

## Analisis Dampak Bermain *Gadget* Dalam Hasil Belajar di SDN 2 Kalimulyo

**Nela Fatikah Sari<sup>1\*</sup>,**

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Muria Kudus, Indonesia;  
[202133059@std.umk.ac.id](mailto:202133059@std.umk.ac.id)

**Nur Aini Rikhayana<sup>2</sup>,**

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Muria Kudus, Indonesia;  
[202133067@std.umk.ac.id](mailto:202133067@std.umk.ac.id)

**Nadia Pramitasuri<sup>3</sup>,**

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Muria Kudus, , Indonesia;  
[202133072@std.umk.ac.id](mailto:202133072@std.umk.ac.id)

**Axl Yudhistira<sup>4</sup>**

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Muria Kudus, Indonesia;  
[202133054@std.umk.ac.id](mailto:202133054@std.umk.ac.id)

**Nur Fajrie<sup>5</sup>**

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Muria Kudus, Indonesia;  
[nur.fajrie@umk.ac.id](mailto:nur.fajrie@umk.ac.id)

**Sekar Dwi Ardianti<sup>6</sup>**

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Muria Kudus, Indonesia;  
[sekar.dwi.ardianti@umk.ac.id](mailto:sekar.dwi.ardianti@umk.ac.id)

\*Corresponding Author

Received: 16 November 2023 | Revised: 30 November 2023 | Accepted: 23 Desember 2023 |  
Published Online: 30 Desember 2023

### Abstrak

Tujuan penulisan artikel ini adalah untuk mengetahui bagaimana dampak yang ditimbulkan dari penggunaan gadget pada hasil belajar di Sekolah Dasar Negeri 2 Kalimulyo, Jakenan, Pati. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian deskriptif. tempat penelitian ini adalah di Sekolah Dasar Negeri 2 Kalimulyo. Teknik pengumpulan data menggunakan metode wawancara. Subyek penelitian ini siswa SD N 2 Kalimulyo dan salah satu guru SD tersebut. Semenjak teknologi semakin canggih, banyak kalangan dari berbagai usia baik balita, anak-anak, remaja, dan dewasa mempunyai *gadget*. Dimana *gadget* yang seharusnya dapat mendukung dan menunjang pembelajaran dengan baik malah disalah gunakan oleh anak, sehingga menimbulkan dampak tersendiri bagi anak yaitu dampak positif dan dampak negatif. Hasil dari penelitian ini ditunjukkan dengan banyaknya penggunaan gadget oleh siswa SD N 2 Kalimulyo dapat disimpulkan bahwa adanya dampak positif dan negatif pada SD N 2 Kalimulyo

**Kata Kunci:** Dampak, Gadget, Hasil belajar

### Abstract

The purpose of writing this article is to determine the impact of gadgets on learning outcomes at SD Negeri 2 Kalimulyo, Jakenan, Pati. This study used a qualitative approach with a descriptive research type. the place of this research is at State Elementary School 2 Kalimulyo. Data collection techniques using the interview method. The subjects of this study were students of SD N 2 Kalimulyo and one of the teachers of the SD. Since technology has become more sophisticated, many people of all ages, both

This is an open access article under the [CC-BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license

toddlers, children, teenagers and adults have gadgets. Where gadgets that should be able to support and support learning properly are misused by children, causing a separate impact on children, namely positive and negative impacts. The results of this study are indicated by the large use of gadgets by students of SD N 2 Kalimulyo. It can be concluded that there are positive and negative impacts on SD N 2 Kalimulyo

**Keywords:** Impact, Gadgets, Learning Outcomes

## **Pendahuluan**

Kemajuan teknologi tidak dapat dipisahkan dari kehidupan manusia. Peningkatan yang terus-menerus dalam teknologi telah menjadi suatu kebutuhan pokok bagi manusia untuk mendukung berbagai kegiatan mereka saat ini (Salsabila et al., 2023). Tidak bisa dipungkiri dengan adanya teknologi yang serba canggih ini membawa berbagai kemudahan serta perubahan dalam kehidupan manusia. Dengan adanya teknologi maka sarana komunikasi semakin mendekatkan orang berada di kejauhan hanya dengan menggunakan sebuah alat atau media. Salah satu alat kecanggihan teknologi yang amat dekat dengan kita dan sangat mempengaruhi dengan kehadirannya ialah *gadget*. (Hijriyani & Astuti, 2020) *gadget* diartikan sebagai suatu perangkat atau alat elektronik yang bertujuan dan memiliki fungsi praktis utamanya untuk membantu manusia. Kehadiran *gadget* di tengah-tengah kehidupan telah banyak membawa perubahan di berbagai aspek kehidupan. Menurut (Pebriana, 2017) *gadget* dapat mempermudah kegiatan manusia agar lebih efisien. Maka dari itu tidak jarang jika era sekarang ini hampir setiap orang memiliki *gadget*. fenomena ini bukanlah sesuatu yang berlebihan karena memang di dalam *gadget* tersedia berbagai fitur yang dapat dimanfaatkan mulai dari menyajikan berita, jejaring sosial, hobi, hingga hiburan (Kurniawati, 2020)

Penggunaan *gadget* ini tidak memandang usia lagi. tetapi hampir semua kalangan termasuk remaja, anak-anak, bahkan balita sudah meamfaatkan *gadget* dalam kehidupan sehari-hari (Saniyyah et al., 2021). Berdasarkan penelitian terlebih dahulu dikethau bahwa terjadi peningkatan penggunaan media dan *gadget* pada anak yaitu 38% pada ahun 2011 dan meningkat menjadi 72% pada tahun 2013 (Nurhalipah et al., 2020). Sebenarnya jika dimanfaatkan dengan baik dan tepat sesuai porsinya *gadget* bisa sangat membantu kegiatan sehari-hari termasuk dalam bidang pendidikan. Namun untuk anak-anak yang masih berusia dini hanya mengetahui fungsi *gadget* hanya sebatas untuk bermain-main saja tanpa tahu fungsi lain dari *gadget* yang jauh lebih bermanfaat. Oleh karena itu, peran orang tua sangat dibutuhkan dalam mendampingi anak-anak mereka yang terutamanya masih berusia dini dalam mengakses atau menggunakan *gadget* entah itu untuk sarana hiburan atau bermain permainan (Nikmawati et al., 2021).

Peran orangtua juga mengawasi penggunaan *gadget* oleh anak-anak menjadi faktor utama dan penentu agar anak dapat memperoleh dampak positif serta terhindar dari dampak negatif yang akan merugikan mereka (Sholeh et al., 2022). Dampak positif pada anak, diantaranya dalam pembentukan pola pikir anak, yaitu dapat membantu anak dalam mengatur kecepatan bermainnya, mengolah strategi dan analisis dalam permainan, dan membantu anak dalam

meningkatkan kemampuan otak kanan dalam pengawasan yang baik dari orang tua (Nurhalipah et al., 2020). Selain itu juga, dapat menambah pengetahuan, memperluas jaringan pertemanan, dan mempermudah komunikasi. Namun dibalik kelebihan tersebut, ada pula dampak negatif yang terlalu mendominasi dari penggunaan gadget tersebut. Menurut (Widya, 2020) menunjukkan anak menjadi kurang interaktif dan lebih suka sendiri bersama gadgetnya sehingga anak akan menghabiskan waktunya bersama gadget. Khususnya dampak dalam dunia pendidikan. Karena mereka lebih banyak menghabiskan waktu mereka dengan bermain *gadget*. Hal inilah yang menjadi permasalahan utama, hingga kebiasaan bermain *gadget* ini telah mempengaruhi nilai atau hasil belajar mereka yang dapat di sekolah.

Hasil belajar sendiri menurut (Mapendra, 2016) ialah terdapat perubahan tingkah laku di dalam dirinya yang meliputi pengetahuan (kognitif), keterampilan (psikomotor), serta nilai dan sikap (afektif). Hasil belajar ini merupakan sebuah tujuan akhir dari berlangsungnya pembelajaran di sekolah. Bagi seorang siswa hasil belajar merupakan suatu capaian yang amat penting dan terkadang mereka berlomba-lomba untuk mendapatkan hasil yang baik dibanding teman yang lain.

Berdasarkan hasil observasi, peneliti menemukan jika hasil belajar siswa SD N 2 Kalimulyo ada yang mendapatkan hasil yang rendah dan tinggi. Bahkan banyak dari mereka yang sampai lupa waktu jika sudah bermain *gadget*, menggunakan kata-kata yang kurang pantas, malas belajar, malas membaca buku, hingga obrolan yang selalu membicarakan tentang game. Inilah menjadi salah satu contoh penggunaan *gadget* yang salah. Inilah yang menjadi keprihatinan karena di usia mereka yang seharusnya masih dalam fase giat dalam belajar justru mereka menghabiskan waktu untuk memainkan *gadgetnya*. Berdasarkan paparan latar belakang masalah, peneliti melaksanakan penelitian mengenai **“Analisis Dampak Bermain *Gadget* Dalam Hasil Belajar Di Sekolah Dasar Negeri 2 Kalimulyo, Jakenan, Pati”**

### **Metode**

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah jenis kualitatif deskriptif yaitu suatu metode yang menggambarkan bagaimana dan keadaan fenomena yang sebenarnya kemudian dideskripsikan. Penelitian ini dilaksanakan pada tanggal 02 Mei 2023 di Desa Kalimulyo, Kecamatan Jakenan, Kabupaten Pati. Subjek dalam penelitian ini adalah salah satu guru di Desa Kalimulyo dan siswa sekolah dasar. Instrument pengumpulan data berupa lembar wawancara.

### **Hasil dan Pembahasan Penggunaan Gadget pada Siswa Sekolah Dasar**

Penggunaan *gadget* pada anak-anak sekolah dasar bukanlah hal yang baru untuk di zaman sekarang apalagi semenjak pernah diberlakukannya pembelajaran di rumah, penggunaan gadget memberikan dampak yang

berbagai macam berbagai instansi salah satunya dalam dunia pendidikan, yang harus mengembangkan teknologi seperti *gadget* untuk menunjang proses pembelajaran agar dapat tetap dilakukan sehingga anak usia sekolah dasar juga ikut menggunakannya. Hal ini senada dengan hasil wawancara guru kelas 2 di SDN 2 Kalimulyo. Sekarang hampir mayoritas anak sekolah dasar menggunakan *gadget* dan bahkan beberapa dari mereka sudah ada yang mempunyai *gadget* pribadi dirumahnya. Hal ini didukung oleh penelitian yang dilakukan Rahmandani et al. (2018), peserta didik muda umumnya menghabiskan waktu yang lama menggunakan *gadget* mereka, terutama *smartphone*. Fakta ini didukung oleh hasil angket yang menunjukkan bahwa 49 dari 84 peserta didik menggunakan *smartphone* mereka selama lebih dari 7 jam sehari.

Selama wawancara, hampir semua peserta didik menyatakan bahwa mereka memiliki gadget seperti HP, meskipun ada beberapa yang tidak menggunakannya. *Gadget* saat ini telah menjadi kebutuhan utama bagi mereka. Hal ini senada dengan hasil wawancara dengan siswa 1, mengenai jenis, durasi, dan aplikasi yang sering digunakan:

Berdasarkan hasil wawancara, siswa berinisial ATM. Dia memiliki *gadget* yaitu hp. Aplikasi yang sering digunakan adalah game online, game online yang sering digunakan adalah *Mobile Legends*. Dia mempunyai batasan waktu yang dibuat oleh orang tuanya yaitu 1 jam dalam sehari untuk bermain game online yang ada di hpnya. Namun dia melanggarnya, durasi saat bermain game cukup lama karena ATM bisa bermain tiap hari, sampai beberapa jam lamanya juga tidak terhitung. Hasil ini didukung oleh penelitian yang dilakukan oleh Kurniawan et al. (2023) yang menyimpulkan bahwa siswa-siswa aktif bermain *Mobile Legends: Bang-Bang* setelah kembali dari sekolah. Bahkan, beberapa dari mereka bahkan terus bermain hingga larut malam. Alasannya adalah karena mereka merasa sangat terhibur saat bermain game online *Mobile Legends: Bang-Bang* dan tidak merasa bosan.

Sama halnya dengan yang disampaikan oleh Siswa 2, yaitu: Dari hasil wawancara, siswa berinisial JTU memiliki gadget yaitu HP. Aplikasi yang sering digunakan dalam gadgetnya adalah game online, game yang sering digunakan *mobile legends*. Sebenarnya dia memiliki batasan waktu untuk bermain game online yaitu jam 3 siang sampai jam 5 sore.

Berikut hasil wawancara dengan siswa 3, Siswa berinisial GW memiliki *gadget* yaitu *handphone*. GW mengatakan jika dia sering menggunakan hp nya untuk mencari hiburan yaitu bermain game seperti *mobile legends* dan menonton *Youtube*. Dia tidak dikasih batasan waktu dari orang tuanya. Durasi penggunaan menonton *Youtube* lebih lama. Sekitar lebih dari 7 jam.

Hasil wawancara juga dilakukan dengan pertanyaan yang sama dengan siswa 4, menyatakan bahwa siswa NSN memiliki gadget seperti HP. Aplikasi yang sering digunakannya adalah *Youtube* dan *google*, serta beberapa game online. *Youtube*

dan *google* digunakan untuk hiburan, memperoleh teman, dan mengetahui strategi dalam permainan. *Google* digunakannya untuk mencari informasi mengenai tugas yang diberikan oleh guru. NSN tidak memiliki batasan waktu saat penggunaan *gadget*. Berdasarkan durasi penggunaan, dia lebih banyak menghabiskan waktunya membuka aplikasi *google* dan mencari informasi atau jawaban PR dari sekolah. NSN bisa mencari informasi dan jawaban lebih dari 5 jam setelah pulang sekolah.

Lain halnya dengan apa yang disampaikan oleh siswa 5: Siswa berinisial WJA tidak memiliki *gadget* seperti HP. Jika dia ingin bermain hp dia menggunakan hp milik orang tuanya. WJA mengatakan jika dia menggunakan hp milik orangtuanya, aplikasi yang sering dibuka yaitu *chrome* atau *google* untuk mencari informasi mengenai tugas sekolah. Saat penggunaanpun, WJA didampingi oleh orangtuanya. Pengawasan terjadi saat mulainya penggunaan HP sampai pemerolehan hasil dari tugas tersebut sehingga dia jarang sekali bermain *game*.

### **Dampak dari Penggunaan Gadget**

Dampak pada dasarnya akan berakibat positif maupun negatif, Adapun dampak yang digunakan dalam penggunaan *gadget* ini adalah sebagai berikut:

Berdasarkan hasil wawancara kepada guru mengenai dampak yang ditimbulkan dari penggunaan *gadget* adalah sebagai berikut: Beliau menyatakan bahwa tentu ada dampak yang ditimbulkan dari penggunaan *gadget* ini. Menurutnya, penggunaan *gadget* sekarang lebih banyak ke dampak negatifnya namun bukan berarti menutup kemungkinan ada dampak positifnya, seperti anak-anak kalau diberikan pekerjaan rumah atau dikasih tugas mereka mencari isi jawabannya dari *google*. Anak SD zaman sekarang malas sekali membaca buku. Pada saat di sekolah, mereka menggunakan bahasa gaul, bahasa yang tidak pantas digunakan seusia mereka, apalagi semenjak system pembelajaran dari rumah pada saat pandemi anak-anak menjadi tidak fokus dan obrolannya dikelas sering membahas *game* dan konten-konten yang ada di internet. Kalau untuk positifnya, wawasan dan relasi pertemanan dapat bertambah.

Hal ini sesuai dengan apa yang disampaikan dari siswa 1, Siswa berinisial ATM terlalu asik dengan *game* onlinenya. Saat bermain *game* online dirumah dan dirumah temannya ATM juga pernah bertengkar dengan teman sebayanya secara langsung karena dia kalah. Setelah pulang sekolah pun, dia tidak belajar tetapi bermain *game*. Keasikannya dengan bermain *game* online ATM membuatnya lupa dengan tugas sekolah yang diberikan oleh gurunya. Pada saat pembelajaran pun ATM merasa ingin cepat-cepat pulang karena masih tebayang-bayang *game* online sebab dari itu dia tidak bisa fokus dalam proses pembelajaran, seperti pembelajaran matematika.

Serupa dengan apa yang disampaikan dari siswa 2; Siswa yang bernisial JTU bermain *game* di rumah, dia pernah berkata kotor karena dia tidak paham

dengan fitur yang ada di game tersebut karena itulah dia kalah dan emosi. Setelah pulang sekolah pun dia juga tidak langsung mengerjakan tugas sekolah melainkan bermain game agar dia paham dengan fitur yang ada di gamenya sehingga dia bisa merasa menang dan senang.

Lain halnya dengan yang disampaikan dari siswa 3, wawancaranya adalah sebagai berikut:

Siswa berinisial GW. Berdasarkan hasil wawancara, dampak yang terjadi pada dirinya saat menggunakan hp yaitu menjadi kecanduan menonton *Youtube* di salah satu akun *channel* yang menunjukkan kreatifitas seperti di mata pelajaran seni rupa dibanding mengerjakan dan mencari informasi mengenai tugas PR mata pelajaran yang lain. Semenjak adanya *gadget*, dia merasa kalau setiap harinya dia menghabiskan waktunya untuk menonton *Youtube*,

Hasil wawancara dengan siswa 4 : Siswa yang inisial NSN menyatakan bahwa pada saat pulang sekolah, langsung mengerjakan. Dia menggunakan *google* dan buku pelajaran untuk mencari jawaban tugasnya karena mengetahui informasi lebih mudah dan banyak referensinya. Serta pada proses pembelajaran, tidak merasa bosan dengan kata lain bisa fokus ketika guru sedang menyampaikan materi pelajaran.

Hasil wawancara disampaikan oleh siswa 5 sebagai berikut: Siswa berinisial WJA mengenai dampak penggunaan gadget, dia merasa lebih mudah mencari informasi mengenai tugasnya di hp dibandingkan membaca buku. Namun bukan berarti menutup kemungkinan dia tidak pernah sama sekali membaca buku yang diberikan oleh sekolah. Dia lebih suka menggunakan *gadget* karena dianggap memiliki lebih banyak informasi mengenai tugas sekolahnya.

### **Dampak Penggunaan Gadget pada Hasil Belajar Siswa**

Hasil belajar menunjukkan kemampuan siswa yang sebenarnya telah mengalami proses perolehan ilmu pengetahuan. Jadi, dengan adanya hasil belajar, orang dapat mengetahui seberapa jauh siswa meningkat dan memahami materi pembelajaran. Salah satu penelitian yang dilakukan oleh Bangsawan et al. (2022) di Desa Teluk Pula Raya Kabupaten Tanjung Jabung Barat menunjukkan bahwa penggunaan gadget yang tidak teratur memiliki dampak negatif terhadap perkembangan kognitif anak usia dini.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan oleh peneliti kepada guru kelas 2 diperoleh sebagai berikut.

“Untuk hasil belajarnya sendiri itu berpengaruh, ada beberapa siswa yang mengalami peningkatan nilai, namun juga ada yang mengalami pemrosotan nilai. Tergantung cara mereka dalam penggunaan gadget tersebut. tetapi penurunan nilai lebih banyak dibandingkan peningkatan nilai”. Menurut Harsela & Qalbi (2020) anak-anak sering kali mengembangkan ketergantungan

terhadap gadget, yang pada gilirannya berpengaruh negatif terhadap kemampuan mereka untuk fokus dan konsentrasi saat belajar.

Hal ini senada dengan hasil wawancara siswa 1: Untuk hasil belajarnya menurun karena tidak bisa fokus dalam pembelajaran dan sering lupa ketika ada tugas sekolah. Oleh karena itu saat ulangan harian mendapatkan nilai kurang bagus.

Selanjutnya siswa 2 diperoleh hasil wawancara: Hasil belajarnya juga menurun, karena sering mengerjakan pr di sekolah karena lupa dan merasa bosan saat pembelajaran, malas membaca materi yang disampaikan oleh guru. Sebab itu hasil belajarnya rendah

Lain halnya wawancara siswa 3 didapatkan hasil sebagai berikut: Hasil belajar dalam pengetahuan menurun karena GW tidak tepat waktu dalam mengumpulkan tugas yang diberikan oleh guru. Namun, jika dalam hal yang disuruh menunjukkan kreatifitas seperti membuat mendapatkan nilai cukup baik karena dia mendapatkan ide-ide dari menonton Youtube. Salah satu mapel yang menunjukkan kreatifitasnya yaitu seni rupa. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Sandi (2020) menurutnya seni rupa di lingkungan sekolah dasar mengajak siswa lebih kreatif serta produktif, melihat dari latar anak-anak yang lebih condong menyukai bermain, pelajaran seni rupa merupakan pembelajaran dalam dunia bermain sambil belajar, dengan mengajak mereka bermain seperti mencari ide (berimajinasi) untuk menggambar, membentuk (membuat pola gambar), dan bermain dalam pemilihan warna.

Hasil wawancara siswa 4 berinisial NSN. Hasil belajar yang diperoleh saat pembelajaran cukup bagus karena fokus ketika proses pembelajaran. Hal ini bisa dilihat ketika dalam pengamatan siswa diam dan memerhatikan guru saat dijelaskan materi pembelajaran. Siswa juga aktif untuk bertanya ketika ada bagian yang sulit untuk dipahami.

Hasil wawancara siswa 5 berinisial WJA. Hasil belajar yang didapatkan saat pembelajaran kadang naik turun karena jarang sekali membaca buku lebih suka mencari tugasnya di hp. Ia mendapatkan nilai naik turun bisa dikarenakan informasi yang didapatkan ketika membaca di HP kurang tepat dengan apa yang dijelaskan pada buku materi. Oleh karena itu, meskipun mencari tugas di HP harus tetap direview ulang agar jawaban benar dan tepat.

### **Simpulan**

Pada penelitian ini menunjukkan jika penggunaan *gadget* pada anak usia sekolah dasar memiliki dampak yang positif dan negative pada hasil pembelajaran mereka. Dampak positif penggunaan gadget yaitu 1) anak dapat memperoleh informasi 2) memperoleh jaringan pertemanan 3) meningkatkan keterampilan berpikir kritis. Disisi lain, penelitian ini menemukan bahwa penggunaan gadget juga dapat berdampak negatif pada hasil pembelajaran

siswa. Penelitian ini menunjukkan bahwa siswa yang menghabiskan terlalu banyak waktu untuk *gadget* berisiko kurangnya perhatian dan kehilangan kemampuan mereka untuk berkonsentrasi pada proses belajar mereka. Penggunaan gadget yang berlebihan juga dapat menyebabkan anak menjadi berbicara kotor, menghabiskan waktunya bersama gadget, dan tidak fokus saat belajar. Oleh karena itu perlu adanya pengawasan oleh orang dewasa atau orang tua mereka dalam menggunakan *gadget* agar dampak yang ditimbulkan tidak terlalu buruk terutama dalam dunia pendidikan sebagai bekal mereka. Karena penggunaan *gadget* yang berlebihan akan mempengaruhi hasil belajar yang didapat oleh anak-anak. Selain itu, pihak guru hendaknya juga lebih memberikan pengertian lagi kepada siswa tentang bahaya penggunaan gadget yang berlebihan.

### Daftar Pustaka

- Bangsawan, I., Ridwan, R., & Fauziah, N. (2022). Pengaruh Gadget Terhadap Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak*, 8(1), 31–39. <https://doi.org/10.23960/jpa.v8n1.24067>
- Harsela, F., & Qalbi, Z. (2020). Dampak Permainan Gadget dalam Mempengaruhi Perkembangan Kognitif Anak di TK Dharma Wanita Bengkulu. *Jurnal PENA PAUD*, 11(1), 27–39.
- Hijriyani, Y. S., & Astuti, R. (2020). Penggunaan Gadget Oleh Anak Usia Dini Pada Era Revolusi Industri 4.0. *Thufula*, 8(1), 15–27.
- Kurniawan, A. A., Kuryanto, M. S., & Ermawati, D. (2023). Hubungan Frekuensi Bermain Game Mobile Legend terhadap Tingkat Interaksi Sosial Siswa Sekolah Dasar. 6, 3624–3632.
- Kurniawati, D. (2020). Pengaruh penggunaan gadget terhadap prestasi siswa. *EDUKATIF: JURNAL ILMU PENDIDIKAN Research*, 2(1), 79–84.
- Mapendra, H. (2016). Penerapan Pendekatan Contextual Teaching and Learning (Ctl) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas Viii Smp Negeri 6 Tapung. 62.
- Nikmawati, Bintoro, H. S., & Santoso. (2021). Dampak Penggunaan Gadget terhadap Hasil Belajar dan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Edutech Undiksha*, 9(2), 254–259.
- Nurhalipah, R., Yustiana, M., Saeni, & Muslih, M. (2020). Pengaruh Gadget Terhadap Minat Belajar Pada Anak-Anak. *Seminar Nasional Informatika 2020 (SEMNASIF 2020)*, 2020, 172–177.
- Pebriana, P. H. (2017). Analisis Penggunaan Gadget terhadap Kemampuan Interaksi Sosial. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(1), 1–11. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v1i1.26>
- Rahmandani, F., Tinus, A., & Ibrahim, M. M. (2018). Analisis Dampak Penggunaan Gadget (Smartphone) Terhadap Kepribadian Dan Karakter (Kekar) Peserta Didik Di Sma Negeri 9 Malang. *Jurnal Civic Hukum*, 3(1), 18. <https://doi.org/10.22219/jch.v3i1.7726>
- Salsabila, K. R., Fajrie, N., & Ermawati, D. (2023). Respon Siswa SD Terhadap Modul Digital Materi Teks Nonfiksi Berbasis Kearifan Lokal. 9(1), 372–378. <https://doi.org/10.31949/educatio.v9i1.4575>

- Sandi, N. V. (2020). Menggambar dalam Mengembangkan Kreativitas dan Bakat Siswa Sekolah Dasar. *Biormatika : Jurnal Ilmiah Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan*, 6(1), 79–87.
- Saniyyah, L., Setiawan, D., & Ismaya, A. (2021). Dampak Penggunaan Gadget terhadap Perilaku Sosial Anak di Desa Jekulo Kudus. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(4), 2132–2140.
- Sholeh, M., Rachmawati, R. Y., & Andayati, D. (2022). Edukasi Dampak Negatif Penggunaan Gadget Dan Media Internet Yang Berlebihan Bagi Anak-Anak. *Jurnal Pengabdian Pendidikan Masyarakat (JPPM)*, 3(1), 69–77.
- Widya, R. (2020). *Dampak Negatif Kecanduan Gadget Terhadap Perilaku Anak Usia Dini Dan Penanganannya Di PAUD Ummul Habibah*. 13(1), 29–34.