjelaskan tentang sikap atau perilaku orang (Adlini et al., 2022:979). Penggunaan metode kualitatif ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan (Jamun et al., 2019:2), metode kualitatif deskriptif dianggap cocok untuk meneliti masalah penggunaan smartphone dan dampaknya pada interaksi sosial. Masalah ini memiliki kompleksitas dan dinamikanya sendiri sehingga cocok dikaji secara kualitatif. Teknik pengumpulan data menggunakan teknik wawancara dan observasi. Teknik analisis data terdiri dari dua komponen yaitu Reduksi data, penyajian data, dan verifikasi data. Teknik keabsahan data menggunakan Triangulasi sumber, triangulasi teknik, dan triangulasi waktu.

Berdasarkan pengertian metode kualitatif di atas, penggunaan metode kualitatif dalam penelitian ini sangatlah cocok. Hal ini didasari karena metode kualitatif bertujuan untuk mendalami masalah-masalah manusia dan sosial, serta menjelaskan sikap dan perilaku manusia.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Penggunaan smartphone pada siswa kelas V C di SDK Ruteng 1 Kecamatan Langke Rembong

Berdasarkan hasil analisis peneliti terhadap siswa-siswi kelas V C di SDK Ruteng 1, ditemukan bahwa terdapat adanya penggunaan smartphone pada mereka. Siswa kelas V C menggunakan smartphone setiap hari. Mereka menggunakan smartphone setelah pulang sekolah atau digunakan ketika berada di rumah. Dalam satu hari, mereka dapat menghabiskan waktu lebih dari dua jam menggunakan smartphone secara terus menerus tanpa adanya istirahat. Siswa kelas V C menggunakan smartphone untuk keperluan belajar dan mengerjakan tugas. Dengan smartphone, mereka dapat dimudahkan dalam mencari materi dan membantu mereka dalam mengerjakan tugas yang diberikan guru. Mereka juga menggunakan smartphone untuk bermain game seperti free fire, mobile legends, dan efootball. Mereka juga menggunakan smartphone untuk menonton video yang mereka inginkan. Dalam hal ini mereka menonton video melalui youtube dan tiktok. Selain itu, mereka menggunakan smartphone untuk keperluan berkomunikasi atau berinteraksi dengan orang lain dengan menggunakan whatsapp dan facebook.

Penggunaan smartphone pada siswa yang digunakan selama lebih dari 2 jam termasuk dalam penggunaan smartphone dengan intensitas tinggi pada usia siswa sekolah dasar. Menurut Julmiran & Ain (2024:1012), penggunaan smartphone selama lebih dari 2 jam secara terus menerus tanpa adanya istirahat bagi siswa sekolah dasar, dikategorikan sebagai penggunaan intensitas tinggi karena dapat menimbulkan kecanduan atau adiksi bagi siswa. Ketergantungan siswa menggunakan smartphone untuk keperluan hiburan misalnya bermain media sosial dan bermain game dapat

mempengaruhi kesehatan dan pertumbuhan mereka. Selain itu menurut Anggraeni (2019:65), bagi siswa sekolah dasar penggunaan smartphone dibatasi 2 jam perhari. Siswa yang menggunakan smartphone melebihi batas waktu yang dianjurkan memiliki resiko kesehatan serius. Penggunaan smartphone yang berlebihan bisa membawa dampak yang cukup besar bagi tumbuh kembang siswa. Salah satunya perihal berkurangnya aktifitas fisik yang seharusnya dilakukan sang anak. Selain itu, dampak negatif lain penggunaan smartphone adalah jika durasinya terlalu lama dapat berdampak pada mata dan otak.

2. Dampak penggunaan smartphone terhadap interaksi sosial siswa kelas V C di SDK Ruteng 1 Kecamatan Langke Rembong

Smartphone merupakan salah satu bentuk pesat perkembangan teknologi pada zaman sekarang. Tentunya dengan perkembangan teknologi ini sangat merubah pola kehidupan masyarakat baik dari segi pola pikir maupun perilaku. Dengan adanya smartphone, masyarakat sangat dibantu dalam segala aktifitas dalam kehidupan sehari-hari. Sekarang masyarakat tidak perlu menunggu waktu yang lama untuk bisa berkomunikasi dengan orang yang jauh karena mereka bisa berkomunikasi melalui smartphone.

Sekarang, smartphone sudah diterapkan dalam dunia pendidikan termasuk jenjang pendidikan sekolah dasar. Tujuan utama penggunaan smartphone bagi siswa sekolah dasar yaitu untuk memudahkan siswa dalam mencari materi terkait pelajaran secara mandiri, hal ini memungkinkan siswa secara mandiri menambah wawasan serta pengetahuan mereka agar guru tidak merasa sulit ketika melaksanakan pembelajaran. Namun, seiring waktu penggunaan smartphone pada siswa sekolah dasar tidak hanya bertujuan untuk mencari materi pelajaran tetapi mereka menggunakan smartphone untuk bermain media sosial dan bermain game. Hal ini berdampak pada interaksi sosial siswa sekolah dasar. Dampak penggunaan smartphone terhadap interaksi sosial siswa dapat dibedakan menjadi dua yaitu dampak positif dan dampak negatif.

a. Dampak positif penggunaan smartphone terhadap interaksi sosial siswa kelas V C SDK Ruteng 1 Kecamatan Langke Rembong

1) Memudahkan komunikasi

Berdasarkan hasil analisis peneliti terhadap siswa siswi kelas V C di SDK Ruteng 1, Kecamatan Langke Rembong, peneliti menemukan bahwa salah satu dampak positif dari penggunaan smartphone pada siswa kelas V C SDK Ruteng 1 yaitu mempermudah komunikasi. Penggunaan smartphone pada siswa dalam mempermudah komunikasi ini melalui whatsapp, facebook, bahkan dengan menggunakan game online. Hal ini siswa kelas V C lakukan agar bisa berkomunikasi dengan teman yang jaraknya jauh, berinteraksi dengan keluarga yang sedang di luar kota, mengajak teman agar bermain game, menanyakan materi dan tugas kepada teman kelas, dan berkomunikasi dengan teman di dalam game agar mereka menjadi kompak. Salah satu tujuan utama penggunaan smartphone pada siswa adalah berdiskusi mengenai materi dan tugas pelajaran dengan teman kelas. Namun, akibat siswa menggunakan smartphone secara terus menerus sehingga siswa menjadi terlena dan melupakan tugas utama dalam menggunakan smartphone.

Penggunaan smartphone dalam mempermudah komunikasi ini sejalan dengan penelitian Jamun et al, (2019:5), dalam kaitannya dengan sekolah atau tugas belajar, smartphone juga dapat memudahkan siswa dalam berinteraksi dengan teman-temannya seperti berdiskusi tentang tugas atau materi pelajaran tertentu. Hambatan ruang dan waktu bisa dibatasi dengan interaksi melalui media sosial seperti whatsapp dan

facebook. Sejalan dengan itu menurut Huslaini (2022:99), smartphone dapat digunakan untuk menghubungi keluarga atau teman yang jauh dari kita. Dengan menggunakan smartphone, pesan yang akan dikirim akan langsung sampai ke orang yang dituju tanpa membutuhkan waktu yang lama.

2) Memudahkan belajar

Berdasarkan hasil analisis peneliti terhadap siswa-siswi kelas V C di SDK Ruteng 1 Kecamatan Langke Rembong, peneliti menemukan bahwa salah satu dampak positif dari penggunaan smartphone pada siswa kelas V C SDK Ruteng 1 yaitu memudahkan siswa dalam kegiatan belajar di rumah. Sebagaimana diakui oleh semua siswa kelas V C bahwa, tujuan utama siswa menggunakan smartphone yaitu memudahkan siswa dalam mencari materi-materi pelajaran dan tugas pelajaran. Penggunaan smartphone ini memungkinkan siswa untuk dapat belajar dari mana saja sehingga siswa dengan mudah mendapatkan berbagai sumber materi pelajaran, sehingga hal ini dapat menambah pengetahuan dan wawasan siswa. Dalam hal ini, siswa menggunakan berbagai aplikasi di smartphone seperti youtube dan google yang siswa gunakan untuk mencari sumber-sumber materi pelajaran dan membantu siswa dalam mengerjakan tugas pelajaran. Selain itu, siswa menggunakan aplikasi kalkulator yang membantu siswa dalam mengerjakan tugas matematika, serta aplikasi kamus bahasa Inggris dan Indonesia yang dapat membantu dalam menerjemahkan kata-kata yang susah dipahami.

Berdasarkan hasil analisis mengenai penggunaan smartphone dalam membantu siswa untuk memudahkan belajar, hal ini sejalan dengan penelitian Huslaini (2022:100), kemajuan teknologi smartphone juga dapat mempermudah manusia untuk mencari informasi dengan internet yang ada di dalamnya. Kemudahan tersebut juga dapat dirasakan oleh siswa sekolah dalam mencari sumber belajar guna mendukung proses belajar, sehingga hal ini dapat menambah pengetahuan dan wawasan siswa. Selain itu, penelitian yang dilakukan Syafrian (2020:60), smartphone dapat membantu siswa dengan aplikasi yang memudahkan siswa untuk mencari informasi bahan belajar secara cepat, mencari referensi belajar dalam membantu siswa untuk menyelesaikan tugas sekolah, dan dapat mencari informasi kreasi lainnya yang mudah dipelajari dengan mengakses langsung di smartphone.

b. Dampak negatif penggunaan smartphone terhadap interaksi sosial siswa kelas V C SDK Ruteng 1, Kecamatan Langke Rembong

1) Bermain game online secara berlebihan

Berdasarkan hasil analisis peneliti terhadap siswa-siswi kelas V C di SDK Ruteng 1 Kecamatan Langke Rembong, peneliti menemukan bahwa, salah satu dampak negatif dari penggunaan smartphone pada siswa kelas V C SDK Ruteng 1 yaitu bermain game online secara berlebihan. Sebagaimana diakui oleh semua siswa kelas V C bahwa, selain menggunakan smartphone untuk kebutuhan belajar, siswa menggunakan smartphone untuk bermain game online. Adapun game online yang siswa mainkan di dalam smartphone yaitu free fire, mobile legends, efootball, dan super sus.

Siswa yang sering bermain game online, menyebabkan siswa menjadi kecanduan dan selalu memiliki rasa untuk terus bermain game online. Siswa yang terus menerus bermain game online, dapat berdampak buruk bagi kesehatan, karena kurangnya aktifitas fisik. Akibat siswa menggunakan smartphone dalam bermain game secara terus-menerus hal ini menyebabkan siswa menjadi kurang berinteraksi secara langsung dengan sesama, bermain game online juga dapat membuat siswa menjadi lupa waktu. Selain itu, bermain game online juga dapat mempengaruhi perilaku sosial siswa

seperti menggunakan bahasa-bahasa yang kasar dalam berinteraksi dengan orang lain. Hal ini disebabkan karena siswa sering mendengar kata-kata kasar tersebut ketika bermain game, sehingga siswa menjadi terbiasa dan menggunakannya ketika berinteraksi dengan teman atau orang di sekitar.

Berdasarkan hasil analisis, penggunaan smartphone dalam bermain game online dapat berdampak buruk bagi siswa. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan Faza et al, (2022:535), penggunaan smartphone dalam bermain game online pada siswa secara terus-menerus dapat membuat siswa menjadi kecanduan, sehingga hal ini dapat mengurangi interaksi secara langsung siswa dengan lingkungan sekitar. Selain itu, bermain game online juga dapat mempengaruhi kesehatan dan pertumbuhan mereka. Selain itu, Hanafi et al, (2023:2), siswa yang sering bermain game online secara terus menerus dapat mempengaruhi cara berbicara mereka, di mana siswa menjadi terbiasa dalam menggunakan bahasa-bahasa yang kasar karena mereka sering mendengarkannya ketika bermain game online. Bermain game online juga menyebabkan siswa menjadi malas belajar karena game online memberikan dampak pada perilaku menunda pekerjaan siswa.

2) Gangguan tidur

Berdasarkan hasil analisis peneliti terhadap siswa-siswi kelas V C di SDK Ruteng 1 Kecamatan Langke Rembong, peneliti menemukan bahwa, salah satu dampak negatif dari penggunaan smartphone pada siswa kelas V C SDK Ruteng 1 yaitu adanya gangguan tidur yang dikarenakan siswa yang terlalu asik menggunakan smartphone. Ketika pulang sekolah, siswa langsung menggunakan smartphone untuk bermain game online dan menonton youtube dan tiktok sampai menjadi lupa waktu. Penggunaan smartphone yang berlebihan, menyebabkan siswa kelas V C jarang sekali tidur ketika siang hari. Selain itu, siswa juga sering menggunakan smartphone hingga larut malam, hal ini menyebabkan siswa menjadi kurang tidur dan berdampak buruk pada pertumbuhan fisik dan kognitif. Usia siswa sekolah dasar merupakan usia yang masih dalam proses pertumbuhan sehingga tidur sangat penting bagi pertumbuhan fisik siswa, karena dengan tidur tubuh dapat memproduksi hormon pertumbuhan yang berguna bagi pertumbuhan fisik, tidur juga sangat penting bagi pertumbuhan kognitif siswa, karena dapat meningkatkan konsentrasi dan fokus mereka serta dapat menguatkan memori otak dalam mengingat segala sesuatu yang siswa temukan.

Berdasarkan hasil analisis, penggunaan smartphone menyebabkan gangguan tidur pada siswa yang berdampak pada pertumbuhan fisik dan kognitif mereka. Sejalan dengan penelitian Huslaini (2022:103), siswa yang kecanduan menggunakan smartphone secara terus menerus menyebabkan pertumbuhan mereka menjadi terhambat. Apalagi, usia siswa sekolah dasar merupakan usia yang dalam tahap pertumbuhan, sehingga mereka membutuhkan jam tidur yang mencukupi bagi pertumbuhan mereka. Akibat dari kurang tidur karena kecanduan menggunakan smartphone ini siswa menjadi cepat cemas dan stress dan mengurangi konsentrasi pada siswa. Selain itu menurut Anggraeni (2019:66), usia siswa sekolah dasar merupakan usia yang masih dalam tahap pertumbuhan. Siswa yang kurang tidur karena menggunakan smartphone secara berlebihan dapat berdampak buruk bagi kesehatan psikis dan jasmani siswa. Hal ini menyebabkan siswa menjadi cepat merasakan kelelahan dan mengganggu kesehatan mereka.

3) Meniru hal-hal baru yang buruk

Berdasarkan hasil analisis peneliti terhadap siswa-siswi kelas V C di SDK Ruteng 1 Kecamatan Langke Rembong, peneliti menemukan bahwa, salah satu dampak

negatif dari penggunaan *smartphone* pada siswa kelas V C SDK Ruteng 1 yaitu meniru hal-hal yang baru. Meniru hal-hal baru pada siswa kelas V C, disebabkan oleh keseringan menonton *youtube*, *tiktok*, dan bermain *game online*. Aplikasi *youtube* dan *tiktok* merupakan aplikasi yang sering digunakan siswa kelas V C. Aplikasi *youtube* dan *tiktok* itu sendiri menawarkan berbagai konten video yang begitu banyak dan luas tanpa ada batasan usia penggunanya. Namun, dari banyaknya konten video dalam aplikasi ini terdapat konten yang tidak dianjurkan bagi siswa karena dapat merubah perilaku siswa. Karena tidak ada batasan usia dalam penggunaan aplikasi ini, siswa sering kali menonton video yang tidak dianjurkan bagi siswa. Siswa juga sering sekali menirukan apa yang mereka nonton pada konten sehingga mempengaruhi perilaku seperti menggunakan bahasa yang kasar dan memperagakan apa yang siswa tonton.

Dalam memperagakan konten ini, siswa juga sering sekali memperagakan konten yang viral seperti memperagakan goyangan “*daboy*”. Akan tetapi, siswa sering memperagakan konten yang viral ini pada tempat dan situasi yang salah, misalnya ketika ada pelajaran, guru meminta siswa untuk belajar dan mengerjakan tugas karena guru sedang rapat. Namun, bukannya belajar atau mengerjakan tugas mereka hanya sibuk memperagakan konten tersebut bersama teman-teman. Hal ini sangat mengganggu aktivitas siswa yang lain, apa lagi guru sudah meminta mereka untuk belajar atau mengerjakan tugas. Selain dari aplikasi *youtube* dan *tiktok* mereka juga meniru hal-hal baru dari bermain *game online*. Dalam *game online*, siswa dapat berinteraksi dengan pemain lain, namun hal ini juga berdampak pada perubahan perilaku siswa. Ketika berinteraksi dengan pemain lain di *game online*, siswa sering mendengar orang-orang tersebut menggunakan bahasa yang kasar. Karena terlalu sering mendengar, siswa mulai mengikuti dan merasa terbiasa dengan menggunakan bahasa yang kasar.

Berdasarkan hasil analisis, penggunaan *smartphone* berdampak buruk bagi siswa dalam menirukan hal-hal baru. Temuan ini sejalan dengan penelitian Prasetyo et al, (2023:337), penggunaan *smartphone* siswa dalam bermain *game online* dapat merubah perilaku mereka seperti cara berbicara siswa yang berbeda. Akibat *game online* yang dapat dimainkan oleh semua kalangan dari anak-anak sampai orang tua, siswa sering mendengar bahasa-bahasa yang kasar ketika bermain *game online*. Karena adanya bahasa kasar yang sering didengar oleh siswa, mereka menjadi terbiasa dan mulai mengikuti serta mempraktikan secara langsung ketika berbicara dengan teman-temannya. Selain itu, menurut Rahmad (2022:158), akibat menggunakan *smartphone* untuk menonton *youtube* dan *tiktok*, siswa sering kali menirukan gerakan-gerakan yang mereka lihat dari *smartphone* ketika berada di dalam kelas atau lingkungan sekolah, seperti video *joget* yang mereka lakukan bersama teman-teman. Hal ini sangat mengganggu aktivitas belajar mereka karena tujuan utama siswa datang ke sekolah yaitu untuk belajar.

4) Merenggangkan interaksi sosial

Berdasarkan hasil analisis peneliti terhadap siswa-siswi kelas V C di SDK Ruteng 1 Kecamatan Langke Rembong, peneliti menemukan bahwa, salah satu dampak negatif dari penggunaan *smartphone* pada siswa kelas V C SDK Ruteng 1 yaitu merenggangkan interaksi sosial. *Smartphone* sering kali menarik perhatian siswa, membuat siswa lebih fokus menggunakan *smartphone* seperti bermain *game online* atau menonton video di *youtube* dan *tiktok* daripada berinteraksi dengan orang lain di sekitarnya. Ketika menggunakan *smartphone*, siswa kelas V C sering kali mengabaikan orang tua karena terlalu asik bermain *smartphone*. Siswa juga sering tidak menanggapi

teman atau orang yang ada di sekitar yang mau berkomunikasi dengan mereka, walaupun mereka menanggapinya obrolan mereka menjadi tidak nyambung, karena pikiran mereka masih fokus dalam menggunakan smartphone.

Siswa yang ketergantungan pada smartphone juga dapat menyebabkan isolasi sosial pada siswa. Siswa mungkin lebih memilih di rumah untuk bermain game online atau menonton video di smartphone daripada berpartisipasi dalam kegiatan bersama teman-teman di luar rumah. Namun, rata-rata siswa kelas V C memilih keduanya, dimana ketika mereka merasa malas bermain bersama teman-teman mereka lebih memilih bermain smartphone di rumah dan ketika mereka malas bermain smartphone mereka lebih memilih bermain bersama teman-teman.

Penggunaan smartphone pada siswa juga berdampak di lingkungan sekolah. Dalam hal ini, penggunaan smartphone pada siswa berdampak pada perubahan perilaku pada mereka. Berdasarkan penjelasan dari guru wali kelas V C, penggunaan smartphone berdampak pada menurunnya interaksi sosial siswa di lingkungan sekolah. Salah satu contohnya mereka lebih senang menyendiri di dalam kelas, selain itu mereka bersikap cuek dan bodoh amat di lingkungan sekolah, dan tingkat kepercayaan diri berkurang.

Berdasarkan hasil analisis, penggunaan smartphone pada siswa kelas V C berdampak pada menurunnya interaksi sosial mereka dengan orang-orang disekitar. Sejalan temuan di atas, menurut Muttahiah et al, (2021:60), kehadiran smartphone dapat merubah perilaku siswa, misalnya ketika siswa berkumpul dan membicarakan sesuatu hal dengan teman-temannya, pasti tidak jarang mereka akan lebih asik menggunakan smartphone daripada berinteraksi dengan teman disekitarnya. Ketika seorang siswa yang sedang berjalan, mereka akan lebih asik menggunakan smartphone, mereka lebih fokus menggunakan smartphone daripada menghiraukan keadaan disekitar. Selain itu menurut Huslaini (2022:105), ketika seorang siswa merasa smartphone satu-satu hal yang penting dalam hidupnya sehingga akan melupakan keadaan disekitarnya muncul ketidakpedulian dalam dirinya terhadap lingkungan. Siswa yang fokus menggunakan smartphone mengakibatkan mereka menjadi jarang berinteraksi dengan orang-orang yang berada di sekitarnya. Selain itu, siswa yang menggunakan smartphone tidak sesuai kondisi, seperti menggunakan smartphone pada saat berkumpul dengan teman-teman sehingga membuat apa yang sedang diperbincangkan menjadi terabaikan karena terlalu fokus menggunakan smartphone.

5) Menggunakan media sosial konten dewasa

Berdasarkan hasil analisis peneliti terhadap siswa-siswi kelas V C di SDK Ruteng 1 Kecamatan Langke Rembong, peneliti menemukan bahwa, salah satu dampak negatif dari penggunaan smartphone pada siswa kelas V C SDK Ruteng 1 yaitu menggunakan media sosial. Media sosial yang digunakan siswa kelas V C dalam smartphone yaitu youtube, tiktok dan facebook. Siswa yang aktif menggunakan media sosial, sangat berpengaruh pada perkembangan emosional dan kognitif karena usia siswa sekolah dasar merupakan anak di bawah umur sehingga mereka belum bisa mengontrol dengan baik penggunaan media sosial tersebut. Hal ini didasari karena banyak sekali konten-konten yang ada di media sosial yang tidak pantas untuk diamati siswa karena mengandung konten dewasa seperti konten kekerasan dan pornografi, hal ini memicu perilaku agresif pada siswa serta meniru hal-hal baru yang tidak pantas bagi mereka seperti menggunakan kata-kata yang kasar. Selain itu, penggunaan media sosial bagi siswa sekolah dasar menyebabkan mereka menjadi kecanduan, akibatnya siswa menjadi malas belajar dan berdampak menurunnya hasil belajar mereka.

Berdasarkan hasil analisis, penggunaan media sosial bagi siswa sekolah dasar berdampak buruk bagi perkembangan siswa sekolah dasar. Sejalan dengan penelitian Rodli et al, (2022:47), penggunaan media sosial pada siswa sekolah dasar dapat berdampak buruk bagi mereka, hal ini disebabkan karena siswa belum bisa mengontrol dengan baik penggunaan media sosial. Dampak buruk pada siswa ini seperti merubah perilaku siswa, berkurangnya waktu belajar siswa, mengganggu konsentrasi belajar siswa, dan sangat mudah terkena kasus penipuan. Penelitian Faristiana et al, (2023:125), adapun pengaruh penggunaan media sosial terhadap perubahan sikap dan perilaku sosial siswa sekolah dasar yaitu siswa akan lebih cenderung menjadi seorang yang pemalas dan dirinya sulit untuk berkembang, penggunaan media sosial yang berlebihan juga menyebabkan siswa menjadi kurang berinteraksi secara langsung dengan orang di sekitar. Selain itu, konten-konten yang tidak dianjurkan bagi usia siswa sekolah dasar juga sangat mempengaruhi perubahan sikap dan perilaku sosial mereka. Adapun dampak penggunaan media sosial yaitu sebagai berikut

a) Fomo

Berdasarkan hasil analisis peneliti, siswa kelas V C SDK Ruteng 1 Kecamatan Langke Rembong menggunakan smartphone untuk bermain media sosial. Hal ini sangat berpengaruh pada adanya perubahan perilaku siswa serta adanya peluang siswa menjadi seorang yang fomo. Menurut Ayuningtyas & Wiyono (2020:414), fomo merupakan salah satu kecemasan yang terjadi pada generasi milenial. Dalam hal ini, banyak individu berbondong-bondong menyajikan atau berusaha menjadi yang pertama untuk mencari tahu informasi terbaru. Sedangkan orang yang mengalami fomo akan mudah merasakan cemas, dan tidak nyaman jika mereka ketinggalan informasi apapun di media sosial. Selain itu, fomo merupakan ketakutan seseorang jika tertinggal suatu informasi yang sedang terjadi khususnya berkaitan dengan aktivitas yang sedang dilakukan oleh orang terdekat mereka.

Dalam hal ini, sebagai contoh dampak yang terjadi pada siswa kelas V C yang mengalami fomo yaitu, misalnya ketika siswa yang lain memiliki mainan terbaru, siswa yang tidak memilikinya akan merasa sedih karena tidak bisa ikut bermain bersama. Selain itu, jika banyak siswa-siswa yang membicarakan tentang konten di youtube, tiktok, atau bermain game online, siswa yang tidak mengetahuinya merasa tertinggal dari percakapan dan pergaulan. Dari contoh diatas penulis menyimpulkan bahwa, salah satu dampak media sosial dari penggunaan smartphone selama lebih dari dua jam pada siswa yaitu siswa menjadi seorang yang fomo. Siswa yang mengalami fomo membuat mereka menjadi sedih, tertinggal, dan kurang berinteraksi dengan teman-teman karena mereka merasa kurangnya pengetahuan tentang sesuatu yang baru.

b) Flexing

Berdasarkan analisis peneliti pada siswa kelas V C SDK Ruteng 1 Kecamatan Langke Rembong, salah satu dampak media sosial dari penggunaan smartphone selama lebih dari dua jam pada siswa, yaitu adanya peluang untuk menjadi seorang yang flexing. Menurut Raharja et al, (2023:370), flexing merupakan perilaku seseorang yang sering memamerkan harta kekayaannya. Fenomena ini menjadi marak dengan adanya media sosial sehingga orang-orang berlomba-lomba untuk memamerkan harta kekayaannya. Contoh orang yang melakukan flexing yaitu memamerkan kendaraan mewah, barang mewah, liburan di tempat-tempat yang mahal, dan memiliki smartphone yang mahal. Flexing merupakan perilaku yang dapat menimbulkan efek yang kurang baik bagi orang lain. Misalnya membuat orang lain tidak senang, cemburu, merasa superior, dan menjadi kurang empati dengan orang lain.

Dalam hal ini, tindakan flexing juga sering dilakukan pada siswa sekolah dasar. Hal ini dikarenakan siswa yang terlalu sering menggunakan media sosial pada smartphone. Contoh-contoh tindakan flexing pada siswa sekolah dasar yaitu memamerkan barang-barang yang mahal seperti mainan terbaru atau perlengkapan sekolah yang mahal, memamerkan pengikut di media sosial, dan menceritakan pengalaman liburan ke tempat-tempat yang mewah. Dari contoh diatas penulis menyimpulkan bahwa, tindakan flexing juga sudah dilakukan oleh siswa sekolah dasar untuk menarik perhatian teman-temannya. Namun, tindakan flexing ini dapat membuat siswa lain menjadi tidak senang, iri, dan cemburu.

c) Narkolema

Berdasarkan analisis peneliti pada siswa kelas V C SDK Ruteng 1 Kecamatan Langke Rembong, salah satu dampak media sosial dari penggunaan smartphone selama lebih dari dua jam pada siswa, yaitu adanya peluang terjadinya narkolema pada siswa. Menurut Hardiningsih et al, (2021:48), narkolema (narkoba lewat mata) merupakan pornografi yang dilihat seseorang memiliki efek kecanduan dan daya rusak sebagaimana pada pengguna narkoba. Pornografi dapat membuat seseorang menjadi kecanduan dan terus terdorong mengkonsumsi pornografi setelah menyaksikan untuk pertama kalinya.

Dalam hal ini, siswa sekolah dasar yang terpapar narkolema disebabkan oleh penggunaan media sosial tanpa pengawasan dari orang tua. Apa lagi, di dalam media sosial banyak sekali konten pornografi yang tidak pantas untuk dilihat oleh siswa sekolah dasar. Dari penggunaan media sosial dari konten dewasa ini berdampak pada perubahan perilaku pada siswa, apa lagi siswa sekolah dasar masih dalam tahap pertumbuhan dan belum bisa mengontrol emosi dengan baik. Dampak yang terjadi pada siswa akibat konten pornografi ini yaitu mengganggu konsentrasi dan fokus siswa di sekolah, menjadi kecanduan, merasa bingung dan cemas karena kurangnya pemahaman tentang seksualitas, dan dapat merusak perkembangan otak mereka.

Penggunaan smartphone pada siswa kelas V C SDK Ruteng 1, Kecamatan Langke Rembong membutuhkan pengawasan yang ketat dari orang tua mereka dalam meminimalisir dampak yang cukup besar bagi siswa kelas V C dalam menggunakan smartphone. Pengawasan orang tua terhadap penggunaan smartphone pada siswa sangat penting untuk memastikan mereka menggunakan teknologi smartphone dengan bijak dan aman. Orang tua perlu terlibat aktif dalam membimbing anak mereka tentang kapan dan bagaimana menggunakan smartphone. Mereka harus memastikan bahwa anak mereka memahami batasan waktu penggunaan dan jenis konten yang boleh diakses. Komunikasi terbuka antara orang tua dan siswa sangat penting agar siswa merasa nyaman untuk berbagi pengalaman dan masalah yang mereka hadapi saat menggunakan smartphone. Orang tua perlu mengawasi aktifitas online anak secara berkala, misalnya dengan memeriksa riwayat penelusuran dan aplikasi yang digunakan. Selain itu, penting juga bagi orang tua untuk memberikan contoh yang baik dalam menggunakan teknologi smartphone dan menetapkan aturan yang konsisten, misalnya membuat aturan tentang siswa tidak boleh menggunakan smartphone saat makan bersama dan sebelum tidur.

Berdasarkan hasil analisis peneliti terhadap penggunaan smartphone pada siswa kelas V C, peneliti menemukan bahwa semua orang tua dari siswa kelas V C mengawasi atau mengontrol penggunaan smartphone pada siswa. Pengawasan dari orang tua kelas V C seperti, banyak orang tua yang melarang siswa menggunakan smartphone saat makan bersama, ada juga orang tua siswa yang melarang penggunaan aplikasi tertentu misalnya aplikasi tiktok dan game free fire, ada juga orang tua yang

mengecek smartphone siswa pada saat malam hari, dan rata-rata orang tua membatasi siswa menggunakan smartphone sampai jam 9 malam. Namun, batasan dari orang tua terhadap penggunaan smartphone pada siswa kelas V C ini dirasa belum cukup dan belum tegas, karena ada beberapa aturan yang dibuat orang tua masih dilanggar oleh siswa. Aturan yang masih di langgar ini misalnya siswa masih menggunakan smartphone saat makan bersama, siswa masih menonton konten yang tidak dianjurkan bagi usia mereka, dan kadang-kadang siswa menggunakan smartphone sampai larut malam. Dalam hal ini, orang tua dianjurkan untuk lebih tegas lagi dalam membatasi penggunaan smartphone pada siswa.

Pemberian batasan dari orang tua ini, sangat diharapkan dalam meminimalisir dampak-dampak yang merugikan bagi siswa dalam pertumbuhan fisik dan perkembangan mental mereka. Sejalan dengan temuan diatas, menurut Triani (2023:1227), dalam penggunaan smartphone, peran orang tua dalam mengawasi penggunaan smartphone pada siswa adalah harus bersikap tegas dan tidak boleh memanjakan siswa untuk menggunakan smartphone secara terus menerus karena lebih banyak dampak negatif yang timbul apabila siswa sekolah dasar telah menggunakan smartphone secara berlebihan. Huslaini (2022:107), orang tua diharapkan harus memberikan batasan waktu dalam penggunaan smartphone bagi siswa atau anak mereka. Hal ini memungkinkan siswa untuk tidak menggunakan smartphone secara berlebihan dan fokus dengan kegiatan lain sehingga hal ini berdampak pada kesehatan siswa yang selalu terjaga.

Selain pengontrolan dari orang tua, guru-guru sekolah dasar juga sangat diperlukan dalam meminimalisir penggunaan smartphone pada siswa sekolah dasar. Adapun peran guru dalam mengelola penggunaan smartphone pada siswa sekolah dasar yaitu guru perlu memberikan edukasi kepada siswa tentang penggunaan smartphone yang bijak agar meminimaisir dampak yang terjadi akibat penggunaan smartphone pada siswa. Guru juga perlu berkomunikasi dan berkolaborasi dengan orang tua untuk memastikan penggunaan smartphone di rumah. Selain itu, guru menjadi contoh yang baik bagi siswa. Dalam hal ini, guru harus mejadi contoh yang baik dalam penggunaan teknologi dengan menunjukkan bagaimana smartphone dapat digunakan secara produktif dan bertanggung jawab. Dari penejelasan diatas, orang tua dan guru sangat berperan penting dalam meminimalisir penggunaan smartphone pada siswa. Dalam hal ini, orang tua dan guru harus bisa bekerja sama dalam mengontrol penggunaan smartphone pada siswa sehingga, dapat meminimalisir dampak-dampak yang negarif dari penggunaan smartphone pada siswa sekolah dasar.

KESIMPULAN

Smartphone merupakan salah satu bentuk pesatnya perkembangan dan kemajuan teknologi informasi saat ini. Banyak manfaat dan kemudahan yang tercipta dari kemajuan teknologi ini. Hampir seluruh lapisan masyarakat menggunakan kemajuan teknologi smartphone. Hal ini menunjukkan bahwa, kehidupan manusia saat ini sudah tidak dapat terlepas dari kemajuan teknologi informasi, khususnya smartphone. Penggunaan smartphone sudah diterapkan dalam dunia pendidikan termasuk pada anak sekolah dasar.

Interaksi sosial merupakan hubungan timbal balik antara dua individu atau lebih, dan masing-masing individu yang terlibat di dalamnya memainkan peran secara aktif. Dalam interaksi juga, individu yang berinteraksi tidak hanya sekedar terjadinya hubungan antara pihak-pihak yang terlibat melainkan terjadi saling mempengaruhi.

Dari hasil temuan dalam penelitian dapat disimpulkan beberapa hal sebagai jawaban dari permasalahan yang diteliti.

1. Adanya penggunaan smartphone pada siswa kelas V C SDK Ruteng 1 seperti menggunakan smartphone setiap hari, dalam satu mereka menggunakan smartphone lebih dari dua jam.
2. Adanya dampak positif dan negatif penggunaan smartphone terhadap interaksi sosial siswa kelas V C di SDK Ruteng 1.
 - a. Dampak positif
 - 1) Memudahkan komunikasi
 - 2) Memudahkan belajar
 - b. Dampak negatif
 - 1) Bermain game online secara berlebihan
 - 2) Gangguan tidur
 - 3) Meniru hal-hal baru yang buruk
 - 4) Merenggangkan interaksi sosial
 - 5) Menggunakan media sosial konten dewasa

Selain dampak penggunaan smartphone, cara orang tua dalam mengontrol dan membatasi penggunaan smartphone sangat penting bagi siswa. Hal ini memungkinkan siswa agar selalu dikontrol dalam penggunaan smartphone sehingga siswa mengetahui penggunaan smartphone yang baik dan banyak dampak positif yang didapatkan siswa setelah menggunakan smartphone.

DAFTAR PUSTAKA

- Adlini, M. N., Dinda, A. H., Yulinda, S., Chotimah, O., & Merliyana, S. J. (2022). Metode Penelitian Kualitatif Studi Pustaka. *Edumaspul: Jurnal Pendidikan*, 6(1), 974–980. <https://doi.org/10.33487/edumaspul.v6i1.3394>
- Afifah, S. (2019). Pengaruh Kejenuhan Belajar Dan Interaksi Sosial Terhadap Konsentrasi Belajar Siswa Dengan Sistem Pesantren Modern. *Psikoborneo: Jurnal Ilmiah Psikologi*, 7(4), 527–532. <https://doi.org/10.30872/psikoborneo.v7i4.4827>
- Faza Ahamad, Syailin Nichla Choirin Attalina, A. W. (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://doi.org/10.31004/jpdk.v4i3.4344>
- Anggraeni, S. (2019). Pengaruh Pengetahuan Tentang Dampak Gadget Bagi Kesehatan Terhadap Perilaku Penggunaan Gadget Pada Siswa SDN Kebun Bunga 6 Banjarmasin. *Faletehan Health Journal*, 6(2), 64–68. <https://doi.org/10.33746/fhj.v6i2.68>
- Ayuningtyas, R. F., & Wiyono, B. D. (2020). Studi mengenai kecanduan internet dan fear of missing out (FoMO) pada siswa di smk negeri 1 driyorejo. *Jurnal BK UNESA*, 11(4), 413–419. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-bk-unesa/article/view/33592>
- Farida, Salsabila, Hayati, Ramadhani, S. (2021). Optimasi Gadget dan Implikasinya Terhadap Pola Asuh Anak. *Jurnal Inovasi Penelitian*, 1(8), 1701–1710 <https://doi.org/10.47492/jip.v1i8.316>
- Faristiana, Andhita Risko, Bashiroturrohmah, Z., Martha, S., & Cahyani, N. (2023). Pengaruh Media Sosial Tik-Tok Terhadap Karakter Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 1(3), 119–131. <https://doi.org/10.54066/jupendis-itb.v1i3.251>
- Hanafi, M. I., Kurniawan, S. B., & Budiharto, T. (2023). Analisis permainan game online terhadap hasil belajar siswa kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 9(2), 1–8. <https://doi.org/10.20961/jpiuns.v9i2.74727>
- Hardiningsih, Yunita, F. A., & Yuneta, A. E. N. (2021). Penyuluhan Tentang Narkolema Pada Remaja di Kelurahan Wonorejo Kabupaten Karanganyar (The Health Education of

- Narkolema for Adolescents In Wonorejo Karanganyar). *PLACENTUM: Jurnal Ilmiah Kesehatan Dan Aplikasinya*, 9(2), 47–54. mrshardiningsih@gmail.com
- Raharja Fitra Hawwin, Tri Marhaeni Pudji Astuti, Hamdan Tri Atmaja, Puji Lestari, & Eko Handoyo. (2023). Peran Pendidikan Karakter untuk Menghadapi Tren Flexing di Era Teknologi. *Prosiding Seminar Nasional Pascasarjana (PROSNAMPAS)*, 6(1), 369–374.
- Huslaini. (2022). Dampak Penggunaan Smartphone Terhadap Interaksi Sosial Pada Remaja Di Desa Bonder Kecamatan Praya Barat Kabupaten Lombok Tengah Tahun 2022. 8.5.2017, 1–124.
- Julmiran, Ain. (2024). Hubungan Durasi Penggunaan Gadget dengan Prestasi Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Didaktika: Jurnal Kependidikan*, 13(1), 1011–1018. <https://doi.org/10.58230/27454312.548>
- Marpaung, J. (2018). Pengaruh Penggunaan Gadget Dalam Kehidupan. *KOPASTA: Jurnal Program Studi Bimbingan Konseling*, 5(2), 55–64. <https://doi.org/10.33373/kop.v5i2.1521>
- Marsal, A., & Hidayati, F. (2017). Pengaruh smartphone dengan interaksi sosial pada anak balita di lingkungan keluarga pegawai Uin Sultan Syarif Kasim Riau. *Jurnal Ilmiah Rekayasa Dan Manajemen Sistem Informasi*, 3(1), 78–84. <https://doi.org/10.24014/rmsi.v3i1.3529>
- Muttabiah, A., Suryani, E., & Hawa, A. M. (2021). Dampak Penggunaan Gadge Terhadap Interaksi Sosial Peserta Didik. *JANACITTA : Journal of Primary and Children's Education*, 4(September), 56–63. <https://doi.org/10.35473/jnct.v4i2.1192>
- Prasetyo, A., Rondli, W. S., & Ermawati, D. (2023). Dampak Permainan Game Online Terhadap Prestasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Educatio*, 9(1), 333–340. <https://doi.org/10.31949/educatio.v9i1.4733>
- Putra, A. A., Wahyuni, I. W., Alucyana, & Ajriya. (2021). Pengaruh Penggunaan Handphone Pada Siswa Sekolah Dasar. *Al-Hikmah: Jurnal Agama Dan Ilmu Pengetahuan*, 18(1), 79–89. [https://doi.org/10.25299/al-hikmah:jaip.2021.vol18\(1\).6531](https://doi.org/10.25299/al-hikmah:jaip.2021.vol18(1).6531)
- Rahmad. (2022). Dampak Penggunaan Smartphone Terhadap Perilaku Sosial Siswa. *EduStream: Jurnal Pendidikan Dasar*, 6(2), 154–160. <https://doi.org/10.26740/eds.v6n2.p154-160>
- Syafrian. (2020). Dampak Smartphone Terhadap Interaksi Sosial Anak. 1–88.
- Triani, T. (2023). Peran Orang Tua Dalam Mengawasi Penggunaan Smartphone Pada Anak Usia 9 Tahun Di Desa Lembahsubur. *Abdima Jurnal Pengabdian Mahasiswa*, 2(1), 1221–1231. <https://doi.org/10.2962/ajpm.v2i1.1231>
- Yohannes Marryono Jamun, Heronimus E A Wejang, R. N. (2019b). Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Pola Interaksi Sosial Siswa Sma Di Kecamatan Langke Rembong. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar*, 3(1), 1–7. <https://doi.org/10.36928/jipd.v3i1.201>