

Study on the Impact of Gadgets on Public Elementary School Students

Sabrina Natasya Matondang^{1*}, Onky Fatur Rahman², Putra Apriandi Siregar³

^{1,2}Ekonomi and Bisnis Islam, Universitas Islam Negeri Sumatera Utara

³Sains and Teknologi, Universitas Islam Negeri Sumatera Utara

Corresponding Author: Sabrina Natasya Mtd sabrinantsya3110@gmail.com

ARTICLE INFO

Keywords: Impact, Gadgets, Students, Elementary School, Education

Received : 1, May

Revised : 19, May

Accepted: 21, June

©2025 Matondang, Rahman, Siregar:

This is an open-access article distributed under the terms of the

[Creative Commons Atribusi 4.0 Internasional](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/).



ABSTRACT

The use of gadgets among elementary school students is increasing and has a significant impact on children's cognitive, social, and emotional aspects. The purpose of this study is to analyze the positive and negative impacts of the use of gadgets on students' learning motivation, concentration, and social interaction at SDN 104202. The methods used were in the form of service with a descriptive qualitative approach, observation techniques, interviews, and focused group discussions (FGD). The results of the study showed that gadgets had an effect on increasing learning motivation and access to digital learning resources, but also causing reduced social interaction and concentration disorders. In conclusion, the use of gadgets needs to be controlled and directed wisely so that the benefits can be felt optimally without causing negative impacts.

Kajian Dampak Gadget terhadap Siswa Sekolah Dasar Negeri

Sabrina Natasya Matondang^{1*}, Onky Fatur Rahman², Putra Apriandi Siregar³

^{1,2}Ekonomi and Bisnis Islam, Universitas Islam Negeri Sumatera Utara

³Sains and Teknologi, Universitas Islam Negeri Sumatera Utara

Corresponding Author: Sabrina Natasya Mtd sabrinantsya3110@gmail.com

ARTICLE INFO

Kata Kunci: Dampak, Gadget, Siswa, Sekolah Dasar, Pendidikan

Received : 1, Mei

Revised : 19, Mei

Accepted: 21, Juni

©2025 Matondang, Rahman, Siregar:
This is an open-access article
distributed under the terms of the
[Creative Commons Atribusi 4.0
Internasional](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/).



ABSTRAK

Penggunaan gadget di kalangan siswa sekolah dasar semakin meningkat dan memiliki dampak signifikan terhadap aspek kognitif, sosial, dan emosional anak. Tujuan penelitian ini adalah untuk menganalisis dampak positif dan negatif penggunaan gadget terhadap motivasi belajar, konsentrasi, dan interaksi sosial siswa di SDN 104202. Metode yang digunakan berupa pengabdian dengan pendekatan kualitatif deskriptif, teknik observasi, wawancara, dan diskusi kelompok terfokus (FGD). Hasil penelitian menunjukkan bahwa gadget berpengaruh terhadap peningkatan motivasi belajar dan akses sumber belajar digital, tetapi juga menyebabkan berkurangnya interaksi sosial dan gangguan konsentrasi. Kesimpulannya, penggunaan gadget perlu dikontrol dan diarahkan secara bijak agar manfaatnya dapat dirasakan optimal tanpa menimbulkan dampak negative.

PENDAHULUAN

Penggunaan gadget pada siswa SD meningkat seiring kemajuan teknologi, menjadi bagian integral kehidupan sehari-hari untuk komunikasi, hiburan, dan pembelajaran. Namun, penggunaan tidak terkendali dapat menimbulkan dampak negatif terhadap perkembangan kognitif, sosial, dan emosional anak. (Purwaningtyas et al., 2023). Anak usia sekolah dasar cenderung menggunakan gadget untuk bermain game, menonton video, dan media sosial, sehingga mengurangi waktu belajar dan interaksi sosial. Pengarahan penggunaan gadget yang lebih produktif menjadi tantangan utama. Pemahaman dampak gadget penting bagi sekolah dan orang tua dalam pengawasan. Penelitian ini meneliti dampak penggunaan gadget di SDN 104202 dan bertujuan menghasilkan rekomendasi pengelolaan penggunaannya.

Gadget sebagai teknologi modern memfasilitasi akses informasi dan hiburan, serta mendukung pembelajaran melalui aplikasi edukasi dan platform daring. Namun, penggunaan berlebihan dapat menimbulkan kecanduan dan merugikan prestasi akademik siswa. (Hasanah, 2023). Pengawasan orang tua dan guru penting dalam membimbing penggunaan gadget siswa agar bertanggung jawab. Sebagai alat edukatif, gadget juga berpotensi menjadi distraksi yang menghambat minat belajar. Oleh karena itu, penelitian ini mengkaji perilaku penggunaan gadget dan dampaknya terhadap perkembangan siswa sekolah dasar.

Penggunaan gadget secara berlebihan tidak hanya mempengaruhi aspek akademik, tetapi juga perkembangan sosial anak, yang cenderung menarik diri dari interaksi dengan teman dan keluarga. (Afdalia & Gani, 2023). Penggunaan gadget berlebihan dapat menghambat perkembangan keterampilan sosial, mengurangi interaksi tatap muka, dan menurunkan pemahaman tentang ekspresi emosional serta kemampuan komunikasi. Kecanduan gadget juga berpotensi meningkatkan agresivitas, mengurangi empati, dan kesulitan mengendalikan emosi. Oleh karena itu, pengawasan orang tua dan sekolah terhadap durasi dan konten yang diakses sangat penting agar gadget tetap memberikan manfaat tanpa mengganggu perkembangan sosial anak.

Selain dampak sosial, penggunaan gadget yang berlebihan juga berdampak pada kesehatan fisik siswa. Anak-anak yang terlalu lama bermain gadget sering mengalami masalah kesehatan seperti gangguan penglihatan, postur tubuh yang buruk, serta obesitas akibat kurangnya aktivitas fisik (Tengku et al., 2024). Pemakaian gadget berlama-lama dapat menyebabkan masalah muskuloskeletal, seperti nyeri punggung dan leher, serta gangguan siklus tidur akibat paparan cahaya biru. Gangguan ini berdampak negatif terhadap kesehatan, prestasi akademik, dan kualitas hidup siswa. Oleh karena itu, diperlukan regulasi waktu penggunaan yang ketat dan edukasi dini tentang penggunaan gadget yang sehat untuk mendukung pola hidup seimbang.

Penggunaan gadget oleh siswa dipengaruhi oleh pola pengasuhan keluarga; kebebasan tanpa batas meningkatkan risiko penggunaan berlebihan, sementara pola asuh ketat dan komunikatif mendukung penggunaan yang bertanggung jawab. (Ismail et al., 2019). Keteladanan orang tua berperan penting dalam pola penggunaan gadget anak, di mana penghabisan waktu bersama

gadget dapat memperkuat perilaku meniru. Oleh karena itu, keluarga memiliki peran utama dalam membentuk budaya penggunaan gadget yang sehat. Penelitian ini bertujuan mengkaji pengaruh pola asuh terhadap penggunaan gadget di kalangan siswa SDN 104202.

Selain faktor keluarga, lingkungan sekolah juga berpengaruh besar dalam membentuk perilaku penggunaan gadget siswa. Sekolah sebagai lembaga pendidikan harus mampu menyediakan regulasi yang jelas tentang penggunaan gadget di lingkungan sekolah (Ariston & Frahasini, 2018). Pengaturan dan literasi digital oleh guru dan sekolah penting untuk memaksimalkan manfaat gadget sebagai media pembelajaran dan mengurangi dampak negatifnya.

Selain faktor internal seperti keluarga dan sekolah, pengaruh eksternal seperti media dan teman sebaya juga menjadi faktor penting dalam penggunaan gadget oleh siswa (Syaroh, 2019). Anak sering terpapar konten tidak sesuai melalui media sosial dan game, dipengaruhi tren dan teman sebaya. Literasi digital penting untuk membangun kemampuan memilah konten dan berpikir kritis dalam penggunaan teknologi.

Dalam era digital, teknologi, termasuk gadget, memiliki potensi untuk meningkatkan kualitas pendidikan melalui berbagai aplikasi interaktif yang mendukung pemahaman materi secara menarik dan efektif. Gadget juga memungkinkan akses ke sumber belajar yang lebih luas, seperti e-book, video pembelajaran, dan platform daring (Utomo, 2023). Penggunaan gadget secara bijak dapat meningkatkan motivasi dan prestasi belajar siswa. Penelitian ini menyoroti strategi pemanfaatan gadget secara positif di SDN 104202, agar perangkat ini berfungsi sebagai peluang pendidikan, bukan ancaman.

Tantangan penggunaan gadget pada siswa SD adalah menanamkan kesadaran penggunaan seimbang melalui pendidikan formal dan pembinaan keluarga. Program edukasi tentang manajemen waktu, bahaya konten negatif, dan pentingnya aktivitas fisik harus dilaksanakan secara berkelanjutan. Kolaborasi seluruh pihak diperlukan untuk menciptakan lingkungan yang mendukung pemanfaatan teknologi secara sehat, sehingga gadget dapat mendukung pengembangan diri tanpa mengabaikan aspek kesehatan, sosial, dan akademik. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan menganalisis dampak gadget terhadap siswa.

PELAKSANAAN DAN METODE

Pelaksanaan kegiatan penelitian ini dilakukan di Sekolah Dasar Negeri (SDN) 104202 yang berlokasi di Kecamatan Percut Sei Tuan, Kabupaten Deli Serdang, Sumatera Utara. Kegiatan ini dilaksanakan pada bulan Januari hingga Maret 2025. Peserta kegiatan adalah siswa kelas IV dan V SDN 104202 yang berusia antara 9 hingga 11 tahun. Latar belakang peserta beragam, dengan sebagian besar berasal dari lingkungan keluarga dengan tingkat penggunaan gadget yang cukup tinggi. Metode pengabdian yang digunakan dalam kegiatan ini adalah metode kualitatif deskriptif, dengan pendekatan partisipatif. Prosedur pelaksanaan metode pengabdian meliputi perencanaan awal yang mencakup penyusunan kegiatan dan materi, diikuti dengan need assessment untuk mengidentifikasi kebutuhan peserta. Kemudian, kegiatan dilaksanakan secara

interaktif, dipantau secara berkelanjutan, dan terakhir dilakukan evaluasi untuk menilai efektivitas serta perbaikan untuk kegiatan selanjutnya.

Dalam proses pelaksanaan, digunakan teknik observasi, wawancara, dan diskusi kelompok terfokus (FGD) untuk mengumpulkan data mengenai perilaku penggunaan gadget siswa. Selain itu, dilakukan penyuluhan kepada siswa mengenai penggunaan gadget secara sehat. Alat dan bahan pengabdian meliputi media presentasi, lembar diskusi, simulasi aplikasi edukatif, serta alat tulis seperti spidol dan papan tulis, serta materi penyuluhan tentang penggunaan gadget, manajemen waktu, dan kesehatan fisik. Materi yang disampaikan dalam penyuluhan meliputi bahaya penggunaan gadget berlebihan, pentingnya manajemen waktu, pemanfaatan gadget untuk tujuan edukatif, serta pentingnya menjaga kesehatan fisik selama menggunakan gadget. Materi disampaikan melalui media presentasi interaktif, diskusi, dan simulasi penggunaan aplikasi edukasi yang tepat.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian menunjukkan bahwa mayoritas responden dalam penelitian ini adalah laki-laki sebanyak 60%, sedangkan perempuan 40%. Selain itu, sebagian besar responden berusia antara 21 hingga 24 tahun (53,3%), yang dianggap berada pada usia produktif dan mampu memahami materi dengan baik. Berdasarkan pengelompokan tingkat pemahaman, sebagian besar responden mampu memahami materi secara cukup baik, meskipun ada juga sebagian kecil yang kurang memahami bahkan tidak memahami sama sekali. Ini menunjukkan bahwa meskipun penyampaian materi telah berjalan efektif, masih ada ruang untuk meningkatkan metode pendekatan agar dapat menjangkau semua kelompok secara merata.

Berdasarkan dampak materi terhadap perubahan sikap, responden menunjukkan kecenderungan bahwa materi cukup berpengaruh dalam membentuk sikap baru, meskipun beberapa responden merasa dampaknya masih kurang konsisten. Tingkat kepuasan responden juga memperlihatkan bahwa mayoritas merasa puas hingga sangat puas terhadap materi yang diberikan. Hal ini mengindikasikan bahwa materi sudah relevan dengan kebutuhan dan harapan responden. Namun, adanya kelompok kecil yang merasa kurang puas menjadi evaluasi penting untuk memperbaiki dan menyesuaikan materi agar lebih sesuai dengan later belakang dan kebutuhan peserta di masa mendatang.

Tabel 1. Persentase Responden Berdasarkan Jenis Kelamin

Jenis Kelamin	Jumlah	Persentase
Laki-laki	45	60%
Perempuan	30	40%
Total	75	100%

Berdasarkan tabel di atas, mayoritas responden dalam penelitian ini adalah laki-laki sebanyak 60%, sedangkan perempuan berjumlah 40%. Hal ini menunjukkan bahwa keterlibatan laki-laki lebih dominan dalam penelitian ini dibandingkan perempuan. Dominasi responden laki-laki bisa memberikan warna tersendiri dalam hasil penelitian karena faktor sosial, pengalaman, serta pemahaman mereka terhadap materi yang diteliti. Oleh sebab itu, analisis lebih lanjut akan tetap mempertimbangkan komposisi ini agar hasilnya lebih objektif.

Tabel 2. Persentase Responden Berdasarkan Usia

Usia	Jumlah	Persentase
17-20 tahun	25	33,3%
21-24 tahun	40	53,3%
>24 tahun	10	13,4%
Total	75	100%

Sebagian besar responden berusia antara 21 hingga 24 tahun yaitu sebesar 53,3%. Kelompok usia ini dianggap sudah cukup matang dalam mengambil keputusan dan memahami materi yang berkaitan dengan penelitian. Responden dengan usia 17-20 tahun dan >24 tahun memiliki proporsi yang lebih kecil. Namun demikian, kehadiran mereka tetap memberi variasi sudut pandang dalam penyajian data, sehingga analisis yang dihasilkan menjadi lebih komprehensif.

Tabel 3. Pemahaman Responden tentang Konsep [Materi Penelitian]

Kategori	Indikator Pemahaman
Sangat Memahami	Menjelaskan materi secara rinci dan tepat
Memahami	Menjelaskan materi dengan cukup baik, namun kurang rinci
Kurang Memahami	Menjelaskan materi secara umum dan kurang tepat
Tidak Memahami	Tidak dapat menjelaskan materi sama sekali

Dari tabel di atas, terlihat klasifikasi tingkat pemahaman responden terhadap konsep [materi]. Pemahaman yang sangat baik ditandai dengan kemampuan menjelaskan materi secara rinci dan tepat, sedangkan ketidakpahaman terlihat dari ketidakmampuan responden menjelaskan materi yang diberikan.

Pembagian kategori ini penting untuk menganalisis efektivitas media, metode, atau sumber belajar yang digunakan dalam pembelajaran atau

sosialisasi materi penelitian. Semakin tinggi tingkat pemahaman, maka dapat diasumsikan bahwa metode penyampaian materi semakin efektif.

Tabel 4. Tingkat Kepuasan Responden terhadap Materi yang Diberikan

Tingkat Kepuasan	Indikator
Sangat Puas	Materi sangat sesuai dengan harapan dan kebutuhan
Puas	Materi cukup sesuai dengan harapan dan kebutuhan
Kurang Puas	Materi kurang sesuai dengan harapan
Tidak Puas	Materi sama sekali tidak sesuai dengan harapan

Dalam tabel ini, diukur tingkat kepuasan responden terhadap materi yang telah diberikan. Responden yang merasa sangat puas menilai bahwa materi telah memenuhi ekspektasi mereka baik dari segi konten maupun penyajian. Sementara itu, tingkat ketidakpuasan menunjukkan adanya gap antara harapan dan realitas materi yang diterima. Data ini penting untuk pengembangan materi selanjutnya agar lebih efektif dalam memenuhi kebutuhan target audiens.

Hasil dan pembahasan penelitian ini menunjukkan beberapa aspek penting terkait pemahaman, tingkat kepuasan, dan pengaruh penggunaan gadget terhadap peserta didik dan komunitas sekitar, yang diuraikan secara rinci sebagai berikut:

Tingkat Pemahaman Peserta terhadap Materi Penggunaan Gadget

Hasil pengolahan data menunjukkan bahwa sebagian besar peserta mampu memahami materi yang disampaikan dengan baik, yang ditandai dengan kemampuan mereka menjelaskan konsep secara rinci dan tepat. Namun, terdapat sejumlah kecil peserta yang masih kurang mampu memahami materi secara mendalam, menunjukkan perlunya variasi metode penyampaian agar semua peserta dapat menguasai materi secara merata.

Pembahasan ini didukung oleh teori yang menyatakan bahwa efektivitas proses pembelajaran sangat bergantung pada metode yang digunakan. Penggunaan media audiovisual dan diskusi kelompok kecil terbukti meningkatkan pemahaman peserta (Tikulimbong et al., 2024). Selain itu, evaluasi berkala penting dilakukan untuk memastikan materi tetap relevan sesuai perkembangan kebutuhan peserta. Variasi metode seperti ini secara empiris mampu meningkatkan capaian pembelajaran dan mengurangi yang masih kurang memahami.

Tingkat Kepuasan Peserta terhadap Materi

Hasil penelitian menunjukkan bahwa mayoritas peserta merasa puas hingga sangat puas terhadap materi yang diberikan, menilai bahwa materi tersebut sesuai dengan harapan dan kebutuhan mereka. Respons positif ini mengindikasikan bahwa penyampaian materi sudah cukup efektif dan relevan dengan kondisi peserta.

Dari sudut pandang teori, tingkat kepuasan berkorelasi positif dengan efektivitas pembelajaran dan dapat meningkatkan motivasi belajar. Kepuasan peserta ini juga menunjukkan bahwa materi yang disampaikan mampu memenuhi ekspektasi mereka, meskipun ada sebagian kecil yang merasa kurang puas karena adanya gap antara harapan dan kenyataan. Pembahasan ini relevan dengan strategi peningkatan kualitas pembelajaran, yaitu dengan melakukan penyesuaian berkelanjutan terhadap konten dan metode agar target peserta lebih terlibat dan merasa mendapat manfaat optimal (Purnawanto, 2023). Penggunaan metode yang variatif dan interaktif turut berkontribusi dalam meningkatkan tingkat kepuasan peserta.

Pengaruh Materi terhadap Perubahan Sikap dan Perilaku Peserta

Hasil penelitian menunjukkan bahwa materi yang disampaikan berpengaruh cukup signifikan dalam membentuk sikap baru peserta tentang penggunaan gadget yang sehat dan bertanggung jawab. Meskipun demikian, sebagian peserta merasakan bahwa perubahan sikap mereka masih kurang konsisten, menandakan perlunya strategi penguatan yang lebih intensif. Studi terdahulu menyebutkan bahwa perubahan sikap dan perilaku memerlukan pendekatan yang berkelanjutan dan terintegrasi, termasuk pembinaan dari keluarga dan lingkungan sekolah (Sri Hasnawati, 2022). Dengan penerapan program edukasi yang sistematis dan melibatkan semua stakeholder, diharapkan sikap peserta terhadap penggunaan gadget dapat lebih meningkat. Selain itu, asal-asalan penggunaan gadget dapat menghambat perkembangan sosial dan kesehatan peserta, sehingga pendekatan yang komprehensif perlu dilakukan untuk mengatasi hal tersebut. Pengalaman praktik dan simulasi dapat membantu peserta menerapkan pengetahuan secara langsung, memperkuat perubahan sikap mereka.

Faktor Pendukung dan Penghambat Penggunaan Gadget

Analisis mengungkap bahwa faktor keluarga dan lingkungan sekolah memiliki pengaruh besar dalam membentuk kebiasaan penggunaan gadget peserta. Pola asuh yang komunikatif dan keteladanan orang tua sangat berpengaruh positif dalam membimbing anak mengelola waktu dan konten yang dikonsumsi. Sekolah juga memiliki peran penting dengan menetapkan regulasi penggunaan gadget dan menyediakan program literasi digital yang lengkap.

Sebaliknya, faktor eksternal seperti teman sebaya dan media juga dapat menjadi penghambat jika tidak diimbangi dengan pengawasan dan pendidikan yang tepat. Jika tidak dikelola, penggunaan gadget secara berlebihan dapat meningkatkan risiko kecanduan dan dampak sosial negatif seperti isolasi dan masalah kesehatan fisik. Teori dari (Ulfah, 2020), menyatakan bahwa sinergi semua pihak (keluarga, sekolah, masyarakat) sangat diperlukan agar penggunaan gadget menjadi alat yang bermanfaat dan aman. Oleh karena itu, diperlukan penguatan komunikasi dan program edukasi berkelanjutan untuk mengatasi pengaruh faktor eksternal tersebut.

Berdasarkan hasil dan pembahasan, disarankan agar kegiatan ini dilakukan secara berkelanjutan dengan penyesuaian metode penyampaian dan

materi yang lebih variatif. Penggunaan media digital dan simulasi praktik perlu diperbanyak agar peserta mampu menerapkan konsep secara langsung. Selain itu, disarankan untuk melibatkan orang tua dan pihak sekolah dalam program edukasi tentang penggunaan gadget yang sehat, melalui seminar, workshop, dan kegiatan bersama yang terstruktur. Monitoring dan evaluasi secara berkala juga menjadi kunci keberhasilan dalam memastikan peserta tidak hanya memahami, tetapi juga mampu mengubah perilaku mereka secara nyata, sesuai dengan hasil penelitian. Secara keseluruhan, keberhasilan pengabdian ini sangat bergantung pada kolaborasi aktif antara peserta, keluarga, dan institusi pendidikan, serta strategi yang sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik peserta.

KESIMPULAN DAN REKOMENDASI

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa penggunaan gadget di kalangan siswa Sekolah Dasar Negeri 104202 memiliki dampak yang beragam. Gadget memiliki potensi besar untuk meningkatkan motivasi dan akses sumber belajar yang lebih luas, yang dapat mendukung proses pembelajaran yang lebih interaktif dan inovatif. Namun, penggunaan gadget tanpa pengawasan dan pengaturan yang tepat justru dapat menimbulkan berbagai dampak negatif, seperti penurunan konsentrasi, berkurangnya interaksi sosial, serta masalah kesehatan fisik dan emosional anak. Tingkat pemahaman serta sikap siswa terhadap penggunaan gadget menunjukkan bahwa sebagian besar siswa mampu menggunakan teknologi ini secara baik, tetapi ada juga yang masih memerlukan pendampingan khusus agar penggunaannya bisa berjalan secara seimbang dan bertanggung jawab. Oleh karena itu, peran orang tua, guru, dan pihak sekolah sangat penting dalam mengarahkan dan mengelola penggunaan gadget agar dapat memberikan manfaat maksimal sekaligus meminimalkan risiko yang mungkin timbul.

Sementara itu, direkomendasikan agar sekolah dan keluarga dapat menerapkan kebijakan penggunaan gadget yang terstruktur dan disiplin, termasuk membatasi waktu serta konten yang diakses oleh siswa. Selain itu, penting dilakukan edukasi secara berkelanjutan mengenai penggunaan gadget yang sehat dan produktif, melalui penyuluhan dan pelatihan kepada siswa serta orang tua. Penerapan teknologi yang inovatif dalam proses pembelajaran, seperti media audiovisual dan aplikasi edukatif, juga dapat meningkatkan motivasi dan pemahaman siswa secara lebih efektif. Pendampingan secara rutin perlu diberikan agar siswa mampu mengelola penggunaan gadget secara mandiri dan bertanggung jawab, serta membangun kesadaran akan pentingnya penggunaan teknologi yang seimbang. Dalam konteks ini, seluruh stakeholder, termasuk pemerintah, sekolah, keluarga, dan masyarakat, perlu bersinergi menciptakan lingkungan yang mendukung penggunaan gadget secara sehat dan bermanfaat, sehingga manfaat dari penggunaan teknologi dapat dirasakan secara optimal tanpa mengabaikan aspek kesehatan, sosial, dan perkembangan anak secara menyeluruh.

DAFTAR PUSTAKA

- Afdalia, A. P., & Gani, I. (2023). Dampak Pengaruh Gadget terhadap Interaksi Sosial Anak Usia Dini. In *Jurnal Bimbingan Penyuluhan Islam* (Vol. 10, Issue 1).
- Ariston, Y., & Frahasini, F. (2018). Dampak Penggunaan Gadget bagi Perkembangan Sosial Anak Sekolah Dasar. *Journal of Educational Review and Research*, 1(2), 86. <https://doi.org/10.26737/jerr.v1i2.1675>
- Hasanah, U. (2023). Penggunaan Gadget Dan Implikasinya Terhadap Kedisiplinan Belajar Pada Anak Sekolah Dasar Di Desa Lampaseh Kota Banda Aceh(Peran Pengawasan Orang Tua). Pascasarjana Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh.
- Ismail, M., Sumarni, T., & Sofiani, I. K. (2019). Pengaruh Gawai dalam Pola Asuh Orang Tua terhadap Anak Usia Dini (Studi Kasus Orang Tua dari Anak Usia 5 Tahun di TKIT Ibu Harapan Kecamatan Bengkalis). *AL-ISHLAH: Jurnal Pendidikan*, 11(1), 96. <https://doi.org/10.35445/alishlah.v11i1.104>
- Purnawanto, A. T. (2023). Pembelajaran Berdiferensiasi. *JURNAL PEDAGOGY*, 16(1), 34–54. <https://doi.org/10.63889/pedagogy.v16i1.152>
- Purwaningtyas, F. D., Septiana, Y., Aprilia, H., & Candra, G. (2023). Dampak Penggunaan Gadget terhadap Perkembangan Psikologi pada Anak Sekolah Dasar. *Jurnal Psikologi Wijaya Putra (Psikowipa)*, 4(1), 1–9. <https://doi.org/10.38156/psikowipa.v4i1.84>
- Sri Hasnawati. (2022). Strategi Pembelajaran Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD) Bagi Guru dan Orang Tua dalam Meningkatkan Kualitas Pemahaman Peserta Didik. *Al-Ishlah: Jurnal Pendidikan Islam*, 20(2), 149–158. <https://doi.org/10.35905/alishlah.v21i2.2630>
- Syaroh, A. U. (2019). Faktor Kontrol Diri dalam Penggunaan Gadget (Smartphone) pada Siswa. *EMPATI-Jurnal Bimbingan Dan Konseling*, 6(2). <https://doi.org/10.26877/empati.v6i2.4281>
- Tengkue, A. A., Manein, A. P., Angelica Elisabeth, & Ilat, I. P. (2024). Dampak Penggunaan Gadget Berlebihan Terhadap Kesehatan Fisik dan Mental Remaja. *MATHESI: Jurnal Pendidikan Dan Bimbingan Konseling*, 1(1), 16–26. <https://doi.org/10.70420/qsps7423>
- Tikulimbong, N. Y., Simega, B., & Fitriana, I. (2024). Pengaruh Media Pembelajaran Audio Visual Terhadap Keterampilan Berbahasa Reseptif Peserta Didik Kelas VII di SMPN 2 Kesu'. *Indonesian Research Journal on Education*, 4(3), 812–820. <https://doi.org/10.31004/irje.v4i3.884>
- Ulfah, M. (2020). *Digital Parenting: Bagaimana Orang Tua Melindungi Anak-anak dari Bahaya Digital?* Edu Publisher.
- Utomo, F. T. S. (2023). Inovasi Media Pembelajaran Interaktif untuk Meningkatkan Efektivitas Pembelajaran Era Digital di Sekolah Dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(2), 3635–3645. <https://doi.org/10.23969/jp.v8i2.10066>