

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Durasi Penggunaan *Gadget*

a. Definisi *Gadget*

Gawai merupakan alat atau perkakas yang seiring berjalannya waktu juga disebut *gadget* dalam bahasa Inggris dan dipahami sebagai perangkat elektronik dengan tujuan serta kegunaan tertentu. Mayoritas individu menggunakannya untuk mempermudah tugas sehari-hari mereka (Wijaya et al. 2022).

Kata *gadget* dalam bahasa Inggris mengacu pada perangkat elektronik kecil dengan tujuan tertentu. Salah satu fitur yang membedakan perangkat ini dari lainnya adalah kebaruannya. Hal tersebut berarti bahwa perangkat baru dengan teknologi terbaru yang mampu meningkatkan kualitas hidup manusia selalu dikembangkan. Saat ini, Indonesia menawarkan berbagai macam gawai, terutama komputer desktop, laptop, tablet, ponsel pintar, dan perangkat Android (A'yun et al. 2021).

Gadget adalah perangkat elektronik dengan tujuan lebih khusus yang biasanya dibuat agar lebih cerdas daripada model sebelumnya. Istilah ini mengacu pada kemampuan perangkat elektronik untuk memfasilitasi tenaga kerja manusia sehingga menjadi lebih canggih dan berguna dibandingkan perangkatlain. Tidak semua perangkat elektronik termasuk dalam kategori tersebut. *Handphone*, tablet, laptop, *e-reader*, konsol *game*, dan pemutar MP3

menjadi contoh perangkat elektronik yang banyak ditemukan di lingkungan sekitar (Azkia, 2022).

Gadget merupakan perangkat elektronik kecil dengan tujuan dan fungsi tertentu untuk mengunduh informasi terbaru menggunakan berbagai teknologi dan fitur baru, sehingga membuat kehidupan manusia lebih praktis. Dulu, hanya orang dewasa yang memanfaatkannya untuk bisnis dan komunikasi, tetapi sekarang hampir setiap kelompok usia menggunakannya, termasuk anak-anak, remaja, orang dewasa, dan lansia.

Perkembangan pada siswa sekolah dasar sangat dipengaruhi oleh teknologi ini, terutama dalam hal keterampilan sosial. Penggunaan yang berlebihan juga berdampak pada perkembangan emosional, yang dapat menimbulkan masalah perhatian seperti meningkatnya hiperaktivitas dan kesulitan berkonsentrasi. Selain itu, kondisi tersebut sering menyebabkan rasa sedih atau kebosanan saat berinteraksi dengan teman sebaya (Astarani et al. 2023).

Saat ini, baik orang dewasa maupun siswa menggunakan *gadget* sebagai bentuk teknologi yang umum. Pada awal diciptakan, gawai selalu dianggap lebih unik atau dibangun secara cerdas dibandingkan teknologi standar. Kehidupan saat ini juga dipengaruhi oleh perkembangan teknologi. Salah satu manfaat gawai adalah pemanfaatannya sebagai alat belajar (Gusman et al. 2022).

Penggunaan teknologi secara luas terjadi dalam banyak profesi, termasuk bidang pendidikan. Tidak dapat disangkal bahwa anak-anak usia sekolah pada umumnya sudah memiliki perangkat berkat orang tua mereka.

Pada abad ke-21, *gadget* berperan penting dalam membantu proses belajar sehingga memudahkan peserta didik dalam memperoleh pengetahuan.

Pengawasan dan perhatian orang tua sangat penting dalam penggunaan teknologi oleh anak-anak usia sekolah, terutama terkait akses internet. Melalui akses internet, perangkat *gadget* memudahkan anak-anak untuk memperoleh kesenangan sekaligus informasi. Akan tetapi, perkembangan anak usia sekolah dapat terpengaruh secara negatif apabila penggunaan perangkat dilakukan secara berlebihan tanpa pengawasan (Sari 2025).

Terutama bagi siswa usia sekolah dasar, *gadget* dapat memberikan efek positif maupun negatif bagi penggunaannya. Penggunaan dapat memberikan manfaat berupa peningkatan pemahaman terhadap fakta-fakta yang relevan. Sebagai alat pembelajaran, permainan edukasi yang tersedia mampu meningkatkan pengetahuan sekaligus merangsang kemampuan otak. Selain itu, dapat menjelajahi dunia, mencari informasi, dan berkomunikasi dengan orang lain di seluruh dunia hanya dengan menggunakan perangkat digital (Hermawan et al. 2024).

Dari beberapa definisi tersebut dapat disimpulkan bahwa *gadget* adalah perangkat elektronik kecil dengan tujuan dan fungsi tertentu, yang dirancang lebih cerdas dibandingkan teknologi standar, serta digunakan untuk mempermudah aktivitas manusia dalam berbagai bidang kehidupan. *Gadget* memiliki karakteristik kebaruan karena selalu dikembangkan dengan teknologi terbaru, sehingga mampu meningkatkan kualitas hidup, menyediakan akses informasi, mendukung komunikasi, serta berperan sebagai alat pembelajaran bagi berbagai kelompok usia.

b. Kelebihan *Gadget*

Menurut Santoso Aldino Farhan (2020), penggunaan *gadget* memiliki kelebihan, antara lain:

- 1) Siswa dapat dengan mudah berkomunikasi melintasi jarak jauh dan memiliki akses sederhana ke informasi penting. Hal ini disebabkan oleh fakta bahwa dapat memperoleh manfaat dari memanfaatkan teknologi mutakhir sebaik mungkin.
- 2) Siswa dapat belajar tentang berbagai topik dan berinteraksi dengan banyak orang di seluruh dunia berkat kemajuan teknologi yang sangat pesat di dunia *online*. agar kita dapat belajar satu sama lain dan mengumpulkan informasi penting dari seluruh dunia. Selain itu, ini memungkinkan siswa untuk belajar lebih banyak tentang berbagai topik penting.
- 3) Perkembangan teknologi telah memunculkan banyak permainan imajinatif dan menantang yang digemari, sehingga melalui teknologi canggih permainan tersebut dapat mengajarkan hal-hal baru.

Menurut Pitriyani et al. (2025), penggunaan *gadget* memiliki kelebihan seperti:

- 1) Mempermudah komunikasi

Gadget memfasilitasi komunikasi antara siswa dan teman-teman melalui aplikasi media sosial atau pesan teks, yang membantu membentuk ikatan sosial yang lebih erat.

- 2) Informasi mudah diakses

Siswa dapat dengan mudah mencari informasi tentang pelajaran dan topik lain secara *online*, memperluas pengetahuan di luar apa yang diajarkan di kelas.

3) Mengembangkan orisinalitas

Berbagai aplikasi pendidikan di *gadget* dapat mendorong kreativitas siswa dengan membiarkan siswa bereksperimen dengan ide dan proyek yang berbeda.

4) Pengembangan kemampuan kognitif

Siswa dapat mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan pemecahan masalah melalui pemanfaatan teknologi karena seringkali menuntut individu untuk menemukan solusi, sehingga harus digunakan dalam penyelesaian berbagai permasalahan.

5) Belajar secara mandiri

Siswa dapat menggunakan teknologi untuk menyelesaikan pekerjaan sekolah dan berpartisipasi dalam studi mata pelajaran yang interaktif, menarik, serta menyenangkan secara mandiri. Pemanfaatan teknologi juga dapat meningkatkan daya ingat dengan merekam atau mengambil foto materi pendidikan kapan saja.

6) Jaringan sosial yang berkembang

Dengan berinteraksi dengan siswa dari berbagai tempat dan latar belakang di luar kelas, jaringan sosial dapat berkembang di luar lingkungan sekolah.

Menurut Nurhaliza et al. (2024), penggunaan *gadget* memiliki kelebihan seperti dapat dibagi menjadi tiga kelompok:

- 1) Membaca *e-book*, memanfaatkan program pembelajaran, atau mencari materi pendidikan.
- 2) Manfaatkan media sosial, menonton video, mendengarkan musik, atau bermain permainan *online*.

- 3) Berkomunikasi melalui aplikasi obrolan, melakukan panggilan, atau mengirim pesan teks.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa kelebihan penggunaan *gadget* adalah kemampuannya mempermudah komunikasi, menyediakan akses informasi, serta mendukung pembelajaran dan kreativitas. Selain fungsi teknis, perangkat digital juga memberi peluang untuk mengembangkan keterampilan kognitif, berpikir kritis, dan belajar mandiri, sehingga berperan sebagai sarana memperluas wawasan, mempererat jaringan sosial, dan meningkatkan kemampuan belajar jika digunakan secara tepat.

c. Kekurangan *Gadget*

Menurut Watak et al. (2023), penggunaan *gadget* memiliki lebih banyak kekurangan, antara lain:

- 1) Penurunan fokus

Siswa yang kecanduan bermain *game* menjadi terganggu selama proses belajar dan hanya memikirkan *gadget*.

- 2) Terlalu malas untuk membaca dan menulis.

YouTube, *game* seluler, dan salah satu aplikasi *gadget* adalah penyebabnya. Siswa sering kali tidak perlu menuliskan apa yang ingin dicari dan hanya berkonsentrasi pada gambar.

- 3) Penurunan keterampilan sosial atau peningkatan introversi

Siswa yang menggunakan perangkat mungkin mengembangkan kecenderungan antisosial dan individualistik. Salah satu dampak buruk teknologi yang dihasilkan dari penggunaan perangkat yang tidak tepat adalah perilaku antisosial.

4) Mengganggu waktu tidur

Siswa yang terbiasa menggunakan elektronik tepat sebelum tidur sering mengalami sakit kepala, insomnia, dan kesulitan berkonsentrasi.

5) Kecanduan

Akan menjadi tantangan bagi anak-anak yang bergantung dan kecanduan teknologi untuk mengalihkan perhatian mereka. Mereka menganggap teknologi sebagai kebutuhan utama sehari-hari.

6) Masalah kesehatan

Salah satu masalah kesehatan yang disebabkan oleh penggunaan *gadget* berlebihan adalah paparan radiasi.

7) Mempengaruhi perilaku siswa

Karena kemajuan teknologi saat ini, seperti fakta bahwa siapa pun dapat mengakses internet, perancang situs web berusaha membuat situs web yang menarik perhatian dengan menampilkan kekejaman dan sadisme. Karakter dan pola perilaku siswa pun terpengaruh.

Menurut Chatleen Prycilia Ompi et al. (2020) ada beberapa kekurangan *gadget* yaitu:

1) Menghambat kecerdasan emosional

Banyak permainan di *gadget* dibuat untuk dimainkan satu arah. Selain itu, percakapan yang terjadi tidak bersifat timbal balik. Perhatian siswa teralihkan dari lingkungannya oleh permainan yang sedang dimainkan. Akibatnya, kecerdasan emosional dan kesadaran akan lingkungan sosial menderita.

2) Risiko paparan radiasi

Gadget dapat dibawa ke mana saja dan diposisikan sesuai keinginan saat digunakan untuk bermain *game* di smartphone, tablet, atau perangkat lainnya. Siswa tidak lagi mampu menilai jarak aman dalam keadaan tersebut, bahkan sebagian sudah terbiasa menggunakan ponsel pintar untuk menghabiskan waktu saat tidur. Mata harus bekerja lebih keras karena penerangan yang redup di ruangan dan kontras tajam layar. Selain itu, ketajaman penglihatan terganggu sehingga banyak yang harus menggunakan bantuan visual sejak usia dini.

- 3) Perubahan Anatomi Tulang dan Nyeri Leher Nyeri leher bisa disebabkan oleh penggunaan *gadget* dalam waktu lama dan postur tubuh yang buruk. Dalam keadaan normal, tulang belakang leher sedikit membengkok ke belakang. Leher membungkuk ke depan saat menggunakan ponsel pintar dalam waktu lama dan sering menunduk.
- 4) Hambatan Pembangunan siswa yang aktif berinteraksi dengan teknologi sering kali mengalami keterlambatan perkembangan atau bahkan menghambat perkembangan fisik mereka.
- 5) Sulit Memahami Instruksi

Pengguna yang terpaku pada permainan digital di *gadget* biasanya tidak mau membaca buku. Hal ini terjadi karena permainan terlihat lebih menarik di ponsel maupun perangkat lain dibandingkan buku teks. Kesulitan dalam fokus pada pelajaran seringkali menimbulkan rasa malas, sehingga pada akhirnya prestasi akademik di sekolah mengalami penurunan.

6) Perkembangan psikologis terancam.

Mayoritas permainan pada *gadget* menampilkan kekerasan, konflik, atau bahaya bagi pengguna. Perkembangan psikologis dapat terganggu sebagai akibat dari paparan tersebut. Siswa merupakan peniru yang baik dan sering ingin meniru hal-hal yang sama terlihat.

7) Perubahan Perilaku pada siswa yang kecanduan menjadi bermusuhan dan cenderung berteriak. Ketika *gadget* yang mereka gunakan untuk bermain *game* diambil secara paksa, respons ini terjadi.

Menurut Amri et al. (2020) ada beberapa kekurangan *gadget* yaitu:

- 1) Risiko paparan radiasi Penggunaan perangkat dalam jangka panjang dapat menyebabkan penurunan kapasitas sensorik visual karena paparan radiasi.
- 2) Membangun kebiasaan *Gadget* menjadi bagian tak terpisahkan dari kehidupan sehari-hari anak dan dibawa ke mana pun mereka pergi.
- 3) Materi pembelajaran menjadi sulit dipahami karena pencarian informasi lebih sering dilakukan melalui *gadget*, sehingga siswa tidak memperhatikan apa yang diajarkan guru selama pelajaran.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa kekurangan penggunaan *gadget* meliputi penurunan fokus belajar, berkurangnya keterampilan sosial, serta meningkatnya kecenderungan individualistik dan perilaku antisosial. Penggunaan berlebihan juga berpotensi menimbulkan gangguan kesehatan fisik maupun psikologis, sehingga perangkat digital dapat menghambat interaksi sosial, menurunkan prestasi, dan mengganggu keseimbangan perkembangan anak jika tidak diawasi dengan baik.

d. Durasi Penggunaan *Gadget*

Menurut Syifa et al. (2019), terdapat beberapa durasi penggunaan gadget pada anak sekolah dasar, yaitu:

- 1) Pengguna kategori tinggi yang menghabiskan lebih dari dua jam sehari menggunakan *gadget* siswa.
- 2) Pengguna sedang yang menghabiskan kurang dari satu atau dua jam sehari di *gadget* siswa,
- 3) Penggunaan kategori rendah, yang didefinisikan sebagai penggunaan *gadget* selama lima hingga tiga puluh menit sehari, baik secara jarang di rumah atau hanya selama waktu luang.

Menurut Julmiran et al. (2024), terdapat beberapa durasi penggunaan gadget pada anak sekolah dasar, yaitu:

- 1) Durasi Rendah (<1 jam/hari atau maksimal 1 jam/hari)

Sebagian besar siswa masuk ke dalam kategori ini. Anak-anak hanya menggunakan perangkat elektronik untuk belajar atau hiburan singkat. Hal ini membuat prestasi mereka tetap baik, fokus di sekolah terjaga, interaksi sosial berjalan dengan baik, dan risiko kecanduan sangat rendah.

- 2) Durasi Tinggi (≥ 2 jam/hari, terutama 3–6 jam/hari):

Jumlahnya kecil, kurang dari 20%. Anak-anak menggunakan perangkat elektronik lebih lama untuk bermain game atau media sosial. Akibatnya, mereka menjadi kurang fokus, mudah terganggu, berisiko mengalami masalah kesehatan seperti kurang tidur dan mata lelah, serta menunjukkan perilaku sosial yang negatif.

Menurut Hanun et al. (2024), terdapat beberapa durasi penggunaan gadget pada anak sekolah dasar, yaitu:

1) Durasi Tinggi (>4 jam/hari)

Sebagian besar remaja menggunakan perangkat selama lebih dari empat jam setiap hari. Sebanyak 61% di antaranya mengalami ketajaman mata yang tidak normal, seperti pandangan kabur, mata lelah, dan risiko gangguan penglihatan akibat paparan layar yang terlalu lama.

2) Durasi Rendah (<3 jam/hari)

Sebagian besar remaja tidak menggunakan perangkat lebih dari tiga jam setiap hari. Dampaknya, ketajaman mata mereka tetap normal, sehingga penggunaan perangkat dapat dikatakan relatif aman.

Menurut Asosiasi dokter anak Amerika Serikat dan Kanada dalam Purwadi et al. (2023) menyatakan bahwa anak yang usianya lebih dari 6 tahun hanya diizinkan menggunakan *gadget* selama dua jam setiap hari.

2. Keterampilan Sosial

a. Definisi Keterampilan Sosial

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).

Siswa harus memiliki keterampilan sosial agar dapat berinteraksi dengan siswa lain secara konstruktif dan tepat dalam lingkungan sosial. Siswa dapat berkembang menjadi individu yang berperilaku tepat dalam lingkungan sosial mereka, yang memudahkan mereka berinteraksi dengan siswa lain dan

diterima oleh sekolah serta kelompok belajar. Ini adalah salah satu alasan mengapa keterampilan sosial sangat penting (Wati et al. 2020).

Kemampuan untuk berinteraksi dan berbicara dengan orang lain dalam situasi sehari-hari dikenal sebagai keterampilan sosial. Keterampilan sosial sangat penting karena memungkinkan siswa sekolah dasar berinteraksi dengan teman, mengembangkan kepercayaan diri, dan berkembang menjadi orang dewasa yang mampu bersosialisasi. Selain itu, keterampilan sosial memungkinkan siswa untuk berkolaborasi, berpikir kritis, dan memecahkan masalah, yang semuanya sangat penting dalam berbagai bidang kehidupan, termasuk hubungan interpersonal, pekerjaan, dan kehidupan pribadi (Barokah et al. 2024).

Menurut Bandura Albert (1977) Sebagian besar perilaku siswa diperoleh dengan melihat dan meniru tindakan di lingkungan. Selain pengalaman langsung, siswa juga belajar dengan mengamati perilaku, sikap, dan hasil dari orang lain. Melalui proses ini, siswa mengetahui tindakan yang dapat diterima dan menirunya dalam kehidupan sehari-hari. Oleh karena itu, keterampilan sosial diperoleh melalui proses belajar sosial, yaitu saat siswa melihat, meniru, dan mengembangkan perilaku dalam interaksi sosial. Dengan demikian, keterampilan sosial berkembang melalui pengalaman belajar dalam berinteraksi dengan orang lain.

Keterampilan sosial adalah tindakan yang digunakan seseorang saat berinteraksi dengan orang lain secara sosial diterima dan dapat bermanfaat bagi mereka maupun orang lain. Komunikasi, kerja sama, empati, dan penyelesaian konflik adalah beberapa elemen penting dari keterampilan sosial ini. Siswa

sekolah dasar mempelajari keterampilan sosial ini, yang dipengaruhi oleh lingkungan sosial mereka (Saputra, 2024).

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa keterampilan sosial merupakan kemampuan individu untuk berinteraksi secara efektif dengan orang lain melalui komunikasi, kerja sama, empati, tanggung jawab, dan pengendalian diri. Keterampilan ini tidak hanya mendukung terciptanya hubungan interpersonal yang sehat, tetapi juga menjadi landasan penting bagi perkembangan akademik, emosional, dan sosial siswa sekolah dasar. Dengan demikian, keterampilan sosial dapat dipahami sebagai seperangkat perilaku yang dipelajari dan dikembangkan melalui pengalaman serta lingkungan, yang memungkinkan seseorang diterima dan berfungsi secara positif dalam masyarakat.

b. Identifikasi Keterampilan Sosial

Seefeldt dan Barbour dalam (Yani et al. 2022) mendefinisikan keterampilan sosial sebagai kemampuan seseorang untuk menciptakan interaksi yang harmonis dalam masyarakat dengan memecahkan masalah dan membentuk jaringan interaktif dengan orang lain. Keterampilan sosial adalah perilaku yang diperoleh yang digunakan selama proses pembelajaran untuk bertindak sesuai dengan norma masyarakat.

Menurut Shaffer dalam (Haryanti et al. 2022) mendefinisikan keterampilan sosial sebagai ide, perilaku, dan latihan kontrol emosional yang memungkinkan anak mencapai tujuan sosial atau pribadi sambil mematuhi norma sosial. Anak-anak dengan keterampilan sosial yang buruk mungkin merasa sulit untuk menjalin ikatan dengan lingkungan sekitar mereka.

Menurut Sriyanto et al. (2019) keterampilan sosial juga mencakup keterampilan komunikasi, memberikan hak dan tanggung jawab yang sama kepada anggota kelompoklain, menghormati orang lain, peka terhadap perasaan orang lain, pengendalian diri, kepemimpinan, serta keberanian untuk menyuarakan pendapat sendiri dan menerima pendapat orang lain. Menurut Suswandari et al. (2020) keterampilan sosial juga mencakup kemandirian, kepercayaan diri, keberanian dalam berkomunikasi, dan menghargai sudut pandang orang lain.

c. Indikator Keterampilan Sosial

Peneliti	Indikator	Sub Indikator
Supianto (2025)	Komunikasi (<i>communication</i>)	1. Bergantian berbicara selama percakapan
	Tanggung Jawab (<i>responsibility</i>)	1. Berpartisipasi dalam kerja kelompok dan kegiatan sekolah

Peneliti	Indikator	Sub Indikator
Nurhasanah et al. (2021)	Keterampilan Berkomunikasi	1. Berani bertanya saat mengalami kesulitan dan menyamapaikan pendapat 2. Berbicara dengan kata-kata sopan ketika berinteraksi dengan guru dan teman.
	Perilaku Berhubungan dengan Diri Sendiri	1. Tetap tenang saat di ejek atau kalah dalam permainan dan menghindari masalah 2. Percaya diri mengerjakan soal dan menjawab pertanyaan

Peneliti	Indikator	Sub Indikator
----------	-----------	---------------

Fatmasari et al. (2024)	Tanggung Jawab	1. Mendengarkan guru, mematuhi tata tertib dan mengerjakan tugas
	Empati	1. Memahami perasaan teman dan membantu yang sedang kesulitan 2. Mudah bergaul 3. Mendengarkan teman yang sedang bercerita dan menghargai pendapat pendapat teman

d. Faktor yang Mempengaruhi Keterampilan Sosial Siswa

Rizkiah et al. (2022) mengidentifikasi faktor internal dan eksternal adalah dua jenis faktor yang memengaruhi keterampilan sosial. Faktor internal meliputi hal-hal seperti kepribadian, kecerdasan emosional, minat, motivasi, pengetahuan, dan usia yang berasal dari dalam diri seseorang. Sebaliknya, faktor eksternal berasal dari luar individu dan mencakup hal-hal seperti lingkungan dan pola asuh orang tua. Faktor eksternal dari keterampilan sosial dijelaskan sebagai berikut:

1) Faktor Lingkungan

Siswa seharusnya sejak usia dini sudah berinteraksi dengan lingkungan yang menyenangkan dan sehat. Lingkungan fisik dan sosial adalah bagian dari lingkungan yang dibatasi oleh batas-batas ini. Lingkungan pendidikan, lingkungan masyarakat yang lebih luas, dan lingkungan keluarga (keluarga inti dan keluarga sekunder) juga termasuk dalam lingkungan. Siswa yang berinteraksi dengan lingkungan sekitar sejak usia dini akan memahami bahwa mereka memiliki konteks sosial yang lebih luas dari pada hanya keluarga inti mereka, yang terdiri dari orang tua dan

saudara kandung. Ini menyiratkan bahwa perkembangan keterampilan sosial siswa dipengaruhi oleh segala sesuatu di sekelilingnya.

2) Pola Asuh Orang Tua

Aspek terpenting dalam perkembangan keterampilan sosial anak adalah pola asuh keluarga, semakin baik praktik keluarga, semakin baik pula perkembangan sosial anak. Kematangan koneksi sosial seorang anak ditunjukkan oleh kemampuan sosial mereka yang berkembang dengan baik di dalam keluarga.

Selain faktor-faktor tersebut, Suswandari and Meidawati (2021) juga mengidentifikasi faktor-faktor yang mempengaruhi keterampilan sosial dalam beberapa klasifikasi sebagai berikut:

1) Kondisi Anak

Akan sulit bagi anak-anak dengan temperamen yang menuntut, dan mereka akan menjadi sangat sensitif secara emosional dalam waktu yang sangat singkat. Meskipun keterampilan sosial dipelajari melalui interaksi, ini membatasi kemampuan mereka untuk berinteraksi dengan orang lain. Di sisi lain, anak muda yang reseptif akan mampu menyesuaikan diri dengan lingkungan sosial mereka.

2) Interaksi Anak Dengan Lingkungannya

Orang tua berusaha mendorong anak-anak untuk aktif secara sosial dan memberi anak kesempatan untuk berinteraksi dengan anak-anak lain dengan harapan ini akan membantu mereka melakukan penyesuaian sosial yang sangat baik. Tidak hanya dengan anak-anak lain, tetapi juga dengan orang tua dan lingkungan sekitar. Dalam hal mengajarkan keterampilan sosial kepada anak-anak, orang tua juga bisa dianggap sebagai teladan.

Kualitas hubungan ditentukan oleh cara orang tua dan anak berinteraksi. Persahabatan dan penerimaan anak dalam kelompok adalah contoh dari aspek hubungan ini.

3) Faktor *Gadget*

Kontrol diri yang rendah dan penggunaan *gadget* yang berlebihan adalah faktor utama yang menyebabkan siswa kecanduan *gadget*. Asenasi adalah istilah untuk kebosanan, sedangkan kontrol diri menggambarkan seseorang yang kurang kontrol diri dalam hal apa pun yang menyenangkan. Perilaku sosial terkait pengendalian diri dan disiplin saling terkait karena siswa yang kurang memiliki pengendalian diri saat menggunakan teknologi mungkin kesulitan mengendalikan perilaku dalam konteks sosial, keluarga, dan pendidikan. Akibatnya, siswa akan menunjukkan perilaku sosial yang buruk, yang akan berdampak pada disiplin mereka.

Hal ini menunjukkan bahwa durasi penggunaan *gadget* memiliki kaitan erat dengan keterampilan sosial siswa, karena semakin lama mereka menggunakan *gadget* tanpa kontrol diri, semakin terbatas pula kesempatan untuk berlatih komunikasi, kerja sama, dan empati secara langsung dalam interaksi sosial sehari-hari.

B. Kajian Penelitian yang Relevan

1. Penelitian dilakukan oleh Nur Herlindra Alawiyah (2021) berjudul “Hubungan Penggunaan *Gadget* dengan Interaksi Sosial Anak Usia Sekolah Dasar di SD Muhammadiyah 5 Samarinda”.

Penelitian tersebut menunjukkan bahwa tidak terdapat hubungan yang signifikan antara penggunaan *gadget* dengan interaksi sosial anak usia sekolah dasar, meskipun anak dengan penggunaan rendah memiliki peluang lebih besar

untuk membentuk interaksi sosial yang baik dibandingkan dengan anak yang penggunaannya tinggi. Terdapat perbedaan penelitian tersebut dengan penelitian yang akan dilaksanakan. Penelitian sekarang mengambil fokus pada hubungan durasi penggunaan *gadget* dengan keterampilan sosial siswa kelas tinggi SD Negeri 2 Srowot, sehingga bukan hanya menyoroti interaksi sosial secara umum, tetapi juga mengukur keterampilan sosial secara lebih terstruktur melalui indikator komunikasi, tanggung jawab, Perilaku Berhubungan Dengan Diri Sendiri, dan empati.

2. Penelitian dilakukan oleh Mutia et al. (2024) berjudul “Hubungan Durasi Penggunaan *Gadget* dengan Pemenuhan Kebutuhan Tidur pada Anak di SD Negeri 2 Idi Timur Kabupaten Aceh Timur”.

Penelitian tersebut menunjukkan bahwa terdapat hubungan signifikan antara durasi penggunaan *gadget* dengan pemenuhan kebutuhan tidur anak, di mana semakin lama durasi penggunaan maka semakin besar kemungkinan anak mengalami gangguan tidur. Terdapat perbedaan penelitian tersebut dengan penelitian yang akan dilaksanakan. Penelitian sekarang mengambil fokus pada hubungan durasi penggunaan *gadget* dengan keterampilan sosial siswa kelas tinggi SD Negeri 2 Srowot, sehingga bukan hanya menyoroti aspek kesehatan berupa kebutuhan tidur, tetapi lebih menekankan pada pengaruh durasi penggunaan terhadap keterampilan sosial yang mencakup komunikasi, kerja sama, keterlibatan, asertif, tanggung jawab, empati, dan kontrol diri.

3. Penelitian dilakukan oleh Kurniawati and Mintasih (2024) berjudul “Hubungan Tingkat Penggunaan *Gadget* dengan Kelelahan Mata dan Interaksi Sosial Anak pada Siswa di Sekolah Dasar Negeri Cinere 03”.

Penelitian tersebut menunjukkan bahwa tidak terdapat hubungan yang signifikan antara tingkat penggunaan *gadget* dengan kelelahan mata maupun interaksi sosial anak, meskipun sebagian besar siswa berada pada kategori penggunaan sedang dan interaksi sosial cukup. Terdapat perbedaan penelitian tersebut dengan penelitian yang akan dilaksanakan. Penelitian sekarang mengambil fokus pada hubungan durasi penggunaan *gadget* dengan keterampilan sosial siswa kelas tinggi SD Negeri 2 Srowot, sehingga bukan hanya menyoroti aspek kesehatan mata atau interaksi sosial secara umum, tetapi lebih menekankan pada keterampilan sosial yang terukur melalui indikator komunikasi, kerja sama, keterlibatan, asertif, tanggung jawab, empati, dan kontrol diri.

4. Penelitian dilakukan oleh Hermawan (2021) berjudul “Hubungan Penggunaan *Gadget* dengan Kemampuan Interaksi Sosial pada Siswa di Sekolah Dasar Negeri 1 Way Mengaku Liwa Kabupaten Lampung Barat”.

Penelitian tersebut menunjukkan bahwa terdapat hubungan signifikan antara penggunaan *gadget* dengan kemampuan interaksi sosial siswa, di mana semakin tinggi intensitas penggunaan *gadget* maka semakin besar kemungkinan siswa mengalami interaksi sosial yang maladaptif. Terdapat perbedaan penelitian tersebut dengan penelitian yang akan dilaksanakan. Penelitian sekarang mengambil fokus pada hubungan durasi penggunaan *gadget* dengan keterampilan sosial siswa kelas tinggi SD Negeri 2 Srowot, sehingga bukan hanya menyoroti interaksi sosial secara umum, tetapi lebih menekankan pada keterampilan sosial yang terukur melalui

indikator komunikasi, kerja sama, keterlibatan, asertif, tanggung jawab, empati, dan kontrol diri.

5. Penelitian dilakukan oleh Saputri et al. (2025) berjudul “*Hubungan Durasi Penggunaan Gadget dengan Interaksi Sosial pada Anak Usia Sekolah Dasar di SD Negeri 2 Dukuhwaluh*”.

Penelitian tersebut menunjukkan bahwa terdapat hubungan negatif yang signifikan antara durasi penggunaan gadget dengan interaksi sosial anak, dengan nilai korelasi ($r = -0,352$; $p = 0,000$). Artinya, semakin lama anak menggunakan gadget, semakin rendah tingkat interaksi sosial yang mereka tunjukkan. Perbedaan penelitian tersebut dengan penelitian yang akan dilaksanakan terletak pada fokus kajian. Penelitian Salsabila menyoroti interaksi sosial secara umum, sedangkan penelitian sekarang mengambil fokus pada keterampilan sosial siswa kelas tinggi SD Negeri 2 Srowot, yang diukur lebih terstruktur melalui indikator komunikasi, kerja sama, keterlibatan, asertif, tanggung jawab, empati, dan kontrol diri. Dengan demikian, penelitian ini tidak hanya melihat interaksi sosial secara umum, tetapi juga menekankan pada keterampilan sosial yang lebih komprehensif sesuai kebutuhan perkembangan anak sekolah dasar kelas tinggi.

C. Kerangka Pikir

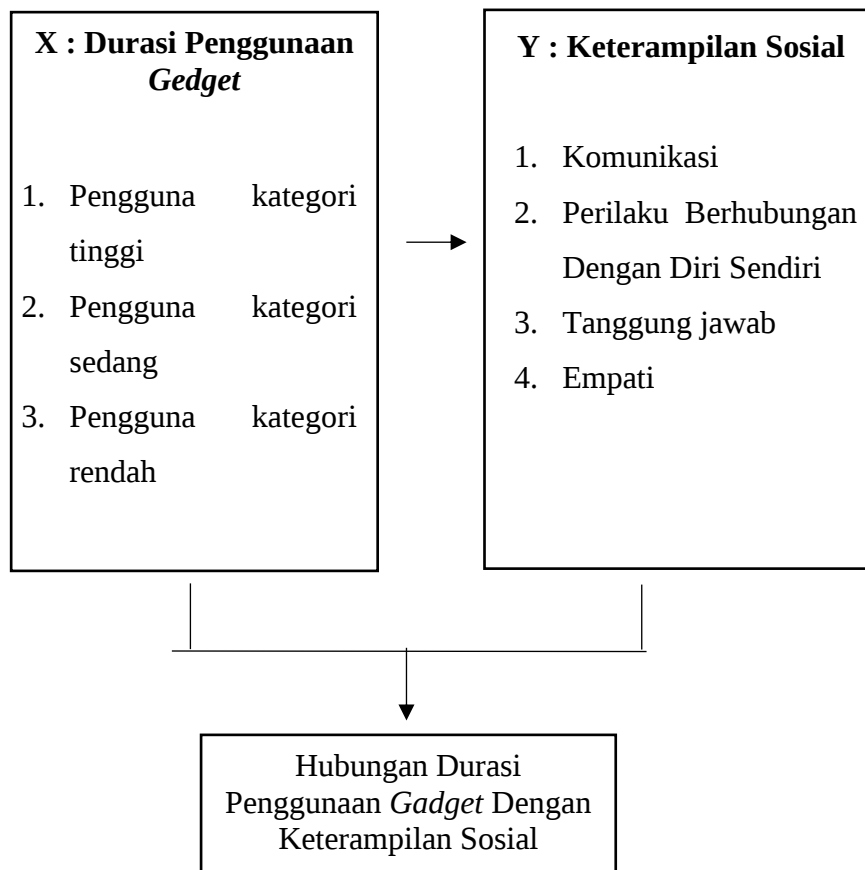
Siswa sekolah dasar kelas tinggi (usia 10–12 tahun) berada pada tahap perkembangan sosial yang penting. Pada masa tersebut, siswa dituntut untuk mampu berinteraksi secara efektif dengan teman sebaya, guru, maupun lingkungan sekitar. Keterampilan sosial yang baik akan membantu mereka dalam bekerja sama, berkomunikasi, berempati, serta bertanggung jawab dalam kehidupan sehari-hari. Individu yang memiliki keterampilan sosial tinggi akan lebih mudah diterima dalam lingkungan sosial dan mampu menyesuaikan diri dengan norma yang berlaku.

Salah satu faktor yang memengaruhi keterampilan sosial siswa adalah durasi penggunaan *gadget*. Penggunaan yang berlebihan dapat mengurangi kesempatan anak untuk berinteraksi langsung dengan orang lain. Penelitian terbaru menunjukkan bahwa semakin lama anak menggunakan perangkat untuk hiburan seperti media sosial atau permainan online, semakin rendah tingkat keterampilan sosial yang mereka miliki. Sebaliknya, penggunaan dengan durasi wajar dapat mendukung perkembangan komunikasi dan berpikir kritis apabila diarahkan pada aktivitas pembelajaran yang bermakna.

Dengan kata lain, seorang siswa mampu menjaga perkembangan keterampilan sosial secara optimal jika durasi penggunaan perangkat diatur dengan tepat. Sebaliknya, durasi penggunaan yang tinggi akan berdampak pada menurunnya kemampuan berkomunikasi, bekerja sama, dan berempati. Artinya, semakin tinggi durasi penggunaan *gadget*, semakin rendah keterampilan sosial siswa.

Berdasarkan uraian tersebut, diduga terdapat hubungan antara durasi penggunaan *gadget* dengan keterampilan sosial siswa kelas tinggi SD Negeri 2 Srowot. Jika kerangka berpikir tersebut digambarkan dalam sebuah bagan, maka akan terlihat hubungan variabel X (Durasi Penggunaan *Gadget*) dengan variabel Y (Keterampilan Sosial).

Kerangka Bepikir



Gambar 2. 1

D. Hipotesis Penelitian

Hipotesis penelitian merupakan pernyataan yang bersifat sementara, karena dapat diterima ketika kebenaran dapat dibuktikan dengan fakta-fakta, dan ketika dan ketika palsu tidak diterima (Halimah et al. 2025). Pada umumnya hipotesis penelitian terdapat dua H_a (hipotesis alternatif) dan H_o (hipoteses nihil) adapun H_a dan H_o pada penelitian yang berjudul “Hubungan Durasi Penggunaan *Gadget* Dengan Keterampilan Sosial Siswa Kelas Tinggi SD Negeri 2 Srowot”

1. H_0 : Tidak terdapat hubungan yang signifikan antara durasi penggunaan gadget dengan keterampilan sosial siswa kelas tinggi SD Negeri 2 Srowot.
2. H_a : Terdapat hubungan yang signifikan antara durasi penggunaan gadget dengan keterampilan sosial siswa kelas tinggi SD Negeri 2 Srowot.