

DAMPAK PENGGUNAAN GADGET TERHADAP KETERAMPILAN BERKOMUNIKASI INTERPERSONAL SISWA SEKOLAH DASAR

Nursalim¹, Puaddi², Habibul Hakim³, M. Anas Nazarsyah R.⁴

^{1,2,3,4} Magister PGMI, Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau,

¹ nursalim@uin-suska.ac.id, ² puaddiskj@gmail.com, ³ habibulhakim3@gmail.com,

⁴ anasnazarsyah24@gmail.com

ABSTRACT

The development of information and communication technology, particularly the use of gadgets, has had a significant impact on the interpersonal communication skills of elementary school students. This study aims to examine the impact of gadget use on students' interpersonal communication skills through a library research approach using a descriptive-analytical method. Data was obtained from various secondary sources such as relevant scientific journals, books, and dissertations, then analyzed using a thematic approach. The results of the study indicate that gadget use has both positive and negative impacts on students' interpersonal communication. Positive impacts are seen in increased digital communication skills, the courage to express opinions, and the expansion of students' social insights through access to information and virtual interactions. However, excessive gadget use tends to decrease the quality of direct interpersonal communication, such as reduced face-to-face interaction, the emergence of individualistic attitudes, and low social sensitivity. Furthermore, long-term use is also associated with decreased social skills in students. Therefore, supervision and control of gadget use by parents and teachers are necessary to maintain balance. Wise use of gadgets is expected to support the optimal development of students' interpersonal communication amidst advances in digital technology.

Keywords: gadgets, interpersonal communication, elementary school students

ABSTRAK

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi, khususnya penggunaan gadget, memberikan dampak signifikan terhadap keterampilan komunikasi interpersonal siswa sekolah dasar. Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji dampak penggunaan gadget terhadap kemampuan komunikasi interpersonal siswa melalui pendekatan studi pustaka (library research) dengan metode deskriptif-analitis. Data diperoleh dari berbagai sumber sekunder seperti jurnal ilmiah, buku, dan disertasi yang relevan, kemudian dianalisis menggunakan pendekatan tematik. Hasil kajian menunjukkan bahwa penggunaan gadget memiliki dampak positif dan negatif terhadap komunikasi interpersonal siswa. Dampak positif terlihat dari meningkatnya kemampuan komunikasi digital, keberanian menyampaikan pendapat, serta perluasan wawasan sosial siswa melalui akses informasi dan interaksi virtual. Namun, penggunaan gadget yang berlebihan cenderung menurunkan kualitas

komunikasi interpersonal secara langsung, seperti berkurangnya interaksi tatap muka, munculnya sikap individualis, serta rendahnya kepekaan sosial. Selain itu, durasi penggunaan yang tinggi juga berhubungan dengan menurunnya kemampuan sosial siswa. Oleh karena itu, diperlukan pengawasan dan pengendalian penggunaan gadget oleh orang tua dan guru agar tetap seimbang. Pemanfaatan gadget yang bijak diharapkan dapat mendukung perkembangan komunikasi interpersonal siswa secara optimal di tengah kemajuan teknologi digital.

Kata kunci: gadget, komunikasi interpersonal, siswa sekolah dasar

A. Pendahuluan

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi dalam beberapa tahun terakhir telah memberikan pengaruh besar terhadap berbagai aspek kehidupan manusia, termasuk sektor pendidikan. Pada era yang dikenal sebagai revolusi industri 4.0, pendidik dituntut untuk mampu menyesuaikan diri dengan kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi yang terus berkembang. Pendidikan formal memiliki peran strategis dalam menciptakan suasana belajar yang menyenangkan serta lingkungan yang kondusif, sehingga mampu memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna bagi siswa. Melalui proses tersebut, perkembangan potensi siswa dapat diarahkan dan didukung untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan, selaras dengan kemajuan teknologi (Agustina et al., 2022).

Guru sebagai tenaga profesional diharapkan mampu mengelola pembelajaran secara optimal agar siswa dapat memperoleh pengetahuan dan keterampilan secara maksimal (Darmuki et al., 2022). Berbagai hasil penelitian menunjukkan bahwa kemajuan teknologi memberikan dampak yang beragam dalam dunia pendidikan, baik positif maupun negatif. Salah satu contoh nyata adalah penggunaan gadget sebagai alat komunikasi modern yang dapat memperluas wawasan siswa melalui kemudahan akses informasi serta komunikasi dengan guru dan orang tua (Agasi et al., 2022). Pemanfaatan gadget secara tepat juga dapat meningkatkan motivasi belajar, minat terhadap kecakapan hidup, serta keterlibatan siswa baik secara fisik maupun emosional dalam proses pembelajaran (Vivianti & Ratnawati, 2021).

Di sisi lain, penggunaan gadget yang tidak terkontrol berpotensi menimbulkan dampak negatif, seperti kecenderungan perilaku individualis dan penggunaan waktu untuk aktivitas yang kurang produktif, misalnya bermain game atau media sosial (Sauri et al., 2022). Oleh karena itu, diperlukan pemanfaatan teknologi secara bijak, termasuk dalam penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi seperti video pembelajaran yang telah banyak dikembangkan (Sari et al., 2023; Setiani et al., 2023; Faiza et al., 2023). Media tersebut tidak hanya mendukung proses belajar mengajar, tetapi juga dapat membantu mengatasi permasalahan emosional pada siswa (Miranda, 2023). Kehadiran teknologi mendorong terjadinya inovasi dan perubahan dalam sistem pembelajaran, dari yang semula berbasis tatap muka menjadi lebih bervariasi melalui pembelajaran daring, penugasan online, serta pemanfaatan berbagai sarana dan prasarana yang membuat proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan efektif (Sa'dun et al., 2022).

Laporan data.ai berjudul "The State of Mobility 2023" mengungkapkan bahwa masyarakat

Indonesia rata-rata menghabiskan waktu sekitar 5,7 jam per hari menggunakan gadget pada tahun 2022, meningkat dibandingkan tahun sebelumnya yang mencapai 5,4 jam per hari. Selain itu, tingkat penetrasi internet di Indonesia diperkirakan mencapai 78,19% pada tahun 2023, naik dari 77,02% pada tahun sebelumnya. Dengan jumlah penduduk Indonesia sebesar 275,77 juta jiwa, pengguna internet kini mencapai 215,62 juta orang. Angka ini menunjukkan adanya peningkatan sekitar 5 juta pengguna dibandingkan tahun sebelumnya yang tercatat sebanyak 210 juta orang (APJII, 2023).

Pendidikan pada dasarnya diarahkan untuk membentuk manusia Indonesia sesuai dengan tujuan pendidikan nasional melalui proses mendidik, mengajar, dan melatih. Salah satu tujuan utamanya adalah mengembangkan kecerdasan interpersonal siswa agar mampu berinteraksi secara efektif dengan orang lain (Agustin et al., 2021). Namun, penggunaan gadget yang berlebihan dapat mengurangi intensitas interaksi sosial secara langsung, sehingga berpotensi menghambat perkembangan

kemampuan berkomunikasi, bekerja sama, dan memahami perasaan orang lain. Oleh karena itu, diperlukan pemanfaatan gadget secara bijak agar tetap mendukung perkembangan kecerdasan interpersonal siswa.

Realitas di lapangan menunjukkan bahwa masih banyak siswa yang belum mampu mengembangkan kecerdasan interpersonal secara optimal, khususnya dalam lingkungan pergaulan. Hal ini terlihat dari perilaku siswa yang belum mampu mengontrol ucapan dan tindakan, seperti berkata kasar, mencemooh, atau mengejek teman (Fadhililah & Tias, 2020; A. B. Nugraha et al., 2019). Pada siswa sekolah dasar, kondisi ini juga mulai dipengaruhi oleh penggunaan gadget yang cukup intens, sehingga interaksi sosial secara langsung dengan teman sebaya menjadi berkurang.

Kecerdasan interpersonal merupakan kemampuan bawaan yang dapat dikembangkan melalui pengalaman sosial. Kemampuan ini memungkinkan seseorang untuk memahami orang lain serta bekerja sama secara efektif dalam kehidupan bermasyarakat (Okwuduba et al., 2021; Permatasari et al., 2020). Pada siswa sekolah dasar, penggunaan

gadget yang tidak terkontrol dapat mengurangi kesempatan untuk berinteraksi secara nyata, sehingga proses pengembangan kemampuan sosial tersebut menjadi kurang optimal.

Lebih lanjut, kecerdasan interpersonal mencakup kemampuan untuk mengenali dan memahami suasana hati, motivasi, serta perasaan orang lain (Agustin et al., 2021). Siswa yang memiliki kecerdasan interpersonal tinggi biasanya lebih peka terhadap kebutuhan orang lain, mampu menghargai perbedaan, serta mudah bekerja sama dan menunjukkan empati (Permatasari et al., 2020). Namun, pada siswa sekolah dasar, penggunaan gadget yang berlebihan dapat menyebabkan berkurangnya kepekaan sosial karena lebih banyak berinteraksi dengan layar dibandingkan dengan lingkungan sekitar.

Kecerdasan interpersonal terdiri atas tiga dimensi utama yang saling berkaitan, yaitu social sensitivity, social insight, dan social communication (Davaei et al., 2022; Imawati & Herawati, 2021). Social sensitivity merupakan kemampuan merasakan dan memahami respons

orang lain, baik secara verbal maupun nonverbal. Social insight berkaitan dengan kemampuan memahami situasi sosial dan menemukan solusi yang tepat dalam interaksi. Sementara itu, social communication adalah keterampilan berkomunikasi untuk membangun hubungan yang sehat. Ketiga dimensi ini dapat berkembang secara optimal apabila siswa sekolah dasar mampu menyeimbangkan penggunaan gadget dengan aktivitas interaksi sosial secara langsung.

Berdasarkan hal tersebut, penting untuk mengkaji lebih lanjut mengenai dampak penggunaan gadget terhadap keterampilan berkomunikasi interpersonal siswa sekolah dasar. Pada usia ini, siswa berada pada tahap perkembangan sosial yang membutuhkan banyak interaksi langsung dengan lingkungan sekitarnya. Penggunaan gadget yang tidak terkontrol dikhawatirkan dapat memengaruhi kemampuan siswa dalam menyampaikan pendapat, mendengarkan orang lain, serta menjalin hubungan sosial yang sehat, sehingga penelitian terkait hal ini menjadi relevan untuk dilakukan.

B. Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan dalam kajian ini adalah studi pustaka (*library research*) dengan pendekatan deskriptif-analitis. Data dikumpulkan dari berbagai sumber sekunder seperti buku, jurnal ilmiah, artikel akademik, disertasi, serta dokumen resmi yang relevan dengan topik penelitian. Proses pengumpulan data dilakukan melalui pemilihan literatur yang sesuai, terpercaya, dan terkini guna membangun landasan konseptual yang kuat (Eliyah & Aslan, 2025). Analisis data dilakukan menggunakan pendekatan tematik, yaitu dengan mengelompokkan dan mengkaji informasi berdasarkan isu-isu teoritis yang berkaitan dengan dampak penggunaan gadget terhadap keterampilan berkomunikasi interpersonal siswa sekolah dasar.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penelitian terdahulu telah mengkaji dampak penggunaan gadget dan arus digitalisasi terhadap kemampuan serta pola interaksi sosial anak usia sekolah dasar melalui berbagai pendekatan dan hasil temuan. Kajian tersebut menunjukkan adanya kecenderungan perubahan

perilaku sosial, baik berupa penurunan interaksi secara langsung maupun pergeseran menuju komunikasi berbasis digital, serta adanya hubungan antara intensitas penggunaan gadget dengan kemampuan sosial anak. Sejumlah penelitian juga menegaskan bahwa penggunaan gadget yang terkontrol masih dapat memberikan kontribusi positif terhadap keterampilan komunikasi. Rangkuman hasil penelitian tersebut disajikan dalam bentuk tabel untuk mempermudah pemahaman mengenai desain penelitian dan temuan utama dari masing-masing studi yang relevan.

Tabel 1. Sintesis Penelitian Dampak Gadget terhadap Komunikasi Interpersonal Siswa

No	Referensi	Desain Penelitian	Temuan Utama
1	Yuliansyah, S., Prihatini, L., Marleni, M., & Pahalmas, J. Z. (2025). <i>Analisis dampak gadget terhadap</i>	Deskriptif kualitatif	Penggunaan gadget memengaruhi perilaku sosial anak, ditandai dengan berkurangnya interaksi

No	Referensi	Desain Penelitian	Temuan Utama
	<i>perilaku sosial anak sekolah dasar.</i> Nusantara Hasana Journal, 5(4), 38–46.		langsung, kecenderungan individualisme, serta perubahan pola komunikasi dalam kehidupan sehari-hari.
2	Ramadhani, H. T., Salsabila, A. D., Marwah, T., & Wahyuningih, Y. (2025). <i>Analisis Dampak Penggunaan Gawai terhadap Kemampuan Interaksi Sosial Siswa Sekolah Dasar.</i> caXra: Jurnal Pendidik	Deskriptif kuantitatif	Terdapat hubungan antara intensitas penggunaan gawai dengan kemampuan interaksi sosial. Penggunaan yang tinggi cenderung menurunkan kemampuan interaksi sosial siswa.

No	Referensi	Desain Penelitian	Temuan Utama	No	Referensi	Desain Penelitian	Temuan Utama
	an Sekolah Dasar, 5(2), 896–907.				<i>durasi penggunaan gadget dengan kemampuan sosial siswa kelas V SDN 01 Telukan.. (Disertasi).</i>		an gadget dengan kemampuan sosial siswa. Semakin lama durasi penggunaan, semakin rendah kemampuan sosial siswa.
3	Istiqomah, S. N., Nurapriyanti, F. D., & Ammara, Q. (2026). <i>Dampak arus digitalisasi terhadap perubahan pola interaksi sosial siswa sekolah dasar</i> . Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar, 11(01), 27–39.	Studi kualitatif deskriptif	Digitalisasi mengubah pola interaksi sosial siswa dari interaksi langsung ke interaksi berbasis digital, sehingga mengurangi kedekatan sosial secara tatap muka.	5	Putra, B. K., & Sofiana, I. A. (2025). <i>Gadget dan perubahan pola interaksi sosial anak usia sekolah dasar (studi lapangan ...)</i> Journal of Education Research and Innovativ	Studi lapangan (kualitatif)	Gadget menyebabkan perubahan pola interaksi sosial anak, dari aktif bersosialisasi menjadi lebih sering berinteraksi melalui perangkat digital dan cenderung pasif dalam lingkungan sosial.
4	Alhamdaniyah, A. S. (2025). <i>Hubungan antara</i>	Kuantitatif korelasional	Terdapat hubungan signifikan antara durasi pengguna				

No	Referensi	Desain Penelitian	Temuan Utama
	e, 1(3), 104–111.		

Berbagai penelitian menunjukkan bahwa penggunaan gadget dan arus digitalisasi memiliki pengaruh nyata terhadap perilaku serta kemampuan interaksi sosial anak usia sekolah dasar. Yuliansyah et al. (2025) mengungkapkan adanya perubahan perilaku sosial berupa kecenderungan individualisme dan berkurangnya interaksi langsung. Ramadhani et al. (2025) menemukan bahwa intensitas penggunaan gawai yang tinggi berkaitan dengan menurunnya kemampuan interaksi sosial siswa. Istiqomah et al. (2026) juga menegaskan bahwa arus digitalisasi mendorong pergeseran pola interaksi dari tatap muka ke komunikasi berbasis digital. Temuan tersebut diperkuat oleh Alhamdaniyah (2025) yang menunjukkan adanya hubungan signifikan antara durasi penggunaan gadget dengan kemampuan sosial siswa, di mana durasi yang lebih lama cenderung berdampak pada penurunan keterampilan sosial. Putra dan Sofiana (2025) menambahkan bahwa

perubahan pola interaksi sosial terlihat dari menurunnya keterlibatan anak dalam aktivitas sosial di lingkungan sekitarnya.

Pemanfaatan gadget tidak selalu berdampak negatif apabila digunakan secara terarah dan terkontrol. Andalasari dan Rahmawati (2025) menjelaskan bahwa penggunaan gadget yang bijak justru dapat mendukung kemampuan komunikasi anak melalui media digital. Pengawasan orang tua dan guru memiliki peran penting dalam mengatur durasi serta jenis penggunaan gadget agar tidak mengganggu perkembangan sosial anak. Pembatasan waktu penggunaan, pemberian konten edukatif, serta dorongan untuk tetap aktif dalam interaksi sosial langsung menjadi langkah strategis dalam menjaga keseimbangan antara kemajuan teknologi dan perkembangan sosial anak.

Dampak Positif Dan Negatif Penggunaan Gadget Terhadap Komunikasi Interpersonal Siswa

Penggunaan gadget secara terkontrol dapat memberikan dampak positif terhadap perkembangan komunikasi sosial siswa sekolah dasar. Andalasari dan Rahmawati

(2025) menjelaskan bahwa gadget dapat menjadi sarana bagi siswa untuk melatih kemampuan komunikasi melalui media digital, seperti mengirim pesan, berdiskusi, dan menyampaikan pendapat. Aktivitas tersebut membantu siswa sekolah dasar dalam mengembangkan keberanian berkomunikasi serta memahami informasi secara lebih menarik melalui tampilan visual dan audio.

Pemanfaatan gadget juga dapat memperluas wawasan sosial siswa sekolah dasar melalui akses terhadap berbagai informasi dan bentuk interaksi digital. Istiqomah et al. (2026) menunjukkan bahwa arus digitalisasi memungkinkan siswa mengenal pola komunikasi modern serta memperluas hubungan sosial secara virtual. Kondisi ini membantu siswa sekolah dasar untuk lebih adaptif terhadap perkembangan teknologi sekaligus meningkatkan kemampuan literasi digital sejak usia dini.

Penggunaan gadget yang tepat turut mendukung proses pembelajaran interaktif pada siswa sekolah dasar. Ramadhani et al. (2025) mengungkapkan bahwa penggunaan gawai dalam batas wajar dapat membantu siswa berpartisipasi

dalam kegiatan belajar berbasis komunikasi digital. Kegiatan tersebut tetap melibatkan interaksi dengan teman sebaya, sehingga keterampilan sosial siswa sekolah dasar dapat berkembang seiring dengan pemanfaatan teknologi.

Penggunaan gadget yang berlebihan cenderung memberikan dampak negatif terhadap interaksi sosial siswa sekolah dasar. Yuliansyah et al. (2025) menemukan bahwa siswa menjadi lebih individualis dan kurang aktif dalam berinteraksi secara langsung di lingkungan sekolah maupun rumah. Kondisi ini menyebabkan siswa sekolah dasar mengalami penurunan kemampuan dalam berkomunikasi tatap muka serta kurang peka terhadap situasi sosial di sekitarnya.

Durasi penggunaan gadget yang tinggi juga berpengaruh terhadap kemampuan sosial siswa sekolah dasar. Alhamdaniyah (2025) menunjukkan bahwa semakin lama siswa menggunakan gadget, semakin rendah kemampuan sosial yang dimiliki. Waktu bermain dan berinteraksi dengan teman sebaya menjadi berkurang, sehingga menghambat perkembangan

keterampilan sosial yang seharusnya berkembang pada usia tersebut.

Perubahan pola interaksi sosial menjadi dampak lain yang cukup signifikan pada siswa sekolah dasar. Putra dan Sofiana (2025) menjelaskan bahwa siswa cenderung lebih sering berinteraksi melalui perangkat digital dibandingkan secara langsung, sehingga aktivitas sosial menjadi kurang aktif. Temuan ini diperkuat oleh Istiqomah et al. (2026) yang menunjukkan bahwa dominasi komunikasi digital menyebabkan berkurangnya kedekatan sosial dalam kehidupan nyata siswa sekolah dasar.

D. Kesimpulan

Penggunaan gadget dan arus digitalisasi memiliki keterkaitan yang erat dengan perkembangan komunikasi interpersonal siswa sekolah dasar. Pemanfaatan gadget secara bijak dapat mendukung kemampuan komunikasi interpersonal, terutama dalam hal menyampaikan pesan, mengekspresikan pendapat, serta menjalin interaksi melalui media digital. Siswa dapat belajar memahami bentuk komunikasi dua arah, meskipun tidak selalu dilakukan secara tatap muka. Pengalaman ini

turut membantu siswa dalam mengembangkan kepercayaan diri serta keterampilan dasar dalam berkomunikasi dengan orang lain.

Penggunaan gadget yang berlebihan justru dapat menghambat perkembangan komunikasi interpersonal siswa sekolah dasar. Intensitas penggunaan yang tinggi menyebabkan berkurangnya interaksi langsung, sehingga siswa kurang terlatih dalam memahami ekspresi, bahasa tubuh, serta respon emosional lawan bicara. Kondisi ini berdampak pada menurunnya kualitas hubungan sosial dan kemampuan membangun komunikasi yang efektif dalam kehidupan nyata. Peran orang tua dan guru menjadi sangat penting dalam mengarahkan penggunaan gadget agar tetap seimbang, sehingga komunikasi interpersonal siswa dapat berkembang secara optimal seiring dengan kemajuan teknologi.

DAFTAR PUSTAKA

Agasi, D., Oktarina, R., Desyandri, & Murni, I. (2022). Pengaruh Pemakaian Gadget pada Peserta Didik Sekolah Dasar Berkaitan dengan Perkembangan Psikologinya. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 6, 10763–10768.

- Agustin, M., Inten, D. N., Permatasari, A. N., & Mulyani, D. (2021a). Strategi Guru PAUD dalam Mengembangkan Kecerdasan Interpersonal Anak Usia Dini di Saat Belajar dari Rumah. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2). <https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i2.1055>.
- Agustina, N. I. M., Ismaya, E. A., & Pratiwi, I. A. (2022). Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Karakter Peduli Sosial Anak. *Jurnal Basicedu*, 6(2), 2547–2555. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i2.2465>
- Alhamdaniyah, A. S. (2025). HUBUNGAN ANTARA DURASI PENGGUNAAN GADGET DENGAN KEMAMPUAN SOSIAL SISWA KELAS V SEKOLAH DASAR NEGERI 01 TELUKAN KECAMATAN GROGOL KABUPATEN SUKOHARJO TAHUN 2024/2025-2152000072 (Doctoral dissertation, Universitas Veteran Bangun Nusantara).
- Andalasari, N., & Rahmawati, D. (2025). Peran Gadget Dalam Membentuk Keterampilan Komunikasi Sosial Anak Usia Sekolah Dasar. *Caring: Jurnal Keperawatan Al-Ikhlas*, 2(1), 42-50.
- APJII. (2023). *Pengguna Internet Indonesia 215 Juta Jiwa pada 2023, Naik 1,17%*. Diunduh pada 28 April 2024, dari <https://apjii.or.id/berita/d/survei-apjii-pengguna-internet-di-indonesia-tembus-215-juta-orang>.
- Darmuki, A., Ahmad Hariyadi, & Nur Alfin Hidayati. (2022). Pelatihan Penulisan Karya Ilmiah Dengan Model Problem Based Learning Secara Daring. *Joong-Ki : Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 1(3), 408–417. <https://doi.org/10.56799/joongki.v1i3.828>
- Davaei, M., Gunkel, M., Veglio, V., & Taras, V. (2022). The influence of cultural intelligence and emotional intelligence on conflict occurrence and performance in global virtual teams. *Journal of International Management*, 28(4), 100969. <https://doi.org/10.1016/j.intman.2022.100969>.
- Fadhilah, A., & Tias, I. W. U. (2020). Hubungan Verbal Bullying dengan Kecerdasan Interpersonal Peserta Didik SD. *Jurnal Inovatif Ilmu Pendidikan*, 2(1), 147–160. <https://doi.org/10.23960/jiip.v2i2.21819>.
- Faiza, S. N., Mayanti, R. D. N., Astuti, W., Pratiwi, B. S., Amaliyah, F., & Setiawaty, R. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Video Pintar Konsep Bangun Ruang Untuk SD Kelas V. *Prosiding Seminar Nasional Dies Natalis Universitas Muria Kudus*, 2(1), 728–742.
- Imawati, S., & Herawati, S. (2021). Pengaruh Kecerdasan Interpersonal Terhadap Perilaku Bullying Pada Siswa Kelas V di SDN Teluk 02. *EDUKASI Jurnal Penelitian & Artikel Pendidikan*, 13(01), 83–90. <https://doi.org/10.31603/edukasi.v13i1.5109>.
- Istiqomah, S. N., Nurapriyanti, F. D., & Ammara, Q. (2026). DAMPAK

- ARUS DIGITALISASI TERHADAP PERUBAHAN POLA INTERAKSI SOSIAL SISWA SEKOLAH DASAR. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 11(01), 27-39.
- Miranda, D. (2023). Pemanfaatan Video Youtube dalam Pengembangan Kompetensi Perilaku Emosi Anak. *Educatio*, 18(2), 244–255. <https://doi.org/10.29408/edc.v18i2.24036>
- Nugraha, A. B., Dharmayana, I. W., & Sinthia, R. (2019). Hubungan Antara Kecerdasan Emosi Dengan Perilaku Bullying. *Consilia : Jurnal Ilmiah Bimbingan Dan Konseling*, 2(1), 66–74. <https://doi.org/10.33369/consilia.2.1.79-90>.
- Okwuduba, E. N., Nwosu, K. C., Okigbo, E. C., Samuel, N. N., & Achugbu, C. (2021). Impact of intrapersonal and interpersonal emotional intelligence and self-directed learning on academic performance among pre-university science students. *Heliyon*, 7(3), e06611. <https://doi.org/10.1016/j.heliyon.2021.e06611>.
- Permatasari, T., Hapidin, H., & Karnadi, K. (2020). Pengaruh Permainan Kooperatif dan Kecerdasan Interpersonal terhadap Regulasi Emosi Anak. *Indonesian Journal of Educational Conseling*, 4(1), 31–40. <https://doi.org/10.30653/001.202041.120>.
- Putra, B. K., & Sofiana, I. A. (2025). Gadget Dan Perubahan Pola Interaksi Sosial Anak Usia Sekolah Dasar (Studi Lapangan Di Kelurahan Pondok Kacang Barat Tangerang Selatan). *Journal Of Education Research and Inovative*, 1(3), 104-111.
- Ramadhani, H. T., Salsabila, A. D., Marwah, T., & Wahyuningsih, Y. (2025). Analisis Dampak Penggunaan Gawai terhadap Kemampuan Interaksi Sosial Siswa Sekolah Dasar. *caXra: Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar*, 5(2), 896-907.
- Sa'dun, Surachmi, S., & Utaminingsih, S. (2022). Penerapan Media Kartun dalam Pembelajaran IPA Fisika. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 8(18), 347–357.
- Sari, J., Ardilansari, Saddam, & Rejeki, S. (2023). Dampak Media Sosial terhadap Nilai Nilai Pancasila pada Generasi Alfa. *Seminar Nasional Paedagoria*, 3, 540–546
- Sauri, S., Sulastri, A., Hakim, A. R., & Sururuddin, M. (2022). Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Karakter Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 8(3), 1167–1173. <https://doi.org/10.31949/educatio.v8i3.3226>
- Yuliansyah, S., Prihatini, L., Marleni, M., & Pahalmas, J. Z. (2025). Analisis dampak gadget terhadap perilaku sosial anak sekolah dasar. *Nusantara Hasana Journal*, 5(4), 38-46.