

**STUDI LITERATUR TERKAIT PENGARUH PENGGUNAAN GADGET
TERHADAP MOTIVASI BELAJAR SISWA SEKOLAH DASAR**

Kharisma Nurrohimah¹, Tunjungsari Sekaringtyas², Endang Wahyudiana³,

¹PGSD FIP Universitas Negeri Jakarta

²PGSD FIP Universitas Negeri Jakarta

³PGSD FIP Universitas Negeri Jakarta

¹kharismanrxmh@gmail.com, ²tanjungsari@unj.ac.id,

³endangwahyudiana@unj.ac.id,

ABSTRACT

This research is a literature study that aims to examine the effect of gadget use on elementary school students' learning motivation. Gadgets, as part of technological advancement, have the potential to increase learning motivation if used appropriately, such as as interactive media and information sources. However, excessive and unsupervised use can reduce learning motivation, disrupt concentration and lead to addiction. This review analyzes five relevant scientific articles that show that the effects of gadgets are significant and influenced by the intensity of use, the type of content, and the role of parental and teacher supervision. Therefore, wise and collaborative gadget management is needed to support students' learning process optimally.

Keywords: Gadget Use, Learning Motivation, Elementary School Students

ABSTRAK

Penelitian ini merupakan studi literatur yang bertujuan untuk mengkaji pengaruh penggunaan gadget terhadap motivasi belajar siswa sekolah dasar. Gadget, sebagai bagian dari kemajuan teknologi, memiliki potensi meningkatkan motivasi belajar jika digunakan secara tepat, seperti sebagai media interaktif dan sumber informasi. Namun, penggunaan berlebihan dan tanpa pengawasan dapat menurunkan motivasi belajar, mengganggu konsentrasi, serta menimbulkan kecanduan. Kajian ini menganalisis lima artikel ilmiah relevan yang menunjukkan bahwa pengaruh gadget bersifat signifikan dan dipengaruhi oleh intensitas penggunaan, jenis konten, serta peran pengawasan orang tua dan guru. Oleh karena itu, pengelolaan gadget secara bijak dan kolaboratif diperlukan untuk mendukung proses belajar siswa secara optimal.

Kata Kunci: Penggunaan Gadget, Motivasi Belajar, Siswa Sekolah Dasar

A. Pendahuluan

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi saat ini berlangsung dengan sangat cepat. Salah satu bentuk dari perkembangan ini adalah munculnya berbagai jenis gadget seperti *smartphone*, *tablet*, dan perangkat digital lainnya. Dalam Bahasa Indonesia, gadget dikenal sebagai gawai. Gadget merupakan alat elektronik berukuran kecil yang dirancang dengan berbagai fitur khusus, di mana di dalamnya tersedia beragam aplikasi untuk mengakses informasi, jejaring sosial, menyalurkan hobi, mengekspresikan kreativitas, dan banyak fungsi lainnya. Umumnya, istilah gadget sering dikaitkan dengan perangkat seperti *ponsel pintar* atau *smartphone*. Fungsinya meliputi sarana komunikasi, sumber informasi, hiburan, hingga pelengkap gaya hidup modern (Anggraini, 2019).

Kemajuan pesat dalam sistem komunikasi tentu saja mengubah pola komunikasi di masyarakat. Sebelum adanya media massa, komunikasi di Indonesia sebagian

besar dilakukan dengan cara yang sederhana, menggunakan media tradisional atau tatap muka langsung. Perkembangan baru dalam sistem komunikasi di Indonesia, terutama dengan semakin populernya penggunaan gadget, mencatat perubahan signifikan dalam cara berkomunikasi (Kamil, 2016).

1. Penggunaan gadget dalam komunikasi telah menyebabkan menurunnya minat masyarakat untuk membaca.
2. Interaksi melalui gadget juga turut membuka peluang terjadinya tindakan-tindakan ilegal.
3. Di Indonesia, pemanfaatan gadget cenderung lebih menonjol sebagai bagian dari gaya hidup dibandingkan dengan fungsinya sebagai alat komunikasi.

Gadget memiliki dampak yang cukup besar bagi masyarakat termasuk pelajar. Di satu sisi, gadget dapat menjadi sarana yang bermanfaat dalam dunia pendidikan. Dengan bantuan

gadget, siswa dapat mengakses berbagai informasi, video pembelajaran, aplikasi edukatif, serta melakukan kegiatan belajar secara daring. Pemanfaatan gadget secara bijak dapat mendukung proses pembelajaran yang interaktif dan menarik, serta meningkatkan motivasi belajar siswa. Namun di sisi lain, penggunaan gadget secara berlebihan dan tanpa pengawasan dapat membawa dampak negatif terhadap siswa, terutama dalam hal motivasi belajar.

Menurut Islamuddin (2012:259), motivasi belajar dapat diartikan sebagai suatu faktor yang membangkitkan keinginan atau gairah dalam proses belajar, yang berperan sebagai pemicu semangat untuk terus belajar. Sementara itu, Hermine Marshall menyatakan bahwa motivasi belajar mencakup aspek-aspek seperti makna, manfaat, serta nilai dari aktivitas belajar itu sendiri, yang mampu menarik minat siswa untuk terlibat dalam kegiatan pembelajaran tersebut. Siswa yang memiliki motivasi belajar yang tinggi cenderung lebih aktif, bersemangat, dan tekun dalam menyelesaikan tugas-tugas sekolah. Di sisi lain, siswa dengan

motivasi belajar yang rendah cenderung malas, kurang fokus, dan tidak antusias dalam mengikuti proses belajar.

Banyak siswa yang lebih tertarik menggunakan gadget untuk bermain game, menonton video hiburan, atau menjelajahi media sosial dibandingkan dengan memanfaatkannya sebagai alat penunjang kegiatan belajar. Ketertarikan yang berlebihan terhadap hiburan digital ini dapat mengalihkan fokus siswa dari tanggung jawab akademik mereka. Akibatnya, hal ini dapat mengakibatkan penurunan minat belajar, rendahnya tingkat konsentrasi selama proses pembelajaran, serta berdampak pada menurunnya prestasi akademik siswa secara keseluruhan. Penting bagi orang tua dan pendidik untuk membantu anak-anak mengembangkan keterampilan dan kebiasaan sehat terkait penggunaan teknologi, guna memastikan mereka dapat memanfaatkannya secara bertanggung jawab dan sehat.

Berdasarkan permasalahan tersebut, peneliti merasa terdorong untuk mengkaji lebih lanjut mengenai pengaruh penggunaan gadget terhadap motivasi belajar siswa

sekolah dasar, dengan literatur yang relevan. Melalui kajian ini, diharapkan dapat diperoleh pemahaman yang lebih komprehensif mengenai bagaimana penggunaan gadget dapat memengaruhi motivasi belajar siswa, khususnya pada jenjang pendidikan dasar.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini tergolong dalam jenis penelitian kualitatif dengan pendekatan metode kepustakaan atau studi literatur. Studi literatur merupakan kegiatan penelusuran dan pengkajian pustaka dengan membaca berbagai sumber seperti buku, jurnal, serta publikasi ilmiah lainnya yang memiliki kaitan dengan topik penelitian, dengan tujuan menghasilkan suatu tulisan yang membahas topik atau isu tertentu (Marzali, 2017).

Penelitian dengan pendekatan studi literatur melalui beberapa tahapan. Tahapan tersebut meliputi pengumpulan artikel, penyaringan atau pengurangan jumlah artikel berdasarkan variabel-variabel tertentu, penyusunan dan pengelompokan artikel yang telah dipilih, pengorganisasian serta pembahasan isi artikel, dan diakhiri

dengan penarikan kesimpulan (Asbar & Witarsa, 2020). Mengacu pada pendapat tersebut, peneliti menetapkan tahapan penelitian sebagai berikut: menentukan fokus kajian, mencari informasi yang sesuai, mengkaji teori-teori yang relevan, mencari dasar teori dari para ahli maupun hasil penelitian sebelumnya, menganalisis teori dan temuan yang relevan, serta menarik kesimpulan akhir.

Dalam metode ini, peneliti melakukan proses pengumpulan, analisis, pengolahan, dan penyajian informasi yang berasal dari jurnal serta berbagai teks lain yang relevan dengan topik penelitian, yang kemudian dijadikan acuan dalam bentuk laporan literatur. Pengumpulan data dilakukan melalui berbagai sumber yang tersedia secara daring.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Gadget merupakan salah satu wujud nyata dari kemajuan teknologi informasi dan komunikasi pada era modern. Menariknya, saat ini gadget telah menjadi kebutuhan yang hampir tidak terpisahkan dari kehidupan individu, baik anak-anak maupun orang dewasa. Secara umum, istilah

gadget merujuk pada perangkat teknologi berukuran kecil yang bersifat multifungsi, seperti *smartphone*, telepon genggam, *iPad*, *netbook*, *Blackberry*, dan perangkat sejenis lainnya. Keberadaan gadget pada dasarnya bertujuan untuk menunjang dan mempermudah aktivitas manusia, terutama dalam hal-hal yang bersifat positif. Namun demikian, dalam praktiknya, penggunaan gadget tidak selalu memberikan dampak yang positif. Bagi individu yang tidak mampu memanfaatkan gadget secara bijak, perangkat ini justru dapat menimbulkan berbagai dampak negatif. Salah satu jenis gadget yang saat ini telah menjadi bagian dari kebutuhan sehari-hari bagi seluruh lapisan masyarakat, baik di wilayah perkotaan maupun pedesaan, tanpa memandang usia maupun status sosial ekonomi adalah *smartphone* (Magdalena et al., 2021).

Dampak penggunaan *smartphone* terhadap anak usia sekolah dasar sangat beragam dan bersifat dualistik, yakni dapat memberikan pengaruh positif maupun negatif, tergantung pada pola dan intensitas penggunaannya. Anak-anak pada jenjang sekolah dasar, yang umumnya berusia antara 6 hingga 12

tahun, pada dasarnya belum memiliki kematangan emosi dan kemampuan kognitif yang cukup untuk memilah serta memahami konsekuensi dari penggunaan gadget secara mandiri. Pengenalan teknologi kepada anak-anak memang diperlukan sebagai bagian dari upaya adaptasi terhadap perkembangan zaman. Namun, pengenalan tersebut seharusnya dilakukan secara proporsional dan tidak berlebihan. Penggunaan gadget secara berlebihan, terlebih hingga menimbulkan kecanduan, dapat memberikan dampak negatif yang signifikan terhadap tumbuh kembang anak. Anak dapat menganggap gadget sebagai lebih dari sekadar alat bantu, melainkan sebagai ‘teman’ yang sulit dipisahkan dari kehidupan sehari-hari (Mustikawati dalam Magdalena et al., 2021).

Pada orang dewasa, rata-rata durasi penggunaan gadget berkisar sekitar satu jam dalam satu kali pemakaian, dengan frekuensi penggunaan yang dapat terjadi beberapa kali dalam satu hari. Kondisi ini tidak dapat disamakan dengan anak-anak. Oleh karena itu, penggunaan gadget pada anak usia dini seharusnya dibatasi dan dibedakan secara signifikan

dibandingkan dengan orang dewasa. Jika tidak, maka risiko munculnya dampak negatif, seperti kecanduan terhadap gadget, akan semakin tinggi dan dapat terjadi dalam waktu yang relatif singkat (Nugraheni dalam Magdalena et al., 2021).

Menurut Sundus (2017), penggunaan gadget pada anak-anak dapat memberikan dampak positif terhadap perkembangan motorik dan kognitif mereka. Selain itu, gadget juga bisa menjadi sarana hiburan dan membantu melatih jiwa kompetitif pada anak-anak. Manfaat positif dari gadget dapat dirasakan asalkan penggunaannya diawasi dengan baik, tidak berlebihan, dan memilih konten yang bersifat positif. Konten yang dipilih sebaiknya memberikan informasi yang bermanfaat dan pengetahuan baru. Untuk anak-anak, konten yang dapat dilihat bisa berupa pembelajaran yang menarik, seperti cara berhitung, membaca, atau cerita yang edukatif.

1) Kemampuan motorik anak.

Keterampilan motorik melibatkan penggunaan otot kecil, seperti gerakan bibir, jari, dan pergelangan tangan. Penggunaan gadget dapat membantu melatih keterampilan motorik anak,

terutama melalui aktivitas yang melibatkan gerakan jari-jari saat bermain.

2) Melatih daya pikir anak.

Keterampilan kognitif atau daya pikir berhubungan dengan kemampuan berpikir, memproses informasi, dan mengingat, yang melibatkan kerja syaraf otak (Mardalena dkk., 2020). Berbagai aplikasi dan video edukatif yang tersedia di gadget dapat memberikan tantangan bagi anak, serta melatih kemampuan kognitif mereka. Gadget lebih menarik bagi anak-anak, sehingga menggunakannya untuk melatih keterampilan kognitif dapat meningkatkan semangat mereka untuk belajar.

3) Berfungsi sebagai hiburan anak-anak.

Gadget menyediakan banyak fitur menarik, seperti warna-warni cerah, suara yang menyenangkan, dan gambar menarik yang sangat disukai oleh anak-anak dalam aplikasi permainan atau video di platform seperti *YouTube*. Permainan seperti *puzzle*, balapan, atau petualangan dapat dengan mudah diunduh dari aplikasi store,

memberikan hiburan yang menyenangkan dan menarik bagi anak-anak.

4) Membentuk sikap kompetitif anak sejak dini.

Kemampuan berkompetisi anak dapat dilatih melalui permainan yang ada dalam gadget. Ketika anak bermain game yang melibatkan lebih dari satu pemain dan bersifat kompetitif, mereka akan merasakan langsung pengalaman berkompetisi dan terbiasa dalam lingkungan yang penuh persaingan.

Meskipun gadget memiliki banyak manfaat bagi manusia, seperti sebagai sarana hiburan dan menambah pengetahuan. Namun, penggunaan gadget juga dapat memberikan dampak negatif, terutama bagi anak-anak usia dini yang masih dalam proses tumbuh kembang. Gadget bisa berdampak buruk terhadap perkembangan motorik, kognitif, serta sosial emosional anak. Warisya dalam Syifa dkk. (2019) menyebutkan bahwa gadget dapat menimbulkan berbagai masalah, seperti maraknya penipuan di media massa, kecanduan gadget pada anak, dan bahaya radiasi yang bisa merusak penglihatan. Selain itu,

Sundus (2017) juga mengungkapkan bahwa gadget dapat mempengaruhi kemampuan berbicara anak, membentuk karakter mereka, kualitas belajar, serta menyebabkan gangguan dalam konsentrasi, bahkan berisiko menyebabkan depresi.

1) Hambatan dalam pertumbuhan kemampuan bicara dan bahasa anak.

Kemampuan berbicara berkaitan dengan kemampuan verbal untuk berkomunikasi, sedangkan bahasa mencakup seluruh sistem komunikasi, baik lisan maupun tulisan. Anak-anak yang mengalami keterlambatan dalam berbicara mungkin hanya dapat menghubungkan satu atau dua kata saja, dan mereka mungkin kesulitan untuk dimengerti meskipun sudah menggunakan kata-kata atau frasa. Anak akan belajar berbicara dan berbahasa melalui interaksi dengan orang lain. Namun, karena mereka menghabiskan waktu terlalu banyak di depan layar gadget, interaksi sosial mereka menjadi terbatas, yang pada akhirnya memengaruhi perkembangan kemampuan bicara dan bahasa mereka.

2) Kesulitan belajar pada anak.

Anak-anak usia dini sangat cepat dalam menyerap informasi baru. Jika mereka menghabiskan waktu terlalu lama dengan gadget, waktu mereka untuk berinteraksi dan belajar dari orang tua menjadi terbatas. Padahal, anak-anak membutuhkan interaksi ini untuk mengenal banyak kalimat baru dan belajar dari lingkungan mereka. Selain itu, gadget dapat membuat anak-anak menjadi malas untuk belajar.

3) Gangguan konsentrasi dan hiperaktivitas atau yang lebih dikenal dengan ADHD (*Attention Deficit/Hyperactivity Disorder*).

Penggunaan gadget yang tidak terkontrol dan berlebihan dapat menyebabkan gangguan pada anak, seperti kesulitan fokus, gangguan perilaku, dan kecemasan. Perubahan perilaku ini akan mengganggu proses belajar anak (Setianingsih dkk., 2018). Anak-anak yang kecanduan gadget seringkali menjadi gelisah, mudah marah, dan merasa terganggu jika tidak diizinkan menggunakan gadget atau jika waktu bermain mereka dibatasi.

4) Dampak yang kurang baik terhadap moral dan sikap.

Penggunaan gadget yang berlebihan dapat mempengaruhi karakter anak, seperti mengurangi sopan santun terhadap orang tua dan meningkatkan kecenderungan berkata kasar. Dampak negatif ini juga bisa terjadi jika anak menonton konten yang tidak baik di internet, seperti video yang menggunakan bahasa kasar. Anak-anak mungkin meniru bahasa atau perilaku buruk yang mereka lihat di konten tersebut. Oleh karena itu, orang tua perlu mengawasi penggunaan gadget anak-anak agar mereka tidak terpapar konten yang dapat merusak karakter dan memengaruhi kehidupan mereka di masa depan.

5) Terganggunya Kesehatan Mental.

Salah satu dampak negatif yang paling serius dari penggunaan gadget adalah dampaknya terhadap kesehatan mental dan psikologis anak, yang bisa menyebabkan depresi. Penggunaan gadget yang berlebihan atau ketergantungan pada gadget dapat menyebabkan anak merasa

cemas dan stres ketika tidak mengakses gadget mereka, yang akhirnya berisiko menimbulkan depresi.

Berdasarkan hasil studi literatur dari kelima penelitian ilmiah yang relevan, bahwa penggunaan gadget memiliki pengaruh yang signifikan terhadap motivasi belajar siswa sekolah dasar.

1. Pada penelitian pertama yang dilakukan oleh Dela Apri Setiyani dan Heru Purnomo (2021) menunjukan bahwa penggunaan gadget selama pembelajaran daring memiliki pengaruh yang kompleks terhadap motivasi belajar siswa sekolah dasar. Secara umum, gadget dapat meningkatkan motivasi belajar jika digunakan secara tepat, seperti untuk mencari informasi dan mendukung proses belajar. Namun, jika disalahgunakan, misalnya untuk bermain game berlebihan atau menyendiri, dapat menurunkan motivasi belajar dan bahkan

menyebabkan penurunan prestasi serta semangat belajar siswa. Oleh karena itu, pengaruhnya sangat tergantung pada cara penggunaan dan pengawasan dari orang tua maupun guru.

2. Lalu penelitian kedua yang dilakukan oleh Mirda Citra Devi dan Febrina dafit (2024) bahwa hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan gadget memiliki pengaruh yang signifikan terhadap motivasi belajar dan hasil belajar peserta didik kelas IV di SDN 005 Pulau Beralo. Secara statistik, pengaruh gadget terhadap motivasi belajar terbukti signifikan dengan nilai $t=4,250$ dan $p<0,05$, begitu pula pengaruh gadget terhadap hasil belajar yang juga signifikan dengan $t=4,557$ dan $p<0,05$. Dari analisis deskriptif, mayoritas peserta menunjukkan tingkat motivasi belajar yang sangat tinggi dan tinggi, serta hasil belajar yang sebagian besar berada dalam kategori

- sedang. Data yang diperoleh berdistribusi normal dan menunjukkan hubungan linear antara variabel gadget, motivasi belajar, dan hasil belajar.
3. Selanjutnya pada penelitian Diah retno Wati dkk (2024) bahwa penelitian ini menunjukkan penggunaan gadget berpengaruh signifikan terhadap motivasi belajar siswa SD. Penggunaan tinggi (60–80%) cenderung menurunkan motivasi, prestasi, serta menimbulkan gangguan konsentrasi dan kecanduan. Sebaliknya, penggunaan terkontrol (<50%) dapat meningkatkan keterampilan, kreativitas, dan akses informasi. Pengawasan orang tua dan guru diperlukan untuk memaksimalkan manfaat dan meminimalkan dampak negatif. Penelitian menegaskan pentingnya pengelolaan gadget yang bijak dan kerja sama dalam mendukung motivasi belajar siswa.
 4. Lalu, pada penelitian yang dilakukan oleh Farahdhiva Qotrunnada Fajrin dkk (2023) menunjukkan bahwa terdapat dampak dari penggunaan gadget terhadap motivasi belajar siswa. Secara umum, penggunaan gadget dapat meningkatkan motivasi belajar siswa, namun juga memiliki potensi dampak negatif jika tidak digunakan secara tepat. Penelitian ini menemukan bahwa suasana pembelajaran yang menyenangkan dan nyaman dapat membantu meningkatkan motivasi siswa dalam belajar.
 5. Dan pada penelitian yang dilakukan oleh Karmila Anggraini Poran (2023) hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan gadget memiliki pengaruh yang signifikan terhadap motivasi belajar anak. Anak yang terlalu bergantung pada gadget cenderung mengalami penurunan motivasi dan semangat belajar, sementara anak

yang tidak terpengaruh gadget menunjukkan minat dan motivasi belajar yang lebih tinggi. Selain itu, pemberian batasan dan pengawasan dari orang tua dianggap penting untuk meminimalisir dampak negatif gadget dan mendukung motivasi belajar anak secara positif.

Berdasarkan hasil kajian terhadap lima penelitian tersebut menunjukkan bahwa gadget dapat menjadi alat yang mendukung maupun menghambat proses belajar, tergantung pada pola penggunaannya. Jika dimanfaatkan secara tepat, gadget dapat meningkatkan semangat dan motivasi belajar siswa. Namun, ketika penggunaannya tidak terkontrol, seperti dipakai secara berlebihan untuk bermain gim atau kegiatan non-edukatif lainnya, gadget justru berpotensi menurunkan motivasi dan berdampak negatif terhadap pencapaian akademik.

Selain itu, faktor pengawasan dari orang tua maupun guru menjadi aspek penting yang memengaruhi sejauh mana gadget berdampak

terhadap siswa. Studi yang dianalisis menunjukkan bahwa penggunaan gadget dalam batas wajar (kurang dari 50%) justru dapat mendorong kreativitas, keterampilan, dan akses terhadap sumber belajar. Sebaliknya, penggunaan berlebihan (antara 60% - 80%) sering kali dikaitkan dengan menurunnya konsentrasi, semangat belajar, dan prestasi akademik. Tidak hanya itu, suasana belajar juga turut memainkan peran penting. Lingkungan belajar yang kondusif, nyaman, dan menyenangkan terbukti dapat memperkuat motivasi siswa dalam proses pembelajaran, apalagi bila didukung dengan pemanfaatan teknologi secara positif.

E. Kesimpulan

Penggunaan gadget memiliki pengaruh yang signifikan terhadap motivasi belajar siswa sekolah dasar. Gadget dapat memberikan dampak positif apabila digunakan secara tepat, seperti dalam mencari informasi edukatif, mengakses materi pembelajaran, serta menunjang proses belajar yang interaktif dan menyenangkan. Dalam konteks ini, gadget mampu meningkatkan

motivasi, kreativitas, dan keterampilan kognitif siswa.

Namun demikian, penggunaan gadget yang tidak terkontrol, khususnya jika lebih difokuskan pada hiburan seperti permainan atau konten non-edukatif, berpotensi menimbulkan dampak negatif seperti penurunan konsentrasi, penurunan motivasi belajar, bahkan kecanduan. Penggunaan gadget yang berlebihan juga dapat mengganggu perkembangan sosial-emosional, motorik, dan kemampuan berbicara anak. Dengan demikian, pengelolaan penggunaan gadget yang bijak dan kolaboratif antara orang tua, guru, dan peserta didik sangat diperlukan untuk menciptakan lingkungan belajar yang sehat, produktif, dan mendukung pencapaian akademik siswa secara optimal.

DAFTAR PUSTAKA

- Arianti, A. (2019). PERANAN GURU DALAM MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA. *Didaktika : Jurnal Kependidikan*, 12(2), Article 2.
- Dola, H. D. D., Basri, I., & Amir, A. (2024). Dampak Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Dini Studi Kasus Pada Anak Usia 3 Tahun Dengan Inisial "Ad." *TILA : Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dasar*, 4(1), 463–474.
- Fajrin, F. Q., Della Prawesti, V., Nabilah, T. Z., Cahyaningrum, F. N., Faradisi, A. R., Sari, E. A., & Savitri, R. (2023). ANALISIS DAMPAK PENGGUNAAN GADGET PADA MOTIVASI BELAJAR SISWA. *INDOPEDIA (Jurnal Inovasi Pembelajaran dan Pendidikan)*, 1(2), 673-683.
- Marpaung, J. (2018). PENGARUH PENGGUNAAN GADGET DALAM KEHIDUPAN. *KOPASTA: Jurnal Program Studi Bimbingan Konseling*, 5(2).
- Porang, K. A., & Mulhamah. (2023). Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Motivasi Belajar Anak di Desa Cucum, Kecamatan Kutabaro, Kabupaten Aceh Besar. *Jurnal Riset Dan Pengabdian Masyarakat*, 3(1), 77–83.
- Rahayu, N. S., Elan, E., & Mulyadi, S. (2021). ANALISIS PENGGUNAAN GADGET PADA ANAK USIA DINI. *JURNAL PAUD AGAPEDIA*, 5(2), 202–210.
- Setiyani, D. A. (2021). Penggunaan Gadget Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Pembelajaran Daring. *SCHOLASTICA JOURNAL PENDIDIKAN SEKOLAH DASAR DAN PENDIDIKAN DASAR (Kajian Teori dan Hasil Penelitian)*, 4(2).
- 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.

Wati, D. R., Cahyani, B. H., Khosiyono,
B. H. C., & Nisa, A. F. (2024).
ANALISIS DAMPAK
PENGUNAAN GADGET PADA
MOTIVASI BELAJAR SISWA
SEKOLAH DASAR. *Pendas:
Jurnal Ilmiah Pendidikan
Dasar*, 9(1), 2236-2249.