

## **ANALISIS DAMPAK PENGGUNAAN GADGET PADA MOTIVASI BELAJAR SISWA SEKOLAH DASAR**

Diah Retno Wati<sup>1</sup>, Berliana Henu Cahyani<sup>2</sup>  
Banun Havifah Cahyo Khosiyono<sup>3</sup>, Ana Fitrotun Nisa<sup>4</sup>  
SDN Tegowanuh, Tegowanuh<sup>1</sup>  
Universitas Sarjanawiyata Tamansiswa, Yogyakarta<sup>1,2,3,4</sup>  
<sup>1</sup>diahwati81@guru.sd.belajar.id, <sup>2</sup>berliana.henucahyani@ust.ac.id,  
<sup>3</sup>banun@ustjogja.ac.id, <sup>4</sup>ananisa@gmail.com

### **ABSTRACT**

*This research aims to analyze the impact of gadgets on the learning motivations of elementary school students. The type of research used is a qualitative case study. The data collection techniques used in this study are observation, interviews, and documentation. The results of the study indicate that there are several students who have very low memory, especially in learning, which may be due to the impact of gadgets. In this case, as a teacher, various efforts have been made to help students focus and be motivated to learn.*

*Keywords: impact of gadget ; motivation to learn ; student*

### **ABSTRAK**

*Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis dampak gadget terhadap motivasi belajar siswa sekolah dasar. Jenis penelitian yang digunakan yaitu study kasus kualitatif. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini adalah menggunakan teknik observasi, wawancara dan dokumentasi. Hasil penelitian menyatakan bahwa ada beberapa siswa yang masih minim sekali dengan daya ingatnya terutama pada pembelajaran, hal tersebut bisa dikarenakan atau akibat dari dampak gadget. Dalam hal ini tentunya sebagai seorang guru sudah melakukan berbagai upaya agar siswa bisa fokus dan termotivasi untuk belajar.*

*Kata Kunci: dampak gadget ; motivasi belajar ; siswa*

#### **A. Pendahuluan**

Di era 4.0 yang mengubah pendidikan dari konvensional menjadi digital sehingga penggunaan gadget merupakan pilihan sebagai media dalam pembelajaran, aktivitas sehari-hari dan memberikan nilai

yang positif. Namun demikian, walaupun pada awalnya diciptakan untuk menghasilkan kebermanfaatannya, di sisi lain juga memungkinkan digunakan untuk hal negatif. Kemajuan teknologi membuat perubahan yang begitu besar dalam

kehidupan manusia di berbagai bidang dan memberikan pengaruh yang begitu besar di kehidupan sosial.

Gadget merupakan perangkat media elektronik yang memiliki beragam fungsi dan kegunaan. Saat ini gadget memang sudah menjadi bagian dari kehidupan, bahkan gaya hidup manusia. Menurut Garini dalam Nadhila (2013), gadget sebagai perangkat alat elektronik kecil memiliki banyak fungsi. Gadget memiliki banyak fungsi bagi penggunanya walaupun sehingga dinilai memudahkan. Jenis gadget sangat beraneka ragam tergantung dari fungsinya, contohnya seperti handphone, laptop, kamera digital, music player, jam digital canggih dan lain-lain. Gadget mampu mempercepat menyelesaikan berbagai macam tugas dan pekerjaan. Sehingga penggunaan gadget telah menjadi bagian dari kehidupan sehari-hari banyak orang, termasuk siswa. Namun, penggunaan gawai pada siswa dapat memiliki dampak pada motivasi belajar mereka. Gadget juga menyebabkan gangguan belajar seperti minat belajar yang sangat

rendah, sesuai Djamarah (2011) menyatakan bahwa minat adalah kecenderungan yang ditentukan untuk fokus dan mengingat beberapa latihan. Namun menurut Sari (2023) bahwa terdapat hubungan yang rendah antara penggunaan gadget dan motivasi belajar siswa.

Penggunaan gadget dapat mengakibatkan dampak yang positif maupun negatif bagi kehidupan mereka. Dampak penggunaan gadget dapat berpengaruh pada perkembangan psikologis anak seperti tidak suka bicara, egois, membuat anak malas untuk berimajinasi, lebih agresif, dan sebagainya (Nafidahtul, 2015). Selain penggunaan gadget yang berlebihan dapat membuat anak malas belajar dan sering lupa belajar Pratiwi dan Kurniawan (2022) sehingga perlu adanya pengawasan dari guru maupun orang tua saat anak menggunakan gadget. Prestasi belajar siswa dapat terpengaruh oleh penggunaan gadget yang berlebih (Kurniawati, 2020). Terdapat 80% siswa di kelas VI SD Negeri Tegowanuh yang menyatakan bahwa gadget telah memengaruhi motivasi belajar mereka, beberapa siswa juga

menyatakan bahwa penggunaan gadget menyebabkan pemborosan, menjadi pemalas, lupa waktu, mengganggu Kesehatan. Penggunaan gadget bisa mempengaruhi performa nilai akademik (Kendri, 2020). Berikut adalah analisis dampak penggunaan gadget pada motivasi belajar siswa berdasarkan hasil penelitian yang ada:

A) Dampak Positif.(1) Penggunaan gadget dapat meningkatkan motivasi belajar siswa, terutama dalam pembelajaran daring. Sebuah penelitian menunjukkan bahwa penggunaan gawai pada pembelajaran daring dapat meningkatkan motivasi belajar siswa di sekolah dasar.(2) Penggunaan gadget dapat memudahkan siswa dalam mengakses informasi dan sumber belajar. Hal ini dapat meningkatkan minat siswa dalam belajar.

B). Dampak Negatif.(1) Penggunaan gadget dapat mengganggu konsentrasi siswa dalam belajar. Sebuah penelitian menunjukkan bahwa penggunaan gawai dapat mengganggu konsentrasi siswa dan membuat mereka lebih banyak mengobrol dari pada belajar.(2) Penggunaan gadget dapat

menyebabkan kecanduan dan mengganggu perkembangan anak-anak usia sekolah. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis dampak penggunaan gadget pada motivasi belajar siswa sekolah dasar.

## **B. Metode Penelitian**

Penelitian ini menggunakan metode studi kasus dengan pendekatan kualitatif. Pengumpulan data pada penelitian ini dengan Teknik observasi. Observasi adalah salah satu teknik pengumpulan data dalam penelitian apapun, termasuk penelitian kualitatif yang digunakan untuk memperoleh informasi atau data (Ahmadi, 2016). Peneliti mengamati secara langsung dan melakukan beberapa pencatatan secara sistematis dengan mengambil data-data tentang fenomena - fenomena yang diselidiki, sehingga, dapat menghasilkan data dan informasi yang lebih akurat. Selanjutnya peneliti melakukan wawancara dan observasi dengan tujuan menggali informasi yang lebih detail melalui tanya jawab. Wawancara dilakukan dengan 5 siswa yang menurut peneliti memiliki motivasi belajar yang rendah di kelas VI SD Negeri Tegowanuh.

Untuk dokumentasi berupa pengambilan gambar atau foto yang berkaitan dengan penelitian tersebut. Data yang terkumpul akan dianalisis sehingga peneliti akan mendapatkan pemahaman yang lebih mendalam tentang dampak penggunaan gadget pada motivasi belajar siswa sekolah dasar.

### **C. Hasil Penelitian dan Pembahasan**

Berdasarkan hasil temuan terdapat beberapa peneliti yang membahas tentang dampak penggunaan gadget pada motivasi belajar siswa sekolah dasar . Dampak tersebut bisa positif maupun negatif . Beberapa hasil penelitian menunjukkan bahwa gadget dapat digunakan sebagai media pembelajaran dan sumber belajar bagi siswa pada pembelajaran . Jika siswa sehari-hari menggunakan gadget secara terus menerus akan mengakibatkan kecanduan. Namun, gadget juga memiliki dampak positif dan negatif sebagai media dan sumber pembelajaran sehingga motivasi belajar siswa terlihat meningkat dan menurun seiring penggunaannya. Menurut Setiawan

(2020) penggunaan gadget memiliki dampak yang signifikan terhadap motivasi belajar siswa penggunaan gadget yang tidak terkendali dapat berdampak negatif terhadap motivasi dan hasil belajar siswa. Demikian, halnya penggunaan *gadget* yang berlebihan juga memberi pengaruh negatif seperti ditunjukkan oleh Mei et al (2019) antara lainnya adalah adanya gejala psikologi tertentu terhadap anak; Sarla (2020) lebih kurang, juga mengidentifikasi gejala-gejala mental yang serupa. Gadget dapat menyebabkan anak menjadi lebih terfokus pada layanan digital daripada interaksi langsung dengan orang-orang dan aktivitas lainnya. Lingkungan keluarga yang kurang perhatian terhadap anak dengan ketergantungan *gadget* berlebihan atau "*internet addiction*" dalam istilah yang digunakan oleh Mboya et al (2020) juga dikatakan dapat menciptakan sikap anti-sosial pada diri anak tersebut (Lee et al., 2022). Penggunaan gadget berdampak terhadap keterlambatan dalam berbicara anak hal ini disebabkan karena gadget menghambat komunikasi langsung terhadap lingkungan sekitar. (Yulsyofriend, dkk. 2019).

Mardiyanti et al., (2022) bahwa adanya hubungan negatif antara intensitas penggunaan gadget dengan minat baca yang juga berpengaruh terhadap kemampuan literasi siswa. Durasi pemakaian gadget pada siswa yang lama menyebabkan menurunnya minat baca dan kemampuan literasi siswa. Menurut Sari, T dan Mitsalia (2016) dalam Fitriana et.al (2020) kategori dalam pemakaian gadget untuk kategori sedang durasi yang digunakan lebih dari 40-60 menit/hari dan frekuensi intensitas penggunaan dalam sekali penggunaan 2-3 kali/hari setiap penggunaan.

Dengan adanya hubungan negatif yang diperoleh ini artinya bahwa intensitas penggunaan gadget yang tinggi dapat menjadi indikasi rendahnya motivasi belajar. Hal ini sejalan dengan penelitian (Kurniawati, 2020) penggunaan gadget yang berlebihan hingga ketergantungan akan menyebabkan siswa malas, kurang semangat belajar, kurang fokus dalam belajar sehingga menyebabkan menurunnya prestasi belajar pada siswa. Gadget bisa juga memberikan pengaruh baik, mulai

dari penguasaan bahasa lebih baik dan interaktif. Sedangkan jika tidak digunakan secara bijak, maka gadget bisa mempengaruhi pola pikir dan kebiasaan anak

Akan tetapi ada pula hubungan yang positif antara motivasi belajar dengan penggunaan gadget yang mempengaruhi semangat atau motivasi siswa untuk belajar. Sehingga dampak yang terlihat adalah positif. Siswa menjadi antusias untuk belajar karena pembelajaran yang dilakukan menggunakan media yang menarik. Membuat siswa lebih kreatif dalam pembelajaran dan sumber informasi yang didapatkan lebih variative. Sehingga mempengaruhi nilai akademik siswa. Hal ini karena dengan memiliki motivasi akan memacu siswa menjadi lebih bersemangat untuk mendapatkan hasil dan proses yang lebih baik. Sejalan dengan pendapat Purwanto (2010:56) apa yang menarik minat seseorang akan memotivasinya untuk melakukan lebih banyak upaya dalam mencapai hasil yang lebih baik. Seiring dengan perkembangan IPTEK kecanggihan yang ditawarkan memiliki dampak

positif yakni lebih mudah beradaptasi dengan system pembelajaran yang baru. ( Rohmad & dkk ,2021). Wawasan yang bertambah merupakan manfaat gadget dari gabungan komunikasi lancar dan mudahnya mencari informasi yang didapat. Kita tahu bahwa dengan komunikasi dan informasi merupakan salah satu unsur yang mengusung wawasan seseorang dapat bertambah (Putra,2014).

Dari penelitian lain menunjukkan bahwa penggunaan gadget pada anak usia dasar perlu adanya pengawasan agar dalam pemakaian sesuai dengan kebutuhannya dan tidak ada penyimpangan dalam berperilaku. Karena penggunaan gadget yang berlebihan dapat mempengaruhi motivasi belajar anak. Pengawasan orang tua dalam penggunaan gadget memiliki hubungan yang positif dengan kemampuan empati anak (Preadevi,2020). Selain itu, penelitian oleh Aditya Pratama menunjukkan bahwa peran orang tua dalam mengawasi penggunaan gadget pada anak usia dini sangat penting untuk mencegah perilaku kecanduan

gadget pada anak( Pratama,2020) peran orang tua dalam mengontrol atau mengawasi penggunaan gadget pada anak antara lain adalah memilihkan aplikasi gadget yang sesuai untuk anak, membatasi waktu penggunaan gadget pada anak, dan menemani anak dalam penggunaan gadget Oleh karena itu, pengawasan orang tua dalam penggunaan gadget pada anak sangat penting untuk meminimalisir dampak negatif dari penggunaan gadget pada anak.Selain orang tua peran guru juga sangat sangat diperlukan dalam penggunaan gadget pada siswa. Guru memiliki tugas dan tanggung jawab untuk memberikan motivasi siswa dalam proses belajar mengajar serta menasihati siswa untuk menggunakan gadget dengan bijak dalam rangka menunjang proses belajar dan mengajar, sehingga dapat menumbuhkan dan mengembangkan prestasi siswa. Guru juga dapat melarang penggunaan gadget di sekolah, memberikan pemahaman pada anak tentang bahaya gadget, membatasi penggunaan gadget pada anak, memperkenalkan anak pada konten positif, mendampingi anak dalam menggunakan gadgetnya saat pembelajaran serta mengalihkan

anak dengan pekerjaan lain yang lebih bermanfaat seperti membantu pekerjaan rumah. Mengingatkan dan menasehati anak untuk tidak menggunakan gadget secara berlebihan ( Hidayah,2021 ). Penggunaan gadget yang tidak terawasi akan lebih banyak menimbulkan dampak negatif yang lebih besar ( Dewi ,2019).

Namun, terdapat juga penelitian yang menunjukkan bahwa gadget dapat memberikan dampak bagi motivasi belajar anak, serta penggunaan gadget dan kebiasaan belajar secara bersama-sama berpengaruh secara signifikan terhadap motivasi belajar siswa. Menurut Sajidah ( 2021) gadget dapat membantu anak dalam belajar dan meningkatkan keterampilan anak dalam memecahkan masalah. Selain itu, gadget juga dapat membantu anak dalam mengakses informasi dan meningkatkan kreativitas anak. Gadget dapat membantu anak dalam mengatur kecepatan bermain, mengolah strategi dalam permainan, dampak positif lain penggunaan gadget pada anak, yaitu dapat membantu anak dalam proses berfikir dan keterampilan anak dalam

memecahkan masalah membantu anak dalam mengembangkan keterampilan motorik halus anak . (Putri,2023).

Dalam melakukan penelitian mengenai dampak penggunaan gadget pada motivasi belajar siswa, metode penelitian yang digunakan yakni studi kasus dengan menggunakan pendekatan penelitian kualitatif. Pengambilan data melalui observasi yakni pengamatan langsung dan melakukan wawancara pada subyek yang dituju. Informasi atau data yang diperoleh peneliti disajikan pada tabel 1.

**Tabel 1 Hasil Penelitian Dampak Penggunaan Gadget**

Penelitian kualitatif dengan metode study kasus melalui pengumpulan data- data. Setelah melakukan pendataan melalui wawancara pada 5 siswa maka didapatkan hasil sebagai berikut :

---

Subyek	Kondisi	Motivasi Belajar	Dampak
--------	---------	------------------	--------

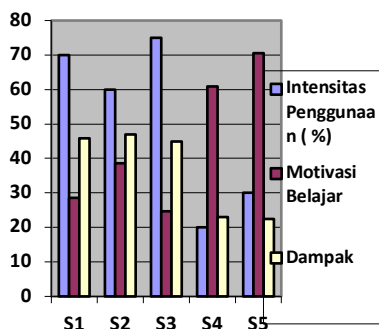
---

<p>Subyek 1</p> <p>-</p> <p>Bermain gadget sampai larut malam - Gelisah Ketika tidak bermain Gadget -Mudah Marah</p>	<p>Setiap hari bermain gadget sampai lupa waktu. Keinginan untuk belajar kurang. Saat diberi tugas di sekolah merasa kesal</p>	<p>Penggunaan Gadget mengakibatkan kecanduan pada Subyek 1 . la sering mengantuk di kelas . Tugas yang diberikan tidak selalu selesai . Apabila ditegur akan tersinggung . Berpengaruh pada motivasi untuk belajarnya . Nilainya menurun sejak sering bermain gadget.</p>	<p>Subyek 2</p> <p>- Bermain Gadget sampai berjam- jam - Menangis saat diambil gadgetnya -Tidak respon saat dipanggil karena asyik bermain gadget -Mudah capek</p>	<p>Kurang istirahat karena terlalu lama bermain gadget jadi lelah. Menjadi tantrum saat gadget diminta. Kurang peduli pada lingkungan sekitar.</p>	<p>Subyek 2</p> <p>menjadi tidak tertarik dengan tugas - tugas yang diberikan di sekolah. Ia terlihat letih dan cepat lelah . Seperti tidak termotivasi untuk belajar . Kurang peduli pada lingkungan sekitar. Sejak sering menggunakan gadget nilai – nilainya jadi jelek. Tidak mau berain di luar</p>
--	--	---	--	--	--



			bersama teman.	bermain dan belajar .	gadgetny a tetapi juga menggun akannya untuk belajar . Misalnya mengerja kan tugas dari guru.	ia masih ingin bermain tetapi karena mendapat pengawas an dari orang tua menjadika n bisa membagi waktu dengan baik.
Subyek 3	- Ketika tidak diperboleh kan bermain gadget. Sedih dan mengamu k	Subyek 3 jadi malas belajar , tidak mau lepas dari gadget. Menggun akan gadget untuk mencari jawaban tugasnya saja dan tidak belajar dengan sunggu g – sungguh.	Subyek3 menunjukk an sikap gelisah,sel alu bertanya jam pulang sekolah karena ingin segera bermain gadget.	Subyek 5 - Tampak antusias mencari dan belajar dengan gadget.	Subyek 5 lebih senang belajar dengan menggun akan gadget . Subyek 5 akan tampak bersema ngat dan mengerja kan pekerjaa nnya	Subyek 5 menunjukk an sikap antusias saat mengguna kan gadget dalam belajar. Tetapi motivasi belajarnya menurun saat tidak mengguna kannya
Subyek 4	- Gadget digunakan untuk	Subyek 4 sering bermain menggun akan	Subyek 4 Motivasi belajarnya tetap stabil walaupun			

dengan  
 sungguh –  
 sungguh.



**Gambar1. Hasil Penelitian Dampak Penggunaan Gadget**

Dari data tabel dan diagram Hasil Penelitian Dampak Penggunaan Gadget di atas dapat dilihat bahwa Intensitas penggunaan gadget memiliki dampak yang sangat signifikan pada motivasi belajar siswa . Pada subyek yang intensitas menggunakan gadget dalam keseharian yakni 60 % sampai 80% dengan minimnya pengawasan dari orang tua ataupun guru memberikan pengaruh buruk atau dampak ke arah negatife sehingga menurunkan motivasi belajar siswa . Terlihat pada subyek 1 yakni 70 %, subyek ke 2 60 % dan subyek ke 3 intensitas penggunaan gadgetnya mencapai

75%. Sedangkan pada subyek ke 4 dan subyek ke 5 dengan tingkat intensitas penggunaan gadget di bawah 50 % yakni 20 % dan 25 % walaupun tetap berpengaruh tetapi tidak memberikan dampak yang signifikan sehingga motivasi belajar tetap baik. Dari hasil wawancara pada tabel 1 terlihat bahwa dengan peran serta orang tua yang memberikan pengawasan saat di rumah dan juga guru saat di sekolah berpengaruh pada motivasi belajar siswa.

Intensitas penggunaan gadget yang tinggi akan memberikan pengaruh yang besar bagi motivasi belajar siswa sehingga berdampak hingga ke ranah negative. Pada Gambar 1 intensitas penggunaan mencapai 45 % dalam keseharian menurunkan motivasi belajar menjadi 29% dan memberikan dampak bagi subyek 1 sebesar 46 . Dampak yang dimaksud yakni semakin besar nilai dampak maka dampak negatifnya lebih tinggi Pada subyek 2 intensitas penggunaan 60 % dalam keseharian menyebabkan turunya motivasi belajarnya menjadi 39 % sehingga memberikan dampak senilai 47 . Penggunaan Gadget pada subyek 3 lebih sering dalam keseharian yakni

75% menyebabkan turunnya motivasi belajar sebanyak 24 sehingga dampaknya sebesar 45. Intensitas penggunaan subyek 4 mencapai 20 % dalam kesehariannya hingga Tingkat motivasi belajarnya sebesar 60 dan dampaknya 20 . Pada subyek ke 5 dapat dilihat intensitas penggunaan gadget sebesar 30 % dalam kesehariannya sehingga mendapatkan nilai motivasi sebesar 70 dan besarnya dampak 22 .

#### **D. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil analisis penelitian yang didapatkan, dapat ditarik kesimpulan bahwa penggunaan gadget dengan intensitas yang tinggi dalam kesehariannya dapat berdampak negatif pada motivasi belajar siswa sekolah dasar. Dampak negatif tersebut antara lain adalah menurunnya minat belajar, konsentrasi yang terganggu, dan penurunan prestasi akademik. Selain itu, artikel juga menyoroti pentingnya peran orang tua dan guru dalam mengawasi penggunaan gadget siswa serta memberikan edukasi yang tepat terkait penggunaan gadget. Oleh karena itu, diperlukan pengelolaan yang bijaksana dalam

penggunaan gadget agar tidak mengganggu motivasi belajar siswa. Manajemen waktu harus diterapkan . Perlu adanya batas waktu pemakaian gadget dalam keseharian. Baik saat di rumah maupun di sekolah. Karena dari segi kebermanfaatannya pada era ini gadget sangat menunjang bagi pembelajaran . Maka dari itu perlunya kerja sama antara guru dan orang tua untuk saling bersinergi mengontrol, mengawasi dan memberikan pendampingan saat menggunakan gadget agar tetap terarah. Sehingga penggunaan memiliki nilai kebermanfaatan yang menuju pada dampak positif bagi siswa dan terhindar atau meminimalisir dampak negatifnya. Dan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa .

#### **DAFTAR PUSTAKA**

- Arum Kusuma Dewi , Yuyun. Y & Tuti.H.(2019) . Hubungan Antara Penggunaan Gadget dengan Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Raudhatul Athfal*.2(1).
- Chandra Anugrah Putra. (2014).

- "Pemanfaatan Gadget sebagai Media Pembelajaran". Jurnal, 2(1).
- Chusna, (2017) .Pengaruh Media Gadget pada Perkembangan.
- Djamarah, S. (2011). "Psikologi Belajar". Jakarta: Rineka Cipta 6.
- Hidayah, N. (2021). "Upaya Guru dan Orang Tua dalam Menanggulangi Dampak Negatif Penggunaan Gadget". Jurnal Ull.
- Hasanah,Uswatun.(2011).Perkembangan Anak Usia Dini. Jakarta: Kencana Prenada, Media Grup.
- Iswidharmaja,D.(2014). Bila Si Kecil Bermain Gadget: Panduan Bagi Orangtua Untuk Memahami Faktor-Faktor Penyebab Anak Kecanduan Gadget. Google Book.
- Putri, Maulida Rahmaniar Choliqia. (2023). "Apakah Gadget Memiliki Peran Penting dalam Pertumbuhan Anak?". Jurnal Post.com.
- Kurniawati, D. (2020). "Pengaruh Penggunaan Gadget terhadap Prestasi Siswa." Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan, 2(1), 78-84.
- Kendri. (2020). "Study Konseptual Pengaruh Gadget Terhadap Performa Pendidikan." Jurnal Pendidikan, 1(1)
- Lestari, I., Riana, A. W., & Taftazani, B.M. (2015). Pengaruh gadget pada interaksi sosial dalam keluarga. Prosiding Penelitian Dan Pengabdian Kepada Masyarakat, 2(2).
- Nafidahtul,Ni'matul.(2015). Dampak Gadget Terhadap Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini. Diakses dari <https://www.kompasnia.com> 25 Februari 2019.
- Sari,D. P., & Wijayanti, L. M. (2021). Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. Jurnal Pendidikan Dasar, 12(1), 1-10.
- Setiawan, A. (2020). "Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar". Jurnal Pendidikan.
- Pradevi, Ajeng Putri. (2020). "Hubungan Pengawasan Orang Tua dalam Penggunaan Gadget dengan Kemampuan Empati Anak". Jurnal Pendidikan, 9(1).

- Pratiwi, R. A., & Kurniawan, A. (2022). "Analisis Dampak Penggunaan Gadget pada Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar". *Jurnal Pendidikan Dasar*, 13(1), 45-56.
- Pratama, Aditya. (2020). "Peran Orang Tua dalam Mengawasi Penggunaan Gadget pada Anak Usia Dini". *Jurnal Ilmu Pendidikan*.
- Hidayah, N. (2021). "Upaya Guru dan Orang Tua dalam Menanggulangi Dampak Negatif Penggunaan Gadget pada Siswa". *Jurnal UII*.
- Kendri. (2020). "Studi Konseptual Pengaruh Gadget Terhadap Performa Pendidikan". *Jurnal Pendidikan*, 1(1).
- Mboya, I. B., Leyaro, B. J., Kongo, A., Mkombe, C., Kyando, E., & George, J. (2020). "Internet addiction and associated factors among medical and allied health sciences students in northern Tanzania: A cross-sectional study." *BMC Psychology*, 8(1), 1–8. <https://doi.org/10.1186/s40359-020-00439-9>
- Mardiyanti, E., Yuhana, Y., & Muttaqin, A. (2022). "Hubungan Kemampuan Literasi Matematis dengan Pemahaman Baca dan Intensitas Penggunaan Gadget Siswa Tingkat SMP." *Jurnal Penelitian Pembelajaran Matematika*, 15(2).
- Nikmawati, Suryo Bintoro, H., & Santoso. (2021). "Dampak Penggunaan Gadget terhadap Hasil Belajar dan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar." *Jurnal Edutech Undiksha*, 9(2), 254–259.
- Nadhila, I. (2013). "Mempermudah Hidup Manusia dengan Teknologi Modern." Jakarta: Pemandani.
- Rodhi. (2021). "Analisis Kemampuan Literasi Matematika Ditinjau dari Minat Siswa pada Materi Transformasi." *Jurnal Profesi Keguruan*, 7(2).
- Rohmad, N., & dkk. (2021). "Pelangi Masa Pandemi." *Tidar Media*.
- Sarla, G. S. (2020). "Excessive use of electronic gadgets: health effects." *The Egyptian Journal of Internal Medicine*, 31(4), 408-411.

(<https://doi.org/10.4103/ejim.ejim>).

Yulsofriend, dkk. 2019. Dampak  
Dadget Terhadap  
Perkembangan Bahasa Anak  
usia Dini, . Jurnal Pendidikan  
Anak Usia Dini. Vol.3(1), 67-79