

**PENGGUNAAN GADGET TERHADAP HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK
KELAS 5 SDN PUCANG 3 SIDOARJO: ANALISIS PERAN SEKOLAH DAN
ORANG TUA**

Maulidia Nur Rachmah ¹, Fakhrrur Rozy ²

^{1,2} PGSD FKIP Universitas Nahdlatul Ulama Sidoarjo

¹ diarachmah@gmail.com, ² fakhrurrozy.pgsd@unusida.ac.id

ABSTRACT

The rapid development of digital technology has significantly impacted the field of education, including the use of gadgets among elementary school students. At SDN Pucang 3 Sidoarjo, the high ownership of gadgets among students provides opportunities for utilizing technology as a learning tool. However, uncontrolled use may lead to negative effects such as reduced concentration, gadget addiction, and declining academic performance. This study aims to analyze the school policy regarding gadget usage, the teacher's role in integrating gadgets into the learning process, and the role of parents in supervising gadget use at home. This research employs a qualitative approach with a case study method. Data collection techniques include interviews, observations, documentation, and questionnaires involving the school principal, 5th-grade teachers, students, and parents. The results indicate that the school policy restricts gadget use to students in grades 5 and 6, specifically for learning activities that require digital access under teacher supervision. Teachers play a critical role in facilitating engaging, adaptive, and technology-based learning. Meanwhile, parents demonstrate strong awareness in monitoring their children's gadget usage at home by setting time limits, applying parental control features, and using dialogic approaches. The use of gadgets in learning has been shown to enhance students' motivation, material comprehension, creativity, and academic achievement. Collaboration between teachers and parents is a key factor in optimizing the benefits of technology while minimizing its potential negative impacts in primary education.

Keywords: Gadget, Learning, Academic Achievement, Teacher's Role, Parental Role

ABSTRAK

Perkembangan teknologi digital membawa dampak signifikan terhadap dunia pendidikan, termasuk dalam penggunaan *gadget* oleh peserta didik sekolah dasar. Di SDN Pucang 3 Sidoarjo, tingginya kepemilikan *gadget* di kalangan peserta didik membuka peluang pemanfaatan teknologi sebagai alat bantu pembelajaran. Namun, di sisi lain, penggunaan *gadget* yang tidak terkontrol dapat menyebabkan

dampak negatif seperti penurunan konsentrasi, kecanduan, hingga penurunan hasil belajar. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis kebijakan sekolah mengenai penggunaan *gadget*, peran guru dalam pemanfaatan *gadget* sebagai media pembelajaran, dan peran orang tua dalam mengawasi penggunaan *gadget* di rumah. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis studi kasus. Teknik pengumpulan data meliputi wawancara, observasi, dokumentasi, dan angket yang dilakukan terhadap kepala sekolah, guru kelas 5, orang tua, serta peserta didik. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kebijakan sekolah mengatur penggunaan *gadget* hanya untuk kelas 5 dan 6 dalam kegiatan pembelajaran tertentu dengan pengawasan ketat guru. Guru berperan penting dalam memfasilitasi pembelajaran berbasis teknologi yang menarik dan adaptif. Selain itu, orang tua menunjukkan kesadaran tinggi dalam mengawasi penggunaan *gadget* di rumah melalui pembatasan waktu, fitur kontrol, dan pendekatan dialogis. Pembelajaran berbasis *gadget* terbukti meningkatkan motivasi, pemahaman materi, kreativitas, serta hasil belajar peserta didik. Kolaborasi antara guru dan orang tua menjadi kunci penting dalam mengoptimalkan manfaat teknologi sekaligus meminimalkan dampak negatif penggunaan *gadget* dalam konteks pendidikan dasar.

Kata Kunci: *Gadget*, Hasil Belajar, Peran Guru, Peran Orang Tua

A. Pendahuluan

Seiring dengan perkembangan zaman, manusia seringkali dimanjakan dengan kemajuan teknologi yang melahirkan fitur-fitur baru. Teknologi adalah sebuah karya dari hasil pemikiran manusia, teknologi dapat memudahkan pekerjaan manusia (Adam et al., 2022). Teknologi sangat mudah untuk dicari dan didapatkan, selain itu murah dan dapat disesuaikan dengan ekonomi penggunaanya (Witarsa et al., 2018)

Salah satu bentuk teknologi yang sedang berkembang pesat dan mudah sekali didapatkan adalah

Gadget. *Gadget* merupakan sebuah perangkat kecil yang memiliki fungsi dapat mempermudah kegiatan komunikasi manusia. *Gadget* dapat berupa tablet, laptop, komputer, handphone dan lain sebagainya (Hidayatuladkia et al., 2021). Pada kehidupan sehari-hari *gadget* sering kali dimanfaatkan oleh peserta didik untuk bermain game online, menonton youtube dan bermain tiktok (Rizko & Marno, 2024). Begitupun dalam dunia pendidikan, teknologi *gadget* dapat digunakan untuk menemukan berbagai macam informasi yang dapat menompang dan membantu dalam

kegiatan pembelajaran (Rozalia, 2017).

Penggunaan *gadget* memiliki berbagai dampak positif dan negatif. Dampak positif yang diberikan dalam penggunaan *gadget* pada peserta didik adalah menambah pengetahuan dan kreatifitas (Afidah et al., 2022). memperluas jaringan persahabatan (Lestari et al., 2023), kemandirian dalam pembelajaran (Setyawan et al., 2024). Diharapkan dari dampak positif yang diberikan dari penggunaan *gadget* dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Namun demikian, *gadget* juga memiliki dampak negatif di antaranya, peserta didik menjadi kurang aktif dalam bersosialisasi, mengalami kecanduan dalam penggunaan *gadget* (L. N. Waruwu et al., 2024) dan mengalami penurunan pada hasil belajar (Febriyanni et al., 2023). Penggunaan *gadget* yang berlebihan untuk hiburan seperti bermain game online, bermain media sosial, juga dapat membuat peserta didik menjadi terlena sehingga mengabaikan kewajibannya untuk belajar, yang akhirnya berdampak pada buruk nya hasil belajar akademik peserta didik (Nikmawati et al., 2021).

Dampak negatif penggunaan *gadget* perlu diminimalkan mengingat dampaknya yang sangat mengkhawatirkan, terutama dalam hal pencapaian hasil belajar. Guru dan orang tua harus berperan aktif dalam mengurangi dampak negatifnya dan memaksimalkan penggunaan *gadget* pada peserta didik untuk tujuan yang positif seperti sebagai media informasi untuk menunjang proses belajar peserta didik. Penelitian (Sriwahyuni & Amelia, 2021) menegaskan bahwa peran guru dalam mengurangi dampak negatif penggunaan *gadget* sangat berpengaruh, mengingat guru juga memiliki tanggung jawab dalam proses perkembangan anak, termasuk dalam pemanfaatan penggunaan *gadget* dalam proses pembelajaran.

Guru dapat memanfaatkan *gadget* secara kreatif dalam proses pembelajaran, seperti yang dikemukakan dalam penelitian (Maesaroh et al., 2019) bahwa guru dapat memanfaatkan penggunaan *gadget* dalam proses pembelajaran. Guru dapat memberikan pembelajaran berbasis digital guna meningkatkan kreatifitas dan inovasi para peserta didik dalam hal teknologi sehingga dapat menunjang hasil

belajar peserta didik yang baik. Selain itu, perlunya kerjasama antara orang tua dengan guru dalam mengontrol penggunaan *gadget* agar hasil peserta didik mendapatkan hasil yang maksimal.

Peran orang tua juga tidak kalah penting. Orang tua berperan besar dalam melakukan pengawasan dan kontrol terhadap anak mereka dalam hal penggunaan *gadget*. Penelitian (Hidayah et al., 2020) menyebutkan bahwa peranan orang tua dalam pengawasan penggunaan *gadget* peserta didik di rumah sangatlah penting, orang tua memiliki tanggung jawab dalam memastikan penggunaan *gadget* sesuai dengan kebutuhan perkembangan peserta didik. Penelitian dari (Misbahudholam & Hardiansyah, 2022) menegaskan bahwa kerja sama antara orang tua dengan guru dalam melakukan pengawasan penggunaan *gadget* pada peserta didik sangat ditekankan, penggunaan *gadget* yang berlebihan dapat membuat hasil belajar peserta didik menurun.

Pada ranah hasil belajar secara kognitif, penggunaan *gadget* yang tepat dapat meningkatkan kemampuan berfikir kritis, dan meningkatkan literasi digital peserta

didik. peserta didik juga dapat mengakses materi pembelajaran tambahan, video interaktif yang dapat menunjang pemahaman konsep pada pembelajaran. Namun, jika penggunaannya untuk mencari konten-konten non edukatif dapat menurunkan daya konsentrasi dan kemampuan peserta didik dalam berfikir logis (Ramadhani & Muhroji, 2022). Ranah afektif, penggunaan *gadget* memfasilitasi dalam komunikasi, kerja sama dalam kegiatan pembelajaran daring serta membentuk sikap positif terhadap teknologi. Akan tetapi, penggunaan *gadget* yang berlebih juga dapat menurunkan motivasi belajar yang menyebabkan kecemasan sosial, sehingga mengurangi rasa empati terhadap sesama dan kurang aktif dalam bersosialisasi (Kurniawati, 2020). Sedangkan pada ranah psikomotorik peserta didik, beberapa aplikasi serta game edukatif yang berbasis *gadget* dapat melatih koordinasi mata dan tangan serta keterampilan teknis digital peserta didik. Namun, jika penggunaannya pasif, seperti hanya menonton video saja, bisa menyebabkan kurangnya aktivitas fisik dan motorik anak sehingga menyebabkan

perkembangan fisik anak terganggu (Witarsa et al., 2018).

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti di SDN Pucang 3 Sidoarjo pada peserta didik kelas 5, terdapat temuan bahwa peserta didik sangat menyukai aplikasi game online atau offline, sosial media dan beberapa aplikasi lainnya yang telah disediakan oleh *gadget* baik *smartphone*, *laptop* atau *komputer* dibandingkan dengan bermain bersama teman sebayanya. Pada durasi pemakaiannya pun sangat berbeda-beda mulai dari pemakaian selama 2 jam, 4 jam, dan 6 jam. Beberapa peserta didik menunjukkan reaksi emosional seperti marah dan menangis saat *gadget* mereka diambil oleh orang tua. Selain itu, terdapat penurunan hasil belajar pada beberapa peserta didik akibat menurunnya fokus dan konsentrasi belajar.

Berbagai penelitian sebelumnya telah membahas tentang penggunaan *gadget* oleh peserta didik serta peran orang tua dalam mengawasi penggunaannya, seperti yang diteliti oleh (Tirtoni, 2021; Misbahudholam & Hardiansyah, 2022 ;Sari et al., 2024). Namun belum penelitian yang secara komprehensif melibatkan kolaborasi

orang tua dengan guru dalam pengawasan penggunaan *gadget* peserta didik serta kaitannya terhadap hasil belajar. Mengingat kolaborasi tersebut sangat penting guna memastikan *gadget* yang dimiliki oleh peserta didik dapat berjalan dengan seimbang dan optimal guna mendukung hasil belajar yang baik.

Mengingat pentingnya pengawasan orang tua dan guru dalam pembatasan dan pengawasan penggunaan *gadget* guna mengurangi dampak negatif dan meningkatkan hasil belajar peserta didik. Oleh karena itu, penelitian ini berjudul “Penggunaan *gadget* terhadap hasil belajar peserta didik kelas 5 SDN Pucang 3 Sidoarjo: analisis peran sekolah dan orang tua” yang bertujuan untuk; menganalisis mengenai kebijakan sekolah dalam penggunaan *gadget*, menganalisis peran guru dalam pemanfaatan *gadget* sebagai media pembelajaran dalam menunjang hasil belajar peserta didik serta menganalisis peran orang tua dalam pengawasan penggunaan *gadget* di rumah.

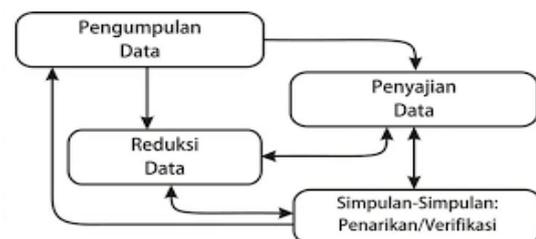
B. Metode Penelitian

Metode penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif.

Penelitian kualitatif adalah sebuah penelitian yang menggunakan narasi atau kata-kata dalam menjelaskan dan menjabarkan makna dari setiap fenomena, gejala dan situasi sosial tertentu (Waruwu.M, 2023). Penelitian ini menggunakan jenis penelitian studi kasus. Penelitian studi kasus adalah suatu penelitian inquiri empiris yang mendalami sebuah fenomena pada kehidupan nyata. Fenomena dan konteks masalah yang ada tidak tampak jelas perbedaannya. Tujuan dari penelitian studi kasus adalah untuk mempelajari secara intensif tentang latar belakang situasi suatu unit sosial yang saat ini terjadi (Fiantika et al., 2022).

Pada penelitian ini, peneliti mengambil tempat penelitian di SD Negeri Pucang 3 Sidoarjo. Penelitian ini dilakukan pada bulan februari - maret pada semester genap tahun ajaran 2024/2025. Subjek pada penelitian ini adalah kepala SDN Pucang 3 Sidoarjo selaku pengambil kebijakan dalam penggunaan *gadget* di lingkungan sekolah. Guru kelas 5 yang terdiri dari 2 orang, kelas 5A dan kelas 5B selaku pelaksana dalam kegiatan pembelajaran di kelas. Orang tua peserta didik dari kelas 5A (5 orang) dan kelas 5B (5 orang)

dalam melakukan pengawasan penggunaan *gadget* peserta didik selama dirumah dan peserta didik kelas 5 dari kelas 5A dan kelas 5B. Menurut Moleong (2012) subjek penelitian adalah sumber informasi pada penelitian yang dibutuhkan dalam pengumpulan data (Sari et al., 2024).



Bagan 1 Teknik Analisis Data
Sumber : Miles dan Hubberman, 2012

Miles dan Hubberman (2012) mengatakan bahwa aktivitas pada analisis data kualitatif dilakukan secara interaktif dan berlangsung secara terus menerus pada setiap tingkatan atau tahapan penelitian (Fiantika et al., 2022). Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah wawancara, observasi, dokumentasi, dan angket. Teknik wawancara dalam penelitian ini menggunakan wawancara mendalam. Adapun yang diwawancarai adalah kepala sekolah selaku pengambil kebijakan dalam penggunaan *gadget* di lingkungan

sekolah, Guru selaku pelaksana pembelajaran di kelas, Orang tua selaku pengawas penggunaan *gadget* di rumah dan juga peserta didik dalam penggunaan *gadget* sehari-hari. Teknik observasi yang dilakukan pada penelitian ini adalah melihat penggunaan teknologi (*gadget*) pada proses pembelajaran di kelas 5 baik kelas 5A maupun kelas 5B. Teknik dokumentasi pada penelitian ini adalah mengumpulkan data terkait hasil belajar peserta didik kelas 5, program sekolah dalam pemanfaatan teknologi (*gadget*), pembelajaran yang memanfaatkan penggunaan teknologi (*gadget*), serta foto-foto atau dokumen lainnya yang relevan dengan topik penelitian. Angket yang digunakan dalam penelitian ini ditujukan untuk orang tua peserta didik kelas 5 sebagai penguat data hasil wawancara orang tua peserta didik.

Tahapan yang selanjutnya adalah reduksi data. Reduksi data bertujuan untuk menyaring dan menyederhanakan data penelitian agar lebih berfokus dan mudah untuk dianalisis (Abdussamad, 2021). Pada tahapan wawancara, data direduksi dengan menyalin rekaman dan catatan pada saat wawancara ke

dalam teks, memilih informasi yang relevan, mengelompokkan tema atau hasil yang sesuai dan merangkumnya. Observasi direduksi dengan menentukan fokus pengamatan dan mengelompokkan hasil pengamatan, membuang hasil atau informasi yang tidak relevan. Pada data dokumentasi disaring hanya dokumentasi yang mendukung penelitian, seperti dokumentasi kebijakan sekolah atau catatan akademik. Sementara itu, pada data angket akan direduksi dengan mengelompokkan jawaban responden, menganalisis hasil responden sesuai dengan tema penelitian dan menghilangkan data yang tidak valid.

Setelah data dikumpulkan dan direduksi, Langkah selanjutnya adalah penyajian data, penarikan kesimpulan dan triangulasi data untuk memastikan keabsahan hasil penelitian. Pada penyajian data dilakukan dalam bentuk kalimat narasi yang menggambarkan mengenai peran guru dan orang tua dalam pengawasan penggunaan *gadget* serta dampaknya terhadap hasil belajar peserta didik. Setelah data tersaji, maka dilakukan penarikan kesimpulan dengan mengidentifikasi hasil dari wawancara, observasi,

dokumentasi dan angket yang telah dilakukan di lapangan.

Triangulasi digunakan pada penelitian ini sebagai teknik pemeriksaan keabsahan data dimana hal ini memanfaatkan suatu yang lain, diluar itu untuk keperluan pengecekan atau suatu pembanding terhadap data tersebut. pada teknik pemeriksaan keabsahan data dengan menggunakan Triangulasi sumber untuk menguji kejujuran dalam pengambilan data dan meyakinkan data, pada teknik ini dilakukan dengan cara mengecek data yang diperoleh dari berbagai sumber, Triangulasi teknik dilakukan untuk menguji apakah data yang sudah diperoleh sudah benar atau belum. dengan cara mengecek pada sumber yang sama tetapi dengan teknik yang berbeda dan Triangulasi waktu dilakukan untuk menguji keabsahan data yang telah diperoleh dengan cara mengumpulkan data pada waktu yang berbeda. Pada bagian ini menjelaskan metodologi yang digunakan dalam penelitian yang dianggap perlu untuk memperkuat naskah yang dipublikasikan.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Arah Kebijakan Sekolah tentang Penggunaan *Gadget* di SDN Pucang 3 Sidoarjo

Perkembangan teknologi yang sangat pesat seiring dengan kemajuan zaman membawa perubahan dalam dunia pendidikan, termasuk di SDN Pucang 3 Sidoarjo. Berdasarkan hasil observasi terlihat hampir 70% peserta didik telah memiliki dan menggunakan *gadget* di lingkungan sekolah. Letak sekolah yang strategis di wilayah perkotaan Kabupaten Sidoarjo dan salah satu sekolah favorit yang memberikan peluang bagi peserta didik memiliki jaringan pertemanan yang luas dan wawasan yang mendalam mengenai penggunaan teknologi.

Kemajuan teknologi memiliki pengaruh yang sangat besar terhadap dunia pendidikan. Hal ini sejalan dengan misi SDN Pucang 3 Sidoarjo untuk mengikuti perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi agar sekolah dapat terus berkembang dan memiliki daya saing. Kepala SDN Pucang 3 Sidoarjo menyatakan bahwa

“Penggunaan gadget pada pembelajaran merupakan hal yang sangat baik, karena sebagai seorang guru, kita harus mengikuti perkembangan zaman dan teknologi. Penggunaan gadget di sekolah membuat proses pembelajaran semakin berkembang dan menarik, sehingga peserta didik tidak mudah bosan. Namun, dalam penggunaannya selama proses pembelajaran, diperlukannya pengawasan dari guru kelas agar tidak disalahgunakan oleh peserta didik. Demikian pula dalam penggunaannya dirumah, orang tua harus selalu mengawasi penggunaan gadget agar anak-anak menggunakan gadget dengan semestinya”.

Kebijakan sekolah mengenai penggunaan *gadget* di SDN Pucang 3 Sidoarjo diarahkan untuk mendukung pembelajaran yang efektif, interaktif dan relevan dengan perkembangan teknologi saat ini. Penggunaan *gadget* pada pembelajaran diharapkan dapat menjadi jembatan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dan akses informasi serta pengetahuan digital peserta didik. Kebijakan sekolah merupakan sebuah pernyataan mengenai tujuan atau

pedoman tentang bagaimana cara mencapai sasaran yang dapat dijalankan secara bersama dalam menyediakan kerangka kerja untuk pelaksanaan program sekolah. Hal ini telah dijelaskan oleh Caldwell dan Spinks dalam Beare, bahwa setiap lembaga pendidikan tentunya harus memiliki kebijakan yang berfungsi sebagai pedoman atau aturan yang dapat dipercaya oleh masyarakat dalam mengembangkan kemampuan intelektual peserta didik, baik dalam aspek kognitif, afektif maupun psikomotorik (Katren, 2024). Kebijakan penggunaan *gadget* di SDN Pucang 3 Sidoarjo disampaikan oleh kepala SDN Pucang 3 Sidoarjo melalui rapat koordinasi komite dan juga orang tua peserta didik pada persiapan menyambut semester ganjil di awal tahun ajaran baru. Dalam kebijakan tersebut, disampaikan bahwa penggunaan *gadget* hanya diperbolehkan untuk kelas 5 dan 6, dengan pengawasan dari guru kelas masing-masing. Penggunaan *gadget* diperbolehkan dalam kegiatan pembelajaran yang membutuhkan akses digital, seperti mencari informasi tambahan, tugas proyek atau pengembangan keterampilan. Guru kelas berperan aktif dalam

memastikan penggunaan *gadget* peserta didik sesuai dengan tujuan pembelajaran dan melaporkan jika terjadi penyalahgunaan.

Selain itu, pada kebijakan ini juga sangat mengedepankan peran aktif orang tua dalam pengawasan penggunaan *gadget* selama di rumah. Orang tua dihibau untuk selalu mengawasi dan membatasi waktu dalam penggunaan *gadget* di rumah. Hal ini juga disampaikan oleh penelitian (Nuroniah et al., 2024). bahwa peran orang tua sangatlah penting dalam membatasi dan mengawasi anak pada saat bermain *gadget*, karena kebiasaan anak dalam bermain *gadget* dapat mempengaruhi perkembangan anak. Kolaborasi antara sekolah, guru dan orang tua diharapkan dapat menciptakan lingkungan pembelajaran yang sehat, aman dan bertanggung jawab. Melalui kebijakan ini SDN Pucang 3 Sidoarjo berkomitmen untuk dapat memanfaatkan teknologi sebagai alat pembelajaran yang efektif sekaligus menghindarkan peserta didik dari dampak negatif penggunaan *gadget*. Melalui kebijakan ini, SDN Pucang 3 Sidoarjo berkomitmen untuk memanfaatkan teknologi sebagai alat pembelajaran yang efektif sekaligus

menghindarkan peserta didik dari dampak negatif dari penggunaan *gadget* pada peserta didik.

Peran Guru dalam Proses Pembelajaran yang Kaitannya dengan Pemanfaatan Gadget.

Pemanfaatan *gadget* sebagai alat bantu pembelajaran di SDN Pucang 3 Sidoarjo menjadi salah satu bentuk adaptasi kemajuan teknologi di era globalisasi saat ini. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas 5A, yang menyatakan bahwa

“Saat ini kita telah memasuki era globalisasi dan kemajuan teknologi dalam dunia pendidikan. Oleh karena itu, sangat penting bagi peserta didik untuk belajar dan memahami penggunaan teknologi. Gadget, sebagai salah satu bentuk teknologi yang dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran saat ini telah memasuki era digital, tidak hanya untuk mendukung proses belajar, tetapi juga untuk meningkatkan motivasi dan membuat suasana pembelajaran menjadi semakin menarik bagi peserta didik”.

Penggunaan *gadget* pada pembelajaran memberikan

pengalaman belajar yang lebih interaktif, menarik dan memotivasi peserta didik untuk lebih aktif berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran.

Guru memiliki peranan penting dalam menentukan kualitas proses pembelajaran, baik kegiatan di kelas maupun kegiatan praktik langsung. Seiring dengan perkembangan teknologi, khususnya pada pembelajaran dan pemanfaatan *gadget*, peserta didik kini memiliki kesempatan untuk belajar secara fleksibel dan dapat mengakses informasi secara luas. Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di kelas 5A dan juga kelas 5B, peserta didik sangat antusias dalam mengikuti pembelajaran dengan menggunakan *gadget* sebagai media pendukung pembelajaran. Peserta didik menjadi lebih aktif dalam bertanya, berdiskusi dan memberikan pendapat. Misalnya di kelas 5A, Pada saat pembelajaran bahasa Inggris mengenai materi comparative dan superlative. Guru menggunakan video interaktif melalui aplikasi youtube untuk membantu peserta didik memahami konsep tersebut. Setelah itu, untuk memperkuat pemahaman, guru mengadakan kuis interaktif

menggunakan aplikasi kahoot. Peserta didik berpartisipasi secara aktif dan antusias melalui permainan tersebut, sehingga pembelajaran menjadi lebih menarik dan menyenangkan. Informasi ini didapat melalui wawancara dengan 5 peserta didik dan 3 diantaranya menyatakan bahwa penggunaan *gadget* pada pembelajaran dengan memanfaatkan aplikasi interaktif terasa lebih menyenangkan dan materi yang diajarkan lebih mudah untuk dipahami. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan *gadget* dalam pembelajaran mampu meningkatkan minat belajar peserta didik dan membantu peserta didik dalam memahami materi pembelajaran.

Selain membantu peserta didik dalam memahami materi pembelajaran, penggunaan *gadget* juga dapat mendorong kreativitas para peserta didik. Hal ini terlihat dalam pembelajaran TIK di kelas 5B, dimana peserta didik diminta untuk membuat desain poster digital sederhana dengan tema "lingkungan sekolah sehat" menggunakan aplikasi canva. Kegiatan ini tidak hanya melatih keterampilan desain, tetapi juga memperkuat pemahaman peserta didik terhadap materi serta

meningkatkan literasi digital. Hal ini disampaikan oleh guru TIK kelas 5, yang menyampaikan bahwa

“Gadget dapat menjadi sarana dalam meningkatkan kreativitas, sekaligus membantu peserta didik dalam meningkatkan kemampuan literasi digital, sesuai dengan tuntutan perkembangan era teknologi saat ini”.

Selain mendukung kreativitas, penggunaan *gadget* dalam proses pembelajaran juga memiliki pengaruh positif pada hasil belajar peserta didik. Berdasarkan hasil penilaian yang dilakukan oleh guru, nilai rata-rata peserta didik di kelas 5A dan 5B menunjukkan peningkatan setelah penerapan pembelajaran berbasis teknologi. Materi yang pada awalnya dianggap sulit menjadi lebih mudah dipahami ketika dijelaskan melalui video pembelajaran atau permainan dengan menggunakan aplikasi quiziz atau permainan web lainnya.

Hasil wawancara dengan 3 peserta didik kelas 5B menyampaikan bahwa pembelajaran dengan menggunakan media interaktif melalui pemanfaatan *gadget* sangat membantu dalam memahami materi, khususnya pada materi yang sulit. Selain itu, nilai yang kami peroleh juga

relatif baik dan stabil dari yang awalnya dibawah KKM sekarang naik diatas KKM. Salah satu guru kelas 5 juga menyampaikan bahwa penggunaan *gadget* menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan interaktif. Guru merasa lebih mudah dalam menyampaikan materi karena peserta didik lebih antusias dan fokus selama kegiatan pembelajaran.

Hasil penilaian formatif dan sumatif yang dilakukan oleh guru menunjukkan adanya peningkatan skor, peningkatan ini rata-rata hampir pada seluruh mata pelajaran setelah *gadget* diintegrasikan dalam proses belajar. Pada kelas 5A dalam pembelajaran bahasa inggris nilai yang diperoleh peserta didik mengalami peningkatan yang sebelumnya memiliki rata-rata nilai 70 kini naik menjadi 88. Sementara, di kelas 5B, pada pembelajaran TIK juga mengalami peningkatan yang sebelumnya 60 kini naik menjadi 85. Peningkatan ini mencerminkan bahwa pendekatan pembelajaran berbasis teknologi memberikan kontribusi positif terhadap pencapaian akademik peserta didik. Temuan ini sejalan dengan penelitian (Nurfajar, 2023) yang menunjukkan adanya hubungan

positif antara penggunaan *gadget* dengan peningkatan hasil belajar peserta didik di jenjang sekolah dasar.

Pendapat serupa juga disampaikan oleh beberapa wali murid atau orang tua peserta didik. Bahwa penggunaan *gadget* sangat berpengaruh pada hasil belajar anak-anak disekolah. Beberapa diantaranya merasa senang dengan adanya pendekatan pembelajaran yang lebih modern dan sesuai dengan perkembangan zaman. Salah satu orang tua dari kelas 5A menyampaikan bahwa

“Dengan pembelajaran menggunakan gadget membuat motivasi belajar anak lebih semangat belajar di rumah, karena materi yang disampaikan dapat diakses kembali melalui video atau aplikasi yang digunakan oleh sekolah”.

Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan *gadget* menjadi media pembelajaran sangat membantu peserta didik dalam memahami materi pembelajaran yang dianggap sulit dan membuat pembelajaran menjadi lebih variatif, melalui video pembelajaran atau simulasi interaktif. Pembelajaran yang variatif dan tidak monoton membuat peserta didik mudah

mengingat dan memahami konsep-konsep penting dalam setiap mata pembelajaran. Pada penelitian (Inggriyani & Asiah, 2021) juga menyatakan bahwa melalui media interaktif berbasis *gadget* memberikan kontribusi terhadap peningkatan motivasi dan hasil belajar peserta didik.

Selain hasil belajar peserta didik yang meningkat, peserta didik juga menunjukkan perubahan sikap belajar yang positif. Peserta didik menjadi lebih mandiri, mampu mengeksplorasi materi lebih dalam dan mengakses sumber informasi tambahan. Hal ini menjadi indikator bahwa penggunaan *gadget* tidak hanya berdampak pada aspek kognitif, tetapi juga pada aspek afektif dan psikomotorik peserta didik. Melalui pendekatan yang tepat, *gadget* lagi menjadi distraksi, melainkan alat strategis yang mampu menciptakan lingkungan belajar lebih efektif, efisien dan menyenangkan di kelas 5 SDN Pucang 3 Sidoarjo. Penggunaan *gadget* mendukung pembelajaran yang kolaboratif dan mengembangkan keterampilan abad 21, seperti kerja sama dan komunikasi.

Penelitian (Syarrofatuddini, 2020) menunjukkan bahwa penggunaan *gadget*, bila

dikombinasikan dengan minat baca, memberikan kontribusi yang positif terhadap hasil belajar peserta didik secara signifikan

Di samping dampak positif terhadap hasil belajar dan kreativitas, penggunaan *gadget* juga mendukung pengembangan keterampilan peserta didik. Dalam berbagai kegiatan pembelajaran berbasis dengan proyek, peserta didik didorong untuk bekerja sama dalam kelompok kecil, menyelesaikan tugas dengan memanfaatkan aplikasi digital, serta mempresentasikan hasil kerja mereka di depan kelas. Melalui kegiatan ini, peserta didik tidak hanya belajar berbagi peran dan tanggung jawab, tetapi juga terbiasa dengan kegiatan berkelompok atau kolaboratif yang menjadi salah satu keterampilan penting di abad ke-21 ini.

Penggunaan *gadget* juga membuka peluang mengembangkan strategi pembelajaran yang adaptif dan berbasis data. Hal ini juga disampaikan oleh salah satu guru TIK yang mengatakan bahwa

“Guru mau tidak mau harus mengikuti dalam perkembangan zaman, jika tidak maka akan tertinggal dengan sekolah lain, jika tidak melakukan upgrade diri

maka kita akan tertinggal dengan sekolah lain”.

Dengan bantuan berbagai aplikasi pembelajaran, guru dapat memantau perkembangan peserta didik dengan sistematis dan mengidentifikasi materi yang belum dipahami oleh peserta didik. Hal ini memungkinkan guru dapat merancang pembelajaran remedial atau pengayaan yang sesuai dengan kebutuhan individual peserta didik. Melalui pendekatan ini. Pembelajaran menjadi menarik dan inovatif, sehingga tidak hanya meningkatkan hasil belajar saja tetapi juga memastikan bahwa peserta didik dapat memahami pembelajaran dengan baik dan berkembang secara optimal.

Namun, penggunaan *gadget* dalam pembelajaran juga menghadapi beberapa tantangan. Berdasarkan hasil observasi di kelas 5A dan 5B, masih terdapat beberapa peserta didik yang kurang disiplin dalam menggunakan *gadget*. Beberapa peserta didik juga tergoda untuk membuka aplikasi yang tidak berkaitan dengan pembelajaran pada saat guru tidak mengawasi secara ketat. Guru menyadari mengenai tantangan ini dan selalu mengingatkan kepada para peserta

didik untuk dapat menggunakan *gadget* dengan bijak. Pengawasan yang ketat dan juga pemberian pengarahan secara rutin menjadi sebuah solusi agar peserta didik fokus pada pembelajaran.

Untuk mengatasi tantangan tersebut, guru dapat menerapkan kebijakan melalui pengawasan yang ketat dalam penggunaan *gadget* selama proses pembelajaran. Guru kelas dapat mengumpulkan *gadget* peserta didik sebelum pembelajaran dimulai dan hanya mengizinkan penggunaannya pada saat diperlukan. Guru juga harus memberikan aturan yang tegas terkait dengan penggunaan *gadget* agar peserta didik tidak menyalahgunakannya. Selain itu, guru harus menetapkan aturan yang tegas dan memberikan penghargaan maupun sanksi untuk menumbuhkan rasa tanggung jawab dalam penggunaan *gadget*.

Peran Orang Tua Terhadap Penggunaan Gadget Anak Selama di Rumah

Pendidikan bukan hanya menjadi tanggung jawab dari lembaga pendidikan semata, tetapi hasil dari kerja sama antara orang tua, guru dan juga institusi pendidikan (sekolah).

Kolaborasi ini penting dalam membimbing peserta didik menemukan jati diri dan mencapai tujuan hidup secara utuh. Pendidikan yang ideal tidak hanya menekankan pada aspek akademis saja, tetapi juga dalam pembentukan karakter, nilai-nilai kemanusiaan, serta spiritual dan sikap sosial. Dalam hal ini, semua pihak memiliki tanggung jawab yang sama dalam menciptakan lingkungan belajar yang mendukung penuh pertumbuhan peserta didik secara menyeluruh.

Penggunaan *gadget* pada kalangan peserta didik merupakan fenomena yang tidak dapat dihindarkan pada era digital ini. Meskipun pada penggunaan *gadget* memberikan manfaat dalam proses pembelajaran, jika digunakan dengan berlebihan dan tanpa pengawasan yang ketat maka akan menimbulkan dampak negatif, seperti kecanduan, penurunan konsentrasi belajar, hingga akses konten yang tidak sesuai. Oleh karena itu peran orang tua sangat diperlukan dalam membatasi dan mengarahkan penggunaan *gadget* anak-anak dan memastikan bahwa pendidikan di sekolah sejalan dengan perkembangan positif di rumah.

Berdasarkan hal ini, kepala SDN Pucang 3 Sidoarjo menjelaskan bahwa untuk memantau proses pembelajaran peserta didik perlunya kerjasama antara orang tua agar dapat memantau kegiatan belajar peserta didik dirumah. Sebagaimana dijelaskan melalui hasil wawancara kepala SDN Pucang 3 Sidoarjo, yang mengatakan bahwa

“pengawasan penggunaan gadget tidak hanya menjadi tanggung jawab pihak sekolah, tetapi juga memerlukan peran aktif orang tua di rumah. Peran tersebut menjadi faktor utama dalam membantu anak untuk memanfaatkan gadget secara positif dan bijak”.

Hal ini menunjukkan bahwa keterlibatan orang tua dalam mengawasi penggunaan *gadget* sangat penting, tidak hanya saat anak berada di rumah, tetapi juga dengan memastikan bahwa anak mematuhi aturan penggunaan *gadget* di sekolah. SDN Pucang 3 Sidoarjo secara konsisten mengingatkan orang tua mengenai pentingnya pengawasan penggunaan *gadget* oleh anak melalui rapat koordinasi dengan komite sekolah yang dilaksanakan setiap awal tahun ajaran baru, seminar parenting dengan orang tua. Dalam

forum tersebut, pihak sekolah senantiasa menyampaikan kebijakan dan himbauan terkait batasan penggunaan *gadget*, baik penggunaan dirumah maupun dilingkungan sekolah. Selain itu, sekolah juga menerapkan peraturan ketat terkait penggunaan *gadget* selama proses pembelajaran. Langkah ini dilakukan sebagai upara untuk mencegah penyalahgunaan *gadget* yang dapat mengganggu konsentrasi dan prestasi belajar peserta didik.

Hasil wawancara dengan 10 orang tua peserta didik kelas 5 menunjukkan bahwa sebagian besar menyadari pentingnya pengawasan penggunaan *gadget* di rumah. 5 diantara menyampaikan bahwa penggunaan *gadget* pada anak di rumah hanya dibatasi selama 1-2 jam setiap hari. *Gadget* tersebut hanya digunakan untuk menyelesaikan tugas sekolah, sementara untuk bermain game hanya diperbolehkan pada saat libur sekolah. Beberapa orang tua juga memasang fitur kontrol orang tua (parental control), Family link dan mendampingi anak saat menggunakan *gadget* dirumah. Selain itu, orang tua juga menerapkan pendekatan dialogis dengan

memberikan pemahaman kepada anak mengenai dampak positif dan dampak negatif dari penggunaan *gadget*. Orang tua selalu menekankan pentingnya tanggung jawab dan disiplin dalam menggunakan teknologi, serta mendorong anak untuk lebih banyak terlibat dalam aktivitas non-digital, seperti membaca, bermain di luar rumah atau mengikuti kegiatan keagamaan. Pernyataan ini diperkuat dengan hasil angket yang dibagikan kepada 25 orang tua peserta didik, dimana sebanyak 70% orang tua menyatakan bahwa mereka membatasi waktu penggunaan *gadget* anak dirumah, dan 30% diantaranya secara rutin memberikan arahan dan bimbingan mengenai penggunaan *gadget* yang bijak. Data ini menunjukkan bahwa kesadaran dan keterlibatan orang tua dalam menciptakan kebiasaan digital yang sehat dan seimbang di lingkungan keluarga. Hal ini sesuai dengan penelitian dari (Sari dkk., 2024) yang menyampaikan bahwa pengawasan orang tua yang baik akan berdampak positif pada anak, sedangkan pengawasan yang kurang baik dapat menyebabkan dampak negative dari penggunaan *gadget*.

Kerjasama antara orang tua, guru dan sekolah menjadi kunci utama dalam menciptakan lingkungan belajar yang kondusif, terutama dalam mengatasi tantangan penggunaan *gadget* di kalangan peserta didik. Guru kelas memiliki peran sebagai pengawas selama proses pembelajaran berlangsung, sedangkan orang tua berperan sebagai pendamping utama saat anak berada di rumah. Sinergi yang terjalin melalui komunikasi rutin, seperti agenda parenting, rapat koordinasi, grup komunitas kelas hingga laporan perkembangan belajar peserta didik, dapat dijadikan sebagai media yang efektif dalam menyelaraskan pengawasan penggunaan *gadget*. Ketika orang tua dan guru memiliki pemahaman dan komitmen yang sama, maka pembinaan terhadap penggunaan *gadget* dan kebiasaan digital anak akan lebih terarah dan konsisten.

E. Kesimpulan

Kebijakan penggunaan *gadget* di SDN Pucang 3 Sidoarjo merupakan langkah strategis untuk mendukung pembelajaran yang efektif dan bertanggung jawab. Kebijakan ini mempertimbangkan tingginya

kepemilikan *gadget* di kalangan peserta didik dan hanya memperbolehkan penggunaannya untuk kelas 5 dan 6 dengan pengawasan guru. Peran guru dan orang tua sangat ditekankan untuk memastikan penggunaan *gadget* sesuai tujuan pembelajaran. Kepala sekolah menegaskan pentingnya sinergi antara sekolah dan rumah guna memaksimalkan manfaat teknologi serta meminimalisir dampak negatifnya.

Pemanfaatan *gadget* terbukti memberikan dampak positif terhadap proses dan hasil belajar peserta didik, terutama di kelas 5. Pembelajaran menjadi lebih interaktif, menarik, dan fleksibel, serta mendorong peningkatan motivasi, kreativitas, dan keterampilan abad-21. Hasil observasi dan penilaian menunjukkan peningkatan signifikan pada hampir seluruh mata pelajaran. Namun, tantangan seperti penyalahgunaan *gadget* tetap ada, sehingga pengawasan guru yang konsisten tetap dibutuhkan agar *gadget* menjadi alat pembelajaran yang strategis, bukan distraksi.

Di sisi lain, peran orang tua dalam mengawasi penggunaan *gadget* di rumah sangat penting untuk

mencegah dampak negatif seperti kecanduan dan penurunan konsentrasi belajar. Hasil angket dan wawancara menunjukkan mayoritas orang tua telah menerapkan pembatasan waktu, kontrol konten, dan pendekatan dialogis. Sekolah mendukung keterlibatan ini melalui seminar parenting dan rapat komite, sehingga tercipta kolaborasi antara rumah dan sekolah dalam membentuk kebiasaan digital yang sehat dan menciptakan lingkungan belajar yang seimbang..

DAFTAR PUSTAKA

- Abdussamad, Z. (2021). *Metode Penelitian Kualitatif*.
- Adam, A., Ismawati, H., Abdulla, P. W., & Diva, F. (2022). Pengaruh Gadget Terhadap Ahklak Dan Moral Siswa Di Sekolah Dasar Negeri 47 Kota Ternate. *Jurnal Agama Dan Ilmu Pengetahuan*, 8(1), 29–47. <https://doi.org/https://doi.org/10.59115/juanga.v8i1.52>
- Afidah, S. N., Fakhriyah, F., & Oktavianti, I. (2022). Dampak Penggunaan Gadget Pada Perkembangan Emosional dan Kognitif Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Indonesian Gender and Society Journal*, 3(2), 53–59. <https://doi.org/https://doi.org/10.23887/igsj.v3i2.50414>
- Febriyanni, R., Wiguna, S., & Novira, A. (2023). Sosialisasi Dampak

- Positif Dan Negatif Gadget Terhadap Anak Di SDN 054936 Sei Lapan Kabupaten Langkat. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Nusantara*, 3(3), 9–18.
<https://doi.org/https://doi.org/10.55606/kreatif.v3i3>
- Fiantika, F. R., Wasil, M., Jumiyati, S. R. I., Honesti, L., Wahyuni, S. R. I., Mouw, E., Mashudi, I., Hasanah, N. U. R., Maharani, A., Ambarwati, K., Noflidaputri, R., & Waris, L. (2022). *Metodologi penelitian kualitatif*.
- Hidayah, S. N., Zaman, B., & Rudiyanto. (2020). Peran Orang Tua dalam Penggunaan Gadget pada Anak Usia Dini. *Jurnal Pertumbuhan, Perkembangan Dan Pendidikan Anak Usia Dini*, 17(229), 1–11.
<https://doi.org/10.17509/edukids.v17i2.25703>
- Hidayatuladkia, S. T., Kanzunudin, M., & Ardianti, S. D. (2021). Peran Orang Tua dalam Mengontrol Penggunaan Gadget pada Anak Usia 11 Tahun. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 5(3), 363–372.
<https://doi.org/10.23887/jppp.v5i3.38996>
- Inggriyani, F., & Asiah, S. (2021). Penggunaan Gadget pada Pembelajaran Daring terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik. *Didaktik : Jurnal Ilmiah FKIP Universitas Mandiri*, 07(02), 239–337.
<https://doi.org/10.36989/didaktik.v7i01.231>
- Katren, A. (2024). *Kebijakan Sekolah dalam Penggunaan Gadget sebagai Media Pembelajaran di SD Islam Al Azhar Cairo Pagar Alam*.
- Kurniawati, D. (2020). *Pengaruh penggunaan gadget terhadap prestasi siswa*. 2(1), 79–84.
- Lestari, U., Tusyana, E., & Andean, S. (2023). Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Psikologi Pada Anak Sekolah Dasar. *Jurnal Keguruan Dan Ilmu Tarbiyah*, 1–8.
- Maesaroh, S., Hasna, A., DR, Y., & ZN, F. (2019). Penerapan metode cooperative learning dengan memanfaatkan aplikasi google classroom sebagai upaya meningkatkan nilai karakter kebaikan siswa mengengah pertama. *Prosiding Konferensi Pendidikan Nasional “Penguatan Karakter Bangsa Melalui Inovasi Pendidikan Di Era Digital,”* 1(1), 168–172.
https://ejurnal.mercubuana-yogya.ac.id/index.php/Prosiding_KoPeN/article/view/904%0A
- Misbahudholam, M., & Hardiansyah, F. (2022). Analisis Optimalisasi Peran guru dan Orang Tua dalam Mendampingi anak selama Pendampingan Daring Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(1), 423–432.
<https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i1.1942>
- 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.
<https://doi.org/https://doi.org/10.23887/jeu.v9i2.38975>
- Nurfajar, I. (2023). Pengaruh

- Penggunaan Gadget terhadap Prestasi dan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar Negeri 125 Taruna Karya Bandung. *Jurnal Gunahumas*, 6(2), 45–54.
<https://doi.org/10.17509/ghm.v6i2.65264>
- Nuroniah, E., Sari, Y. R., Rahmawati, M., & Nurajijah, A. (2024). *Pendampingan Orangtua dalam Pemanfaatan Teknologi oleh Anak di Rumah : Konteks Anak-Anak TK Darul Ilmi. 01*, 1–9.
- Ramadhani, D. A., & Muhroji. (2022). Peran guru dalam meningkatkan motivasi belajar pada peserta didik di sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(3), 4855–4861.
<https://doi.org/https://dx.doi.org/10.31004/basicedu.v6i3.2960>
- Rizko, U., & Marno. (2024). Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perilaku Sosial Siswa Kelas IV di Mi Ihyaul Islam I. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 8(4), 1641–1654.
<https://doi.org/10.35931/am.v8i4.3800>
- Rozalia, M. F. (2017). Hubungan Intensitas Pemanfaatan Gadget dengan Prestasi Belajar Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Pemikiran Dan Pengembangan SD*, 5(September), 722–731.
<https://doi.org/https://doi.org/10.2219/jp2sd.v5i2.4821>
- Sari, P., Iqbal, M., & Iskandar. (2024). Analisis arah kebijakan sekolah terhadap penggunaan gadget sebagai media pembelajaran di SDN 3 kutacane. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 09(4), 166–187.
<https://doi.org/10.23969/jp.v9i4.18540>
- Setyawan, A., Ainia, C. Z., Sholikhah, S. Y., & Ulfa, S. M. (2024). Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Kontrol Diri Siswa di Sekolah Dasar. *Journal of Islamic Education Papua*, 1(2), 94–105.
<https://doi.org/10.53491/jiep.v1i2.778>
- Sriwahyuni, E., & Amelia, M. (2021). Analisis Kebijakan Pendidikan No. 02 Tahun 2017 Tentang Pengembangan dan Peningkatan Profesi Guru. *Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, 2(2), 158–165.
<https://doi.org/10.15548/p-prokurasi.v2i2.3746>
- Syarrofatuddini. (2020). *Pengaruh gadget dan minat baca terhadap hasil belajar ips siswa di sd gugus ki hajar dewantara kecamatan dukuhwaru kabupaten tegal*.
- Waruwu, L. N., Lay, S., & Ndoa, P. K. (2024). Dampak dan Penanganan Penggunaan Gadget terhadap Perilaku Siswa Katolik di SMA Negeri 1 Hiliduho. *Journal New Light*, 2(3), 12–20.
<https://doi.org/https://doi.org/10.62200/newlight.v2i3.136>
- Waruwu, M. (2023). Pendekatan Penelitian Pendidikan : Metode Penelitian Kualitatif , Metode Penelitian Kuantitatif dan Metode Penelitian Kombinasi (Mixed Method). *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7(1), 2896–2910.
<https://doi.org/10.31004/jptam.v7i1.6187>
- Witarsa, R., Hadi, R. S. M., Nurhananik, & Haerani, N. R. (2018). Pengaruh penggunaan gadget terhadap kemampuan

interaksi sosial siswa sekolah
dasar. *Pedagogik*, VI(1), 9–20.
<https://doi.org/https://doi.org/10.33558/pedagogik.v6i1.432>