

Pengaruh Penggunaan Gadget dan Media Sosial terhadap Perilaku Sosial dan Karakter Anak Sekolah Dasar

Mareta Wahyu Delistya✉, Universitas PGRI Madiun
Sonya Woro Setyaningrum, Universitas PGRI Madiun
Fitri Suci Susiyowati, Universitas PGRI Madiun
Bunga Cantika Ramadhani, Universitas PGRI Madiun
Annisa Meta Nur Alifia, Universitas PGRI Madiun

✉ mareta_2502101030@mhs.unipma.ac.id

Abstract: *The rapid development of digital technology has significantly changed the patterns of interaction and social behavior of elementary school children. Gadgets and social media platforms, such as TikTok, have become an integral part of children's daily lives, serving as tools for entertainment, communication, and learning. This study aims to examine the influence of gadget and social media use on children's social behavior and character development, as well as to identify the efforts that parents, teachers, and schools can make to minimize their negative impacts. This research employed a library research method with a qualitative descriptive approach by analyzing relevant literature and previous studies related to the use of gadgets, social media, and the digital environment among elementary school children. The findings indicate that the use of gadgets and social media has both positive and negative effects. On the one hand, digital technology facilitates communication, supports the learning process, broadens children's knowledge, and enhances their creativity. On the other hand, excessive and uncontrolled use may reduce direct social interaction, decrease physical activity, lead to gadget dependency, and negatively affect children's discipline, empathy, and social awareness. Therefore, the active involvement of parents, teachers, and schools is essential through proper supervision, screen time management, positive role modeling, and the strengthening of character education and digital literacy. In conclusion, the impact of gadgets and social media on children depends not only on the intensity of their use but also on the guidance and supervision provided by adults in their surrounding environment.*

Keywords: *gadgets; social media; social behavior; character; elementary school children.*

Abstrak: Perkembangan teknologi digital telah membawa perubahan yang signifikan terhadap pola interaksi dan perilaku sosial anak usia sekolah dasar. Kehadiran gadget dan media sosial, seperti TikTok, telah menjadi bagian dari aktivitas sehari-hari anak, baik sebagai sarana hiburan, komunikasi, maupun pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji pengaruh penggunaan gadget dan media sosial terhadap perilaku sosial serta pembentukan karakter anak sekolah dasar, sekaligus mengidentifikasi upaya yang dapat dilakukan oleh orang tua, guru, dan sekolah dalam mengurangi dampak negatif yang ditimbulkan. Penelitian menggunakan metode studi kepustakaan (library research) dengan pendekatan deskriptif kualitatif melalui analisis berbagai literatur dan hasil penelitian yang relevan mengenai penggunaan gadget, media sosial, serta lingkungan digital pada anak usia sekolah dasar. Hasil kajian menunjukkan bahwa penggunaan

gadget dan media sosial memiliki dua sisi. Di satu sisi, teknologi digital memberikan manfaat berupa kemudahan dalam berkomunikasi, mendukung proses belajar, memperluas wawasan, serta mendorong kreativitas anak. Namun, di sisi lain, penggunaan yang tidak terkendali dapat menyebabkan berkurangnya interaksi sosial secara langsung, menurunnya aktivitas fisik, munculnya ketergantungan terhadap gadget, serta berpengaruh pada sikap disiplin, kepedulian, dan empati anak. Oleh karena itu, diperlukan peran aktif orang tua, guru, dan sekolah melalui pengawasan, pembatasan waktu penggunaan gadget, pemberian teladan yang baik, serta penguatan pendidikan karakter dan literasi digital agar pemanfaatan teknologi dapat memberikan dampak yang lebih positif bagi perkembangan anak. Dengan demikian, pengaruh gadget dan media sosial terhadap anak tidak hanya ditentukan oleh intensitas penggunaannya, tetapi juga oleh pendampingan dan pengelolaan yang dilakukan oleh orang dewasa di lingkungan sekitar.

Kata kunci: gadget; media sosial; perilaku sosial; karakter; anak sekolah dasar.



Copyright ©2026 Prosiding Konferensi Ilmiah Dasar

Published by Universitas PGRI Madiun. This work is licensed under the Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License.

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi pada era digital telah membawa perubahan yang signifikan dalam kehidupan masyarakat, termasuk pada cara anak usia sekolah dasar belajar, berinteraksi, dan memanfaatkan waktu luang. Kehadiran berbagai perangkat digital seperti smartphone, tablet, dan laptop, serta media sosial seperti TikTok dan Instagram, membuat anak semakin mudah mengakses informasi maupun hiburan (Rini et al., 2021; Safitri & Suryani, 2026). Kondisi ini menunjukkan bahwa teknologi telah menjadi bagian dari kehidupan sehari-hari anak.

Pada usia sekolah dasar, anak berada pada tahap perkembangan yang penting dalam membentuk kemampuan sosial, emosional, dan karakter. Idealnya, anak lebih banyak belajar melalui interaksi langsung dengan keluarga, teman sebaya, dan lingkungan sekitar. Namun, meningkatnya intensitas penggunaan gadget menyebabkan sebagian anak lebih banyak menghabiskan waktu di dunia digital dibandingkan bersosialisasi secara langsung, sehingga menimbulkan kekhawatiran terhadap perkembangan perilaku sosial anak (Rini et al., 2021).

Penggunaan gadget dan media sosial memiliki dampak positif maupun negatif. Jika dimanfaatkan secara bijak, teknologi dapat menjadi media pembelajaran, meningkatkan kreativitas, memperluas wawasan, serta membantu kemampuan berpikir

kritis anak (Safitri & Suryani, 2026). Sebaliknya, penggunaan yang berlebihan tanpa pengawasan dapat mengurangi interaksi sosial, aktivitas fisik, dan menimbulkan ketergantungan terhadap gadget (Ariston & Frahasini, 2018; Maola & Lestari, 2021). Selain itu, paparan konten yang tidak sesuai usia juga berpotensi memengaruhi karakter anak, seperti menurunnya rasa hormat, empati, dan kepedulian terhadap lingkungan sekitar (Agustyn & Suprayitno, 2022; Sukma, 2022).

Melihat kondisi tersebut, keterlibatan orang tua, guru, dan sekolah sangat diperlukan dalam mendampingi penggunaan gadget dan media sosial pada anak. Pendampingan melalui pembatasan waktu penggunaan gadget, pengawasan terhadap konten yang diakses, serta penguatan pendidikan karakter dan literasi digital menjadi langkah penting agar anak mampu memanfaatkan teknologi secara sehat dan bertanggung jawab (Rini et al., 2021; Safitri & Suryani, 2026). Berdasarkan berbagai penelitian terdahulu, sebagian besar kajian masih berfokus pada dampak negatif penggunaan gadget terhadap perilaku sosial anak. Sementara itu, penelitian yang mengintegrasikan dampak positif, pembentukan karakter, serta peran literasi digital dan pendampingan orang tua masih relatif terbatas. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan memberikan sintesis yang lebih komprehensif mengenai pengaruh penggunaan gadget dan media sosial terhadap perilaku sosial dan karakter anak sekolah dasar.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis dampak penggunaan gadget dan media sosial terhadap perilaku sosial serta pembentukan karakter anak usia sekolah dasar, sekaligus mengidentifikasi upaya yang dapat dilakukan oleh orang tua, guru, dan sekolah untuk meminimalkan dampak negatif serta mengoptimalkan manfaat teknologi di era digital.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode studi kepustakaan (library research) dengan pendekatan deskriptif kualitatif. Metode ini dipilih karena penelitian berfokus pada pengkajian dan analisis berbagai hasil penelitian terdahulu mengenai dampak penggunaan gadget dan media sosial terhadap perilaku sosial serta karakter anak usia sekolah dasar, tanpa melakukan pengumpulan data secara langsung di lapangan (Nadya et al., 2025). Data yang digunakan berupa data sekunder yang diperoleh dari artikel-artikel jurnal

ilmiah nasional yang relevan dan diakses melalui Google Scholar maupun repositori jurnal.

Penelusuran literatur dilakukan melalui Google Scholar menggunakan kata kunci "gadget", "media sosial", "perilaku sosial", "karakter", dan "anak sekolah dasar". Artikel yang dipilih diterbitkan pada tahun 2021–2026, tersedia dalam teks lengkap, membahas topik penelitian, serta berasal dari jurnal ilmiah. Penelusuran menghasilkan 42 artikel. Setelah dilakukan seleksi berdasarkan relevansi, tahun publikasi, dan kesesuaian topik, diperoleh 10 artikel yang dianalisis (Nadya et al., 2025).

Pengumpulan data dilakukan dengan menelusuri, membaca, dan mencatat informasi penting dari setiap artikel, terutama mengenai dampak positif dan negatif penggunaan gadget dan media sosial, perubahan perilaku sosial dan karakter anak, serta upaya yang dilakukan oleh orang tua, guru, dan sekolah dalam mengatasi dampak tersebut.

Data kemudian dianalisis secara deskriptif kualitatif melalui tahapan reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Analisis dilakukan dengan mengelompokkan hasil penelitian berdasarkan tema-tema yang sama sehingga diperoleh gambaran yang lebih jelas mengenai dampak penggunaan gadget dan media sosial terhadap perilaku sosial dan karakter anak usia sekolah dasar (Rini et al., 2021).

HASIL PENELITIAN

Penelitian ini menganalisis beberapa artikel ilmiah yang membahas dampak penggunaan gadget dan media sosial terhadap perilaku sosial dan karakter anak usia sekolah dasar. Hasil kajian menunjukkan bahwa seluruh penelitian sepakat penggunaan gadget dan media sosial memberikan pengaruh terhadap perkembangan anak. Namun, pengaruh tersebut tidak selalu bersifat negatif karena sangat dipengaruhi oleh intensitas penggunaan, jenis konten yang diakses, serta pendampingan dari orang tua dan guru.

Temuan utama penelitian ini menunjukkan bahwa sebagian besar penelitian terdahulu lebih banyak menyoroti dampak negatif penggunaan gadget, seperti menurunnya interaksi sosial, berkurangnya kepedulian terhadap lingkungan sekitar, serta munculnya perubahan perilaku dan etika pada anak. Berbeda dengan beberapa penelitian terbaru, hasil kajian ini menemukan bahwa penggunaan gadget juga dapat memberikan dampak positif apabila dimanfaatkan sebagai media pembelajaran dan didukung oleh

literasi digital yang baik. Dengan demikian, penelitian ini memperlihatkan bahwa faktor pendampingan dan pengawasan menjadi aspek yang lebih menentukan dibandingkan penggunaan teknologi itu sendiri.

Tabel 1. Sintesis Hasil Kajian Dampak Gadget dan Media Sosial terhadap Anak Usia Sekolah Dasar

No	Aspek yang dikaji	Temuan utama	Perbedaan dengan peneliti lain
1.	Perilaku sosial	Penggunaan gadget yang berlebihan menurunkan intensitas interaksi langsung dengan keluarga dan teman sebaya.	Sebagian penelitian hanya menyoroti penurunan interaksi sosial, sedangkan kajian ini menunjukkan bahwa dampak tersebut bergantung pada durasi penggunaan dan pendampingan.
2.	Karakter anak	Media sosial dapat memengaruhi sikap sopan santun, tanggung jawab, dan etika apabila tidak diawasi	Penelitian ini menemukan bahwa karakter yang telah dibangun sejak dini mampu memengaruhi dampak negatif media sosial.
3.	Dampak positif	Gadget dapat meningkatkan kreativitas, memperluas akses informasi, mendukung pembelajaran digital, meningkatkan motivasi belajar, serta melatih kemampuan kolaborasi apabila digunakan secara edukatif dan didampingi oleh orang tua maupun guru.	Berbeda dengan beberapa penelitian terdahulu yang lebih berfokus pada dampak negatif, kajian ini menunjukkan bahwa gadget juga memiliki manfaat yang signifikan apabila dimanfaatkan sebagai media pembelajaran dan pengembangan keterampilan abad ke-21.
4.	Dampak negatif	Penggunaan gadget dan media sosial secara berlebihan dapat menyebabkan ketergantungan, menurunkan interaksi	Berbeda dengan penelitian yang hanya menyoroti satu aspek dampak negatif, kajian ini menunjukkan

		sosial, mengurangi konsentrasi belajar, menurunkan kepedulian terhadap lingkungan sekitar, serta berpotensi memengaruhi karakter dan etika anak apabila tidak disertai pengawasan yang memadai.	bahwa dampak tersebut saling berkaitan dan dipengaruhi oleh intensitas penggunaan, jenis konten, serta kualitas pendampingan dari orang tua dan guru.
5.	Faktor yang memengaruhi	Pengawasan orang tua, guru, serta literasi digital menjadi faktor utama yang menentukan dampak penggunaan gadget.	Temuan ini menunjukkan bahwa teknologi bukan penyebab utama perubahan perilaku, melainkan dipengaruhi oleh lingkungan dan pola pendampingan.
6.	Upaya pencegahan	Pembatasan waktu penggunaan, pemilihan konten, pendidikan karakter, dan literasi digital menjadi strategi yang paling efektif.	Penelitian ini menekankan pentingnya kolaborasi keluarga, sekolah, dan masyarakat dibandingkan sekadar melarang penggunaan gadget.

Secara keseluruhan, hasil kajian menunjukkan bahwa pengaruh gadget dan media sosial terhadap anak usia sekolah dasar bersifat dinamis. Perbedaan utama yang ditemukan dibandingkan penelitian sebelumnya adalah bahwa penelitian ini tidak hanya menegaskan adanya dampak negatif, tetapi juga menunjukkan bahwa teknologi dapat memberikan manfaat bagi perkembangan anak apabila digunakan secara tepat, disertai pengawasan orang tua, dukungan guru, serta penguatan pendidikan karakter dan literasi digital. Oleh karena itu, pendekatan yang paling relevan bukan membatasi penggunaan teknologi secara mutlak, melainkan mengarahkan anak agar mampu memanfaatkan teknologi secara bijak, aman, dan bertanggung jawab.

PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil kajian pustaka yang telah dilakukan, dapat dipahami bahwa penggunaan gadget dan media sosial memiliki pengaruh yang cukup besar terhadap perilaku sosial serta pembentukan karakter anak usia sekolah dasar. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengkaji bagaimana penggunaan gadget dan media sosial memengaruhi perilaku sosial dan karakter anak, sekaligus mengidentifikasi upaya yang dapat dilakukan

oleh orang tua, guru, dan sekolah dalam meminimalkan dampak negatifnya. Hasil kajian menunjukkan bahwa teknologi digital tidak selalu memberikan dampak yang buruk, tetapi juga dapat memberikan manfaat apabila digunakan secara tepat dan disertai pendampingan dari orang dewasa. Dengan demikian, yang menjadi faktor utama bukanlah keberadaan gadget itu sendiri, melainkan bagaimana anak memanfaatkannya dalam kehidupan sehari-hari.

Temuan penelitian memperlihatkan bahwa penggunaan gadget dan media sosial yang tidak terkontrol cenderung mengurangi kualitas interaksi sosial anak. Anak menjadi lebih banyak menghabiskan waktu di depan layar dibandingkan berinteraksi secara langsung dengan keluarga maupun teman sebaya. Kondisi tersebut menyebabkan kesempatan anak untuk mengembangkan keterampilan sosial, seperti bekerja sama, berkomunikasi, berbagi, dan menunjukkan empati menjadi semakin terbatas. Pada usia sekolah dasar, kemampuan tersebut seharusnya berkembang melalui pengalaman berinteraksi secara langsung dengan lingkungan sekitar. Oleh karena itu, ketika sebagian besar waktu anak dihabiskan untuk menggunakan gadget, proses perkembangan sosialnya berpotensi mengalami hambatan. Hasil ini sesuai dengan penelitian Rini et al. (2021) yang menjelaskan bahwa intensitas penggunaan gadget yang tinggi berkaitan dengan menurunnya interaksi sosial anak di lingkungan keluarga maupun sekolah.

Selain memengaruhi perilaku sosial, penggunaan media sosial juga memberikan dampak terhadap pembentukan karakter anak. Berbagai platform media sosial memungkinkan anak memperoleh berbagai informasi dan meniru perilaku yang mereka lihat tanpa mampu menyaring apakah perilaku tersebut sesuai dengan norma sosial yang berlaku. Anak pada usia sekolah dasar masih berada pada tahap perkembangan moral sehingga membutuhkan bimbingan dalam menentukan mana perilaku yang baik dan yang kurang baik. Oleh sebab itu, apabila anak mengakses konten yang tidak sesuai tanpa adanya pengawasan, risiko munculnya perilaku negatif menjadi lebih besar. Temuan tersebut sejalan dengan penelitian Nadya et al. (2025) yang menyatakan bahwa penggunaan media sosial yang berlebihan dapat memengaruhi sikap sopan santun, etika berkomunikasi, dan cara anak berinteraksi dengan orang lain.

Meskipun demikian, hasil kajian juga menunjukkan bahwa tidak semua anak mengalami dampak negatif dari penggunaan gadget dan media sosial. Anak yang mendapatkan pembinaan karakter secara konsisten dari keluarga dan sekolah cenderung

memiliki kemampuan yang lebih baik dalam mengendalikan perilakunya ketika menggunakan media digital. Hal ini menunjukkan bahwa karakter yang telah dibangun sejak dini dapat menjadi benteng bagi anak dalam menghadapi berbagai pengaruh dari lingkungan digital. Temuan tersebut mendukung hasil penelitian Agustyn dan Suprayitno (2022) yang menyebutkan bahwa media sosial tidak secara langsung merusak karakter anak apabila anak telah memiliki kebiasaan positif yang dibentuk melalui pendidikan karakter di rumah maupun di sekolah.

Di sisi lain, hasil penelitian ini juga memperlihatkan bahwa gadget sebenarnya memiliki potensi positif apabila dimanfaatkan sebagai media pembelajaran. Berbagai aplikasi edukasi, video pembelajaran, maupun platform belajar daring dapat membantu anak memperoleh informasi dengan lebih menarik dan interaktif. Selain meningkatkan pengetahuan, penggunaan media digital yang tepat juga mampu melatih kreativitas, kemampuan berpikir kritis, serta keterampilan bekerja sama melalui pembelajaran berbasis teknologi. Temuan ini memperkuat pendapat Safitri dan Suryani (2026) yang menjelaskan bahwa penggunaan teknologi digital secara terarah mampu meningkatkan tanggung jawab, kreativitas, dan kemampuan kolaborasi peserta didik. Dengan demikian, dampak positif maupun negatif dari gadget sangat bergantung pada tujuan penggunaan, durasi penggunaan, serta pendampingan yang diberikan kepada anak.

Hasil kajian juga menunjukkan bahwa faktor yang paling menentukan dalam mengurangi dampak negatif penggunaan gadget adalah keterlibatan orang tua dan guru. Hampir seluruh penelitian yang dikaji menekankan bahwa pengawasan terhadap aktivitas digital anak menjadi bagian penting dalam membentuk kebiasaan penggunaan gadget yang sehat. Orang tua berperan dalam mengatur durasi penggunaan gadget, memilih konten yang sesuai dengan usia anak, serta memberikan contoh penggunaan teknologi secara bijaksana. Sementara itu, guru memiliki peran dalam mengintegrasikan teknologi ke dalam pembelajaran sekaligus menanamkan nilai-nilai karakter dan literasi digital kepada peserta didik. Hasil ini sejalan dengan penelitian Sukma (2022) yang menjelaskan bahwa lemahnya pengawasan dari orang dewasa menjadi salah satu penyebab utama munculnya berbagai dampak negatif penggunaan media sosial pada anak.

Temuan penelitian ini juga menunjukkan bahwa penguatan literasi digital menjadi salah satu langkah yang sangat penting dalam menghadapi perkembangan teknologi saat ini. Literasi digital tidak hanya berkaitan dengan kemampuan menggunakan perangkat

teknologi, tetapi juga mencakup kemampuan memahami, memilih, mengevaluasi, dan menggunakan informasi digital secara bertanggung jawab. Anak yang memiliki literasi digital yang baik akan lebih mampu membedakan informasi yang bermanfaat dengan informasi yang dapat memberikan dampak negatif bagi dirinya. Oleh karena itu, pembelajaran mengenai etika digital, keamanan dalam menggunakan internet, serta tanggung jawab dalam bermedia sosial perlu diberikan sejak usia sekolah dasar agar anak mampu menjadi pengguna teknologi yang cerdas dan bertanggung jawab.

Apabila dibandingkan dengan berbagai penelitian sebelumnya, hasil kajian ini menunjukkan pola yang relatif konsisten. Sebagian besar penelitian menyimpulkan bahwa penggunaan gadget yang berlebihan berpengaruh terhadap menurunnya kualitas interaksi sosial dan berpotensi memengaruhi pembentukan karakter anak. Perbedaannya terletak pada penekanan masing-masing penelitian. Beberapa penelitian lebih banyak menyoroti dampak negatif penggunaan media sosial terhadap perilaku sosial anak, sedangkan penelitian lainnya menekankan bahwa teknologi digital juga memiliki manfaat apabila dimanfaatkan sebagai media pembelajaran dan didukung oleh pendampingan yang memadai. Perbedaan tersebut menunjukkan bahwa pengaruh gadget tidak dapat dipandang hanya dari satu sisi, melainkan dipengaruhi oleh berbagai faktor, seperti usia anak, lingkungan keluarga, pola pengasuhan, intensitas penggunaan, serta jenis konten yang diakses.

Meskipun penelitian ini memberikan gambaran yang cukup komprehensif mengenai pengaruh gadget dan media sosial terhadap perilaku sosial dan karakter anak sekolah dasar, penelitian ini masih memiliki beberapa keterbatasan. Seluruh data yang digunakan berasal dari hasil penelitian terdahulu sehingga tidak melibatkan pengamatan langsung terhadap subjek penelitian. Selain itu, sebagian besar penelitian yang dikaji menggunakan pendekatan kualitatif dengan jumlah responden yang terbatas sehingga hasilnya belum dapat digeneralisasikan untuk seluruh anak sekolah dasar di Indonesia. Namun demikian, adanya kesamaan pola temuan dari berbagai penelitian yang berasal dari daerah dan konteks yang berbeda menunjukkan bahwa isu penggunaan gadget dan media sosial terhadap perkembangan anak merupakan fenomena yang perlu mendapatkan perhatian serius.

Secara keseluruhan, hasil penelitian ini menegaskan bahwa penggunaan gadget dan media sosial tidak dapat dihindari dalam kehidupan anak pada era digital. Oleh

karena itu, pendekatan yang paling tepat bukanlah melarang anak menggunakan teknologi, melainkan membangun pola pendampingan yang seimbang melalui kerja sama antara keluarga, sekolah, dan masyarakat. Orang tua dan guru perlu berkolaborasi dalam membentuk karakter, mengembangkan literasi digital, serta mengarahkan anak agar mampu memanfaatkan teknologi sebagai sarana belajar, berkomunikasi, dan mengembangkan potensi dirinya secara positif. Dengan adanya pendampingan yang berkelanjutan, manfaat teknologi digital dapat dioptimalkan, sementara berbagai dampak negatifnya dapat diminimalkan sehingga perkembangan sosial dan karakter anak tetap berjalan secara optimal.

Tabel 1. Interpretasi Hasil Kajian Penggunaan Gadget dan Media Sosial terhadap Perilaku Sosial dan Karakter Anak Usia Sekolah Dasar

Aspek Pembahasan	Interpretasi Temuan	Keterkaitan dengan Penelitian Terdahulu	Implikasi
Dualisme dampak gadget dan media sosial	Gadget dan media sosial memberikan dampak positif maupun negatif. Pengaruh yang ditimbulkan bergantung pada intensitas penggunaan, tujuan penggunaan, jenis konten yang diakses, serta pendampingan dari orang tua dan guru.	Temuan ini sejalan dengan Rini et al. (2021) dan Safitri & Suryani (2026) yang menyatakan bahwa teknologi dapat menjadi sarana pembelajaran maupun sumber permasalahan apabila digunakan tanpa kontrol.	Penggunaan gadget perlu diarahkan sebagai media belajar yang tetap diimbangi dengan aktivitas sosial secara langsung.
Perilaku sosial anak	Penggunaan gadget secara berlebihan mengurangi kesempatan anak berinteraksi secara langsung sehingga kemampuan komunikasi, kerja sama, dan empati kurang berkembang.	Hasil ini konsisten dengan penelitian Rini et al. (2021) serta Agustyn & Suprayitno (2022) yang menemukan adanya penurunan kualitas interaksi sosial akibat tingginya intensitas penggunaan gadget.	Orang tua dan guru perlu membatasi durasi penggunaan gadget serta mendorong anak mengikuti aktivitas sosial yang melibatkan interaksi langsung.
Karakter dan etika anak	Paparan media sosial tanpa pendampingan	Temuan ini didukung oleh Nadya et al. (2025),	Pendidikan karakter perlu dilakukan secara berkelanjutan

	dapat memengaruhi sikap sopan santun, tanggung jawab, dan etika. Namun, pendidikan karakter yang ditanamkan sejak dini mampu menjadi faktor pelindung terhadap pengaruh negatif tersebut.	Sukma (2022), serta Agustyn & Suprayitno (2022) yang menekankan pentingnya pendidikan karakter dan pengawasan orang dewasa.	melalui kerja sama antara keluarga dan sekolah.
Peran orang tua dan guru	Pendampingan, pembatasan waktu penggunaan gadget, pemilihan konten, dan keteladanan menjadi faktor utama dalam meminimalkan dampak negatif penggunaan gadget dan media sosial.	Hampir seluruh penelitian yang dikaji menunjukkan bahwa pola asuh dan pengawasan lebih berpengaruh terhadap perkembangan anak dibandingkan teknologi itu sendiri.	Diperlukan kolaborasi yang konsisten antara orang tua dan guru dalam membangun kebiasaan digital yang sehat.
Literasi digital	Literasi digital membantu anak menggunakan teknologi secara kritis, aman, dan bertanggung jawab sehingga mampu memanfaatkan media digital secara positif.	Safitri & Suryani (2026) merekomendasikan penguatan literasi digital sebagai salah satu kompetensi penting pada abad ke-21.	Sekolah perlu mengintegrasikan literasi digital dalam proses pembelajaran sejak jenjang sekolah dasar.
Implikasi penelitian	Hasil kajian menunjukkan bahwa teknologi digital bukan penyebab utama perubahan perilaku anak, tetapi menjadi media yang dapat memperkuat pengaruh lingkungan, pola asuh, dan pendidikan karakter.	Sebagian besar penelitian memiliki temuan yang konsisten bahwa kualitas pendampingan menentukan arah dampak penggunaan gadget.	Pendekatan yang tepat bukan melarang penggunaan gadget, melainkan mengoptimalkan pemanfaatannya melalui pendampingan, pendidikan karakter, dan literasi digital.

SIMPULAN

Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji pengaruh penggunaan gadget dan media sosial terhadap perilaku sosial serta pembentukan karakter anak usia sekolah dasar, sekaligus mengetahui upaya yang dapat dilakukan untuk mengurangi dampak negatif dari penggunaannya. Berdasarkan hasil studi kepustakaan, dapat disimpulkan bahwa penggunaan gadget dan media sosial memiliki pengaruh yang cukup besar terhadap perkembangan anak, baik dalam aspek perilaku sosial maupun karakter. Dampak yang muncul tidak selalu bersifat negatif, tetapi sangat dipengaruhi oleh lama penggunaan, jenis konten yang diakses, serta pendampingan yang diberikan oleh orang tua dan guru. Dengan kata lain, teknologi digital bukan menjadi penyebab utama perubahan perilaku anak, melainkan menjadi sarana yang dapat memperkuat pengaruh lingkungan, pola asuh, dan pendidikan yang diterima anak.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa upaya pendampingan yang dilakukan secara konsisten, disertai dengan penguatan pendidikan karakter dan literasi digital, lebih efektif dalam mengarahkan anak menggunakan teknologi secara bijak dibandingkan hanya membatasi penggunaan gadget. Temuan ini juga menegaskan bahwa kerja sama antara keluarga, sekolah, dan masyarakat memiliki peran yang sangat penting dalam menciptakan lingkungan digital yang aman, positif, dan mendukung perkembangan sosial serta karakter anak secara optimal. Secara praktis, hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan pertimbangan bagi orang tua, guru, dan sekolah dalam menyusun strategi pendampingan penggunaan gadget dan media sosial pada anak usia sekolah dasar. Penerapan literasi digital sejak dini, pembiasaan menggunakan teknologi secara bertanggung jawab, serta pengintegrasian nilai-nilai karakter dalam proses pembelajaran menjadi langkah yang perlu terus dikembangkan agar manfaat teknologi dapat dimaksimalkan dan dampak negatifnya dapat diminimalkan.

Penelitian ini masih memiliki keterbatasan karena hanya menggunakan data dari berbagai literatur tanpa melakukan pengumpulan data secara langsung di lapangan. Oleh karena itu, penelitian selanjutnya disarankan untuk menggunakan metode kuantitatif, kualitatif, maupun mixed methods dengan melibatkan responden yang lebih luas sehingga dapat memberikan gambaran yang lebih komprehensif mengenai pengaruh gadget dan media sosial terhadap perilaku sosial serta karakter anak sekolah dasar. Selain itu, penelitian berikutnya juga dapat mengkaji efektivitas berbagai program literasi digital

maupun model pendampingan yang melibatkan keluarga dan sekolah dalam membentuk kebiasaan penggunaan teknologi yang sehat dan bertanggung jawab pada anak.

DAFTAR PUSTAKA

- Agustyn, I. N., & Suprayitno. (2022). Dampak media sosial (TikTok) terhadap karakter sopan santun siswa kelas VI sekolah dasar. *JPGSD*, 10(4), 735–745.
- Ariston, Y., & Frahasini, F. (2018). Dampak penggunaan gadget bagi perkembangan sosial anak sekolah dasar. *Journal of Educational Review and Research*, 1(2), 86–91.
- Asiah, S. N., Pranoto, B. A., Sunarsih, D., & Triputra, D. R. (2022). Faktor kecanduan gadget terhadap perilaku sosial peserta didik kelas V. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 8(17), 465–474.
- Handayani, F., & Maharani, R. A. (2022). Pengaruh penggunaan media sosial terhadap perkembangan anak usia sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 6, 11362–11369.
- Maola, P. S., & Lestari, T. (2021). Pengaruh gadget terhadap perkembangan sosial anak sekolah dasar. *EduPsyCouns: Journal of Education, Psychology and Counseling*, 3(1), 219–225.
- Nadya, I., Putri, M. E., Puriani, R. A., & Putri, R. M. (2025). Penelitian pengaruh media sosial terhadap etika anak dan remaja pada era digital. *Concept: Journal of Social Humanities and Education*, 4(2), 1–17.
- Pangastuti, R. (2017). Fenomena gadget dan perkembangan sosial bagi anak usia dini. *Jurnal Studi Islam*, 2(2), 165–174.
- Rini, N. M., Pratiwi, I. A., & Ahsin, M. N. (2021). Dampak penggunaan gadget terhadap perilaku sosial anak usia sekolah dasar. *Jurnal Educatio*, 7(3), 1236–1241. <https://doi.org/10.31949/educatio.v7i3.1379>
- Safitri, W. Y., & Suryani, D. (2026). Pengaruh lingkungan digital terhadap karakter siswa. *Didaktik: Jurnal Ilmiah FKIP Universitas Mandiri*, 12(2), 159–163.
- Sukma, H. H. (2022). Pendidikan karakter pada anak sekolah dasar di era digital dini. Dalam *Prosiding Seminar Nasional Dies Natalis ke-41 UTP Surakarta* (hlm. 85–92).