



Dampak Penggunaan Gadget Secara Berlebihan Terhadap Motivasi Belajar Siswa SDN 01 Banda Dalam

Lenggogeni Arrefa Sago ^{1*}, Suci Wulandari ², Adrias Adrias ³, Fadilla Suciana ⁴

¹⁻⁴ Universitas Negeri Padang, Indonesia

Email: arrefasago@gmail.com ^{1*}, wulandari140406@gmail.com ², adrias@fip.unp.ac.id ³, fadilasuciana@fip.unp.ac.id ⁴

Abstract: This study discusses how gadget use affects students' learning behavior and motivation at SDN 01 Banda Dalam, the results of interviews conducted with parents and teachers show that students who use gadgets too often tend to be easily distracted, have difficulty focusing while studying, and interact less with their surroundings. They are also more passive in class, less enthusiastic about doing assignments, and experience decreased curiosity. Other negative impacts include increased anxiety, sleep disturbances due to exposure to blue light, and signs of gadget addiction that affect academic achievement and social skills. To overcome this, parents limit the time spent using gadgets and increase children's social interactions, while teachers apply more interactive and interesting learning methods so that children are happy when learning. This study emphasizes the importance of cooperation between teachers and parents to limit and supervise gadget use so that children maintain a balance between digital entertainment and academic responsibilities.

Keywords: academic achievement, digital addiction, Gadget Influence, Learning Motivation, social interaction.

Abstrak: Penelitian ini membahas bagaimana penggunaan gadget memengaruhi perilaku dan motivasi belajar siswa di SDN 01 Banda Dalam, hasil dari wawancara yang dilakukan dengan orang tua dan guru menunjukkan bahwa siswa yang terlalu sering menggunakan gadget cenderung mudah terdistraksi, sulit fokus saat belajar, dan kurang berinteraksi dengan lingkungan sekitar. Mereka juga lebih pasif di kelas, kurang antusias mengerjakan tugas, dan mengalami penurunan rasa ingin tahu. Dampak negatif lainnya termasuk meningkatnya kecemasan, gangguan tidur akibat paparan cahaya biru, serta tanda-tanda kecanduan gadget yang berpengaruh pada prestasi akademik dan keterampilan sosial. Untuk mengatasi hal ini, orang tua membatasi waktu penggunaan gadget dan meningkatkan interaksi sosial anak, sementara guru menerapkan metode pembelajaran yang lebih interaktif dan menarik sehingga anak-anak senang ketika belajar. Penelitian ini menegaskan bahwa pentingnya adanya kerja sama antara guru dan orang tua untuk membatasi dan mengawasi penggunaan gadget supaya anak tetap seimbang antara hiburan digital dan tanggung jawab akademik.

Kata kunci: interaksi sosial, kecanduan digital, Motivasi Pembelajaran, Pengaruh Gadget, prestasi akademik.

1. PENDAHULUAN

Pada zaman era digital seperti saat ini, gadget menjadi suatu benda yang sangat diperlukan dalam kehidupan sehari-hari, hal ini tak luput juga bagi siswa Sekolah Dasar (SD). Gadget memberikan manfaat yang sangat kita butuhkan, seperti kita dapat dengan cepat mengakses informasi dari sumber yang beragam (Ulhaq et al., 2024). Namun, jika penggunaan gadget digunakan secara berlebihan maka itu menjadi dampak negative terhadap motivasi belajar siswa (Watak et al., 2023). Banyak studi atau penelitian yang menyatakan bahwa siswa sd tidak hanya menggunakan gadget itu sebagai media belajar tetapi juga di gunakan untuk bermain game, menonton video hiburan, ataupun mengakses media social secara berlebihan (Rika et al., 2023). Hal ini menjadikan waktu belajar siswa berkurang dan menurunkan minat siswa terhadap kegiatan belajar (Kurniawati, 2020). Menurut penelitian,

akibat yang ditimbulkan dari penggunaan gadget yang berlebihan dan tidak terkontrol dapat menyebabkan siswa kehilangan focus dan disiplin dalam belajar(Wachid & Sulistyowati, 2022).

Penelitian ini mengkaji akibat yang ditimbulkan dari penggunaan gadget terhadap perilaku dan motivasi belajar siswa di SDN 01 Banda Dalam melalui wawancara dengan orang tua dan guru (Hasanah & Inayati, 2022). Hasilnya menunjukkan bahwa penggunaan gadget yang berlebihan membuat siswa lebih mudah terdistraksi, sulit berkonsentrasi saat belajar, dan kurang berinteraksi dengan lingkungan sekitar (Sari et al., 2024). Mereka juga cenderung pasif di kelas, kurang antusias dalam mengerjakan tugas, serta mengalami penurunan rasa ingin tahu (Huda, 2022). Dampak negatif lainnya mencakup meningkatnya kecemasan, gangguan tidur akibat paparan cahaya biru, serta tanda-tanda kecanduan gadget yang memengaruhi prestasi akademik dan keterampilan sosial. Untuk mengatasi hal ini, orang tua membatasi waktu penggunaan gadget dan mendorong lebih banyak interaksi sosial, sementara guru menerapkan metode pembelajaran yang lebih interaktif dan menarik. Penelitian ini menekankan pentingnya ada kerja sama antara guru dan oarang tua dalam mengawasi serta mengontrol penggunaan gadget agar anak tetap seimbang antara hiburan digital dan kewajiban akademik (Porang & Mulhamah, 2023).

Dalam kasus ini, peran dari orang tua dan guru sangat penting untuk mengawasi dan membatasi penggunaan gadget oleh siswa(Sinaga et al., 2022). Studi menyarankan kolaborasi antara orang tua dan guru dalam mengawasi penggunaan gadget oleh sisiwa(Fajrin et al., 2023). Ada banyak yang dapat dilakukan untuk mengawasi penggunaan gadget oleh siswa, diantaranya orang tua atau guru dapat Menetapkan batas waktu penggunaan gadget, Menggunakan aplikasi edukatif di gadget dan Melakukan pengawasan aktif terhadap siswa.

Dalam kasus ini, permasalahan penggunaan gadget pada siswa sekolah dasar dapat diamati pada siswa kelas V SDN 15 Ulu Gadut. Hal ini terlihat dari menurunnya prestasi belajar, melemahnya daya ingat, serta berkurangnya tingkat fokus dalam pembelajaran. Untuk mengkaji lebih lanjut permasalahan tersebut, penulis tertarik untuk menyusun jurnal dengan judul "**Dampak Penggunaan Gadget Secara Berlebihan terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas V SDN 01 Banda Dalam**". Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui dampak yang ditimbulkan oleh penggunaan gadget secara berlebihan terhadap motivasi belajar dari siswa sekolah dasar.

2. METODE PENELITIAN

Dalam artikel ini metode yang digunakan adalah metode kualitatif dengan pendekatan deskriptif (Irfani et al., 2024). Dimana metode ini digunakan untuk menjelaskan dan menguraikan masalah yang menjadi fokus penelitian. Pendekatan kualitatif sendiri merupakan proses penelitian yang berupaya memahami fenomena sosial dan permasalahan manusia dengan cara menggambarkan peristiwa yang terjadi, baik itu terjadi di masa lalu ataupun masih berlangsung hingga saat ini (Adhimah, 2020).

Penelitian ini dilakukan di SDN 01 Banda Dalam pada hari Kamis, 6 Maret 2025. Objek penelitian ini melibatkan satu orang guru dan satu orang tua murid sebagai responden utama.

Peneliti mengumpulkan data dengan melakukan wawancara semi-terstruktur. Dalam prosesnya, sudah ada beberapa pertanyaan sebagai panduan, tetapi responden tetap diberi kebebasan untuk menceritakan pengalaman dan pandangan mereka secara lebih luas. Wawancara ini dilakukan secara tatap muka agar informasi yang diperoleh lebih mendalam, terutama terkait bagaimana penggunaan gadget memengaruhi siswa, baik di lingkungan sekolah maupun di rumah.

Data yang diperoleh dari wawancara kemudian dianalisis secara deskriptif dengan mengidentifikasi pola, tema, dan permasalahan utama yang muncul dalam tanggapan responden dengan tujuan untuk memberikan gambaran yang jelas mengenai persepsi guru dan orang tua terhadap penggunaan gadget oleh siswa.

3. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil dari wawancara yang dilakukan dengan orang tua dan guru di SDN 01 Banda Dalam menunjukkan bahwa siswa yang sering menggunakan gadget di rumah mengalami perubahan perilaku yang cukup signifikan. Mereka menjadi lebih mudah terdistraksi, sulit fokus saat belajar, serta kurang berinteraksi dengan lingkungan sekitar. Salah satu orang tua mengungkapkan, "Dulu anak saya sering bertanya tentang hal-hal baru, tapi sejak terbiasa dengan gadget, dia lebih suka menonton dan tidak banyak bertanya lagi." Guru juga mengamati perubahan tersebut, "Saya melihat siswa yang terlalu sering bermain gadget di rumah biasanya lebih pasif di kelas, kurang antusias, dan kadang malas mengerjakan tugas." Temuan ini sejalan dengan penelitian (Fitriana et al., 2021) yang menyatakan bahwa penggunaan gadget yang berlebihan dapat menyebabkan gangguan atensi, sehingga anak kesulitan mempertahankan fokus dalam jangka waktu lama. Selain itu, hasil penelitian (Tengkue et al., 2024) menunjukkan bahwa anak-anak yang hanya menonton konten pasif,

seperti menonton video tanpa interaksi, mengalami penurunan daya eksploratif serta konsentrasi dalam kegiatan akademik.

Baik orang tua maupun guru sependapat bahwa jika penggunaan gadget tidak dikendalikan, hal itu bisa mengurangi semangat belajar siswa. Anak-anak cenderung lebih tertarik pada hiburan digital dibandingkan tugas sekolah, sehingga mereka kurang memiliki dorongan intrinsik untuk belajar. Salah satu orang tua menyebutkan bahwa anaknya lebih memilih menonton YouTube atau bermain game daripada mengerjakan tugas sekolah. Guru juga mencatat bahwa siswa yang sering bermain gadget lebih sulit berkonsentrasi dan sering menunda tugas. Beberapa siswa bahkan terlihat mengantuk di kelas, terutama mereka yang mengaku sering bermain gadget hingga larut malam. Menurut Keller's ARCS Model of Motivation, ketertarikan siswa terhadap suatu aktivitas sangat memengaruhi motivasi belajar mereka. Jika gadget lebih menarik dibandingkan pelajaran di kelas, maka siswa cenderung kehilangan minat untuk belajar (Keller, 2021). Hal ini diperkuat oleh penelitian (Aprilaini & Sari, 2023), yang menunjukkan bahwa paparan layar yang tinggi pada anak usia sekolah dasar berkontribusi terhadap berkurangnya waktu yang dihabiskan untuk aktivitas akademik.

Selain itu, penelitian (Rismala et al., 2021) menunjukkan bahwa penggunaan gadget yang berlebihan berkorelasi dengan meningkatnya tingkat kecemasan pada anak, yang dapat menghambat perkembangan keterampilan sosial dan kemandirian dalam belajar. Studi lain oleh (Wahyuni et al., 2023) juga menyoroti bahwa interaksi sosial yang rendah akibat paparan gadget dapat mengurangi kemampuan siswa dalam bekerja sama serta menyelesaikan masalah secara mandiri.

Guru juga mencatat bahwa siswa yang sering bermain gadget lebih sulit berkonsentrasi dan sering menunda tugas. Orang tua mengamati bahwa kebiasaan bermain gadget di malam hari menyebabkan anak kurang tidur, sehingga sering mengantuk di kelas dan mengalami kesulitan dalam memahami materi pelajaran. Menurut (Kusuma Rini & Huriyah, 2020), Paparan cahaya biru dari layar gadget di malam hari dapat mengurangi produksi melatonin, hormon yang berperan dalam mengatur ritme tidur. Akibatnya, siswa yang bermain gadget hingga larut malam lebih cenderung mengalami kelelahan, gangguan kognitif, serta menurunnya daya konsentrasi di kelas. Penelitian lain oleh (Hubulo et al., 2023) juga menegaskan bahwa anak-anak yang tidur kurang dari delapan jam per malam akibat penggunaan gadget memiliki kecenderungan performa akademik yang lebih rendah dibandingkan mereka yang memiliki pola tidur teratur.

Wawancara dengan guru dan orang tua di SDN 01 Banda Dalam juga menunjukkan adanya tanda-tanda kecanduan gadget pada beberapa siswa. Beberapa indikator yang diamati meliputi kondisi sering mengantuk di kelas akibat kurang tidur karena bermain gadget di malam hari, kurang responsif saat diajak bicara dan lebih sering fokus pada layar dibandingkan lingkungan sekitar, merasa gelisah atau tidak nyaman saat tidak memegang gadget, serta lebih banyak membicarakan game atau media sosial dibandingkan pelajaran. Menurut (Kshatri et al., 2022), tanda-tanda ini mengindikasikan potensi adiksi digital, di mana anak menjadi terlalu bergantung pada perangkat teknologi hingga mengabaikan aktivitas lain yang lebih penting, seperti belajar dan bersosialisasi. Dampak jangka panjangnya dapat berupa kesulitan akademik, penurunan keterampilan sosial, serta gangguan emosional seperti kecemasan dan depresi. Penelitian dari (Ilmiah & Madrasah, 2024) juga menunjukkan bahwa Hal ini mengindikasikan bahwa siswa yang kecanduan gadget cenderung kesulitan mengendalikan emosi dan lebih mudah mengalami tekanan dalam akademik.

Untuk mengatasi dampak negatif gadget, orang tua di SDN 01 Banda Dalam telah menerapkan beberapa strategi, seperti membatasi waktu penggunaan gadget maksimal dua jam per hari agar anak tetap memiliki waktu belajar dan beraktivitas fisik. Sejalan dengan penelitian dari (Budiyati et al., 2022), Anak-anak usia sekolah dasar sebaiknya tidak menghabiskan waktu lebih dari dua jam per hari di depan layar dan perlu mendapatkan pendampingan orang tua saat menggunakan gadget. Selain itu, beberapa orang tua melarang penggunaan gadget di malam hari untuk memastikan anak mendapatkan waktu tidur yang cukup. Upaya lain yang dilakukan adalah mengajak anak lebih sering berkumpul dengan keluarga tanpa gadget untuk meningkatkan interaksi sosial serta mengadakan family time setiap hari Minggu agar anak dapat menikmati waktu bersama keluarga tanpa gangguan dari perangkat digital.

Di lingkungan sekolah, guru di SDN 01 Banda Dalam berupaya mengatasi dampak negatif penggunaan gadget dengan beberapa strategi, seperti membuat pembelajaran lebih menarik agar siswa tetap termotivasi untuk belajar dan memberikan tantangan yang memotivasi siswa, seperti proyek berbasis kelompok atau game edukatif. Pendapat di atas juga disebutkan pada penelitian (Sobon et al., 2020), yang menekankan bahwa pembelajaran yang menarik dan interaktif dapat meningkatkan motivasi belajar siswa serta mengurangi ketergantungan mereka terhadap gadget. Guru juga memandu siswa dalam menggunakan gadget secara produktif, misalnya dengan memanfaatkan aplikasi edukasi dan sumber belajar digital yang mendukung proses pembelajaran. Selain itu, guru juga mengusulkan agar sekolah mengadakan program edukasi bagi orang tua mengenai penggunaan gadget yang sehat serta menerapkan aturan yang lebih ketat terkait penggunaan gadget di kelas. Langkah ini

diharapkan bisa membantu siswa membangun kebiasaan belajar yang lebih teratur dan seimbang.

Penelitian ini menemukan bahwa penggunaan gadget yang berlebihan dapat merugikan motivasi belajar, konsentrasi, dan kemampuan bersosialisasi siswa di SDN 01 Banda Dalam. Namun, dampak ini dapat diminimalkan dengan penerapan strategi yang tepat oleh orang tua dan guru. Sejalan dengan penelitian dari(Wulandari, 2020), pengawasan yang intensif dari orang tua dan guru dalam penggunaan gadget dapat membantu siswa menjaga keseimbangan antara hiburan digital dan kewajiban akademik. Salah satu rekomendasi yang dapat diberikan adalah perlunya kerja sama antara orang tua dan guru dalam mengawasi penggunaan gadget oleh siswa, sehingga mereka tidak berlebihan dalam menggunakannya dan tetap bisa fokus pada kegiatan akademik. Sekolah juga dapat menyusun kebijakan terkait penggunaan gadget di lingkungan pendidikan, misalnya dengan mengintegrasikan teknologi dalam pembelajaran yang lebih interaktif dan edukatif. Sosialisasi mengenai dampak negatif gadget dan cara penggunaannya yang sehat perlu dilakukan kepada siswa dan orang tua agar mereka lebih sadar akan pengaruhnya terhadap perkembangan anak. Selain itu, penerapan batasan waktu penggunaan gadget yang terbatas di rumah dan sekolah akan membantu anak tetap memiliki keseimbangan antara hiburan digital dan kewajiban akademik.

Dengan adanya kerja sama antara orang tua, guru, dan sekolah, penggunaan gadget dapat lebih dikontrol sehingga tidak berdampak negatif terhadap perkembangan akademik dan sosial siswa di SDN 01 Banda Dalam.

4. SIMPULAN

Penggunaan gadget yang berlebihan berdampak negatif pada siswa SDN 01 Banda Dalam, terutama dalam hal fokus belajar, motivasi, dan interaksi sosial. Banyak siswa yang jadi lebih mudah terdistraksi, kurang aktif di kelas, dan lebih tertarik pada hiburan digital daripada pelajaran. Selain itu, kebiasaan bermain gadget hingga larut malam menyebabkan mereka kurang tidur, sering mengantuk di kelas, dan kesulitan memahami materi. Beberapa siswa bahkan menunjukkan gejala kecanduan gadget, seperti merasa gelisah saat tidak menggunakan perangkat dan kurang peka terhadap lingkungan sekitarnya.

Menyadari dampak ini, orang tua dan guru mulai menerapkan berbagai strategi untuk mengontrol penggunaan gadget. Orang tua membatasi waktu penggunaan dan mendorong interaksi sosial yang lebih aktif, sementara guru berusaha membuat pembelajaran lebih menarik agar siswa tetap termotivasi. Kolaborasi antara sekolah dan orang tua berperan krusial

dalam memastikan penggunaan gadget yang bijaksana, sehingga anak-anak tetap bisa menikmati teknologi tanpa mengorbankan perkembangan akademik dan sosial mereka.

DAFTAR PUSTAKA

- Adhimah, S. (2020). Peran orang tua dalam menghilangkan rasa canggung anak usia dini (studi kasus di desa karangbong rt. 06 rw. 02 Gedangan-Sidoarjo). *Jurnal Pendidikan Anak*, 9(1), 57–62. <https://doi.org/10.21831/jpa.v9i1.31618>
- Aprilaini, D. L., & Sari, R. O. (2023). Dampak Kecanduan Gadget Terhadap Kesehatan Mental Remaja Pada Siswa Kelas VII MTS Yabis Pasirlangu. *Jurnal Ilmiah Multidisiplin*, 1(12), 158–161. <https://doi.org/10.5281/zenodo.10429891>
- Budiyati, G. A., Suryati, & Hartiningsih, S. N. (2022). Bijak Menggunakan Gadget Pada Anak Dan Remaja. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat: Kesehatan (JPKMK)*, 2(2), 36–44.
- Fajrin, F. Q., Prawesti, V. Della, Nabilah, T. Z., & Nur, F. (2023). Analisis Dampak Penggunaan Gadget Pada Motivasi Belajar Siswa. 1.
- Fitriana, F., Ahmad, A., & Fitria, F. (2021). Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Perilaku Remaja Dalam Keluarga. *Psikoislamedia: Jurnal Psikologi*, 5(2), 182. <https://doi.org/10.22373/psikoislamedia.v5i2.7898>
- Hasanah, M., & Inayati, I. N. (2022). Pengaruh Penggunaan Gadget dan Motivasi Belajar Terhadap Prestasi Belajar Siswa Kelas Atas di MI Miftahul Huda Kepanjen. *Proceeding International Seminar on Islamic Education and Peace*, 2, 375–383.
- Hubulo, F., Febriyona, R., & Modjo, D. (2023). Pengaruh Bahaya Gadget Terhadap Interaksi Sosial Pada Siswa Di SDN 12 Bongomeme. *Jurnal Ilmu Kesehatan Dan Gizi*, 1(2), 1–9.
- Huda, N. (2022). Sistem Administrasi Pendidikan dalam Meningkatkan Mutu Pendidikan. *AKSI: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, 1(1), 16–31. <https://doi.org/10.37348/aksi.v1i1.197>
- Ilmiah, A. J., & Madrasah, P. (2024). Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perilaku Sosial Siswa Kelas Iv Di Mi Ihyaul Islam I Ulfatur Rizko Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang Marno Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang Abstrak Al-Madrasah : Jurnal Ilmiah Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah Kesiangan dan akhirnya telat mengikuti kegiatan rutin di sekolah . Ketika kegiatan rutin akhir di Al-Madrasah : Jurnal Ilmiah Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah. 8(4), 1641–1654. <https://doi.org/10.35931/am.v8i4.3800>
- Irfani, F., Dwi Suryani, H., Azmi Almi, N., Hamka, J., Tawar Bar, A., Padang Utara, K., Padang, K., & Barat, S. (2024). Persepsi Siswa SD dalam Penggunaan Strategi Reading Aloud dan Sustained Slient Reading Terhadap Kemampuan Menjelaskan Isi Bacaan. *Jurnal Riset Ilmu Pendidikan*, 2(3), 224–233.
- Keller, J. M. (2021). Motivation, Learning, and Technology: Applying the ARCS-V Motivation Model. *Participatory Educational Research*, 3(2), 1–15. <https://doi.org/10.17275/per.16.06.3.2>

- Kshatri, J. S., Satpathy, P., Sharma, S., Bhoi, T., Mishra, S. P., & Sahoo, S. S. (2022). Health research in the state of Odisha, India: A decadal bibliometric analysis (2011-2020). *Journal of Family Medicine and Primary Care*, 6(2), 169–170. <https://doi.org/10.4103/jfmpe.jfmpe>
- Kurniawati, D. (2020). Pengaruh Penggunaan Gadget terhadap Prestasi Siswa. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 2(1), 78–84. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v2i1.78>
- Kusuma Rini, M., & Huriah, T. (2020). Prevalensi dan Dampak Kecanduan Gadget Pada Remaja: Literature Review. *Jurnal Keperawatan Muhammadiyah*, 5(1), 185–194. <https://doi.org/10.30651/jkm.v5i1.4609>
- 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. <https://doi.org/10.22373/jrpm.v3i1.2174>
- Rika, S., Yunus, M., & Muriati, S. (2023). Dampak Penggunaan Smartphone Terhadap Motivasi Belajar Siswa Sd Inpress Paropo Kota Makassar. *Embrio Pendidikan: Jurnal Pendidikan Dasar*, 8(1), 200–209. <https://doi.org/10.52208/embrio.v8i1.504>
- Rismala, Y., Aguswan, Priyantoro, D. E., & Suryadi. (2021). Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Sosial Anak Usia Dini. *El-Athfal: Jurnal Kajian Ilmu Pendidikan Anak*, 1(01), 46–55. <https://doi.org/10.56872/elathfal.v1i01.273>
- Sari, P. A., Puspitasari, J. D., & Widiastuti, T. A. (2024). Dampak Penggunaan Teknologi Gadget dalam Pembelajaran pada Siswa Sekolah Dasar. *Indo-MathEdu Intellectuals Journal*, 5(1), 354–363. <https://ejournal.indo-intellectual.id/index.php/imeij/article/view/603>
- Sinaga, A., Gaol, R. L., Sari HS, D. W., & Silaban, P. J. (2022). Pengaruh Pengguna Handphone Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *JURNAL PAJAR (Pendidikan Dan Pengajaran)*, 6(3), 692. <https://doi.org/10.33578/pjr.v6i3.8494>
- Sobon, K., Mangundap, J. M., & Walewangko, S. (2020). Pengaruh Penggunaan Smartphone Terhadap Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar Di Kecamatan Mapanget Kota Manado. *Autentik: Jurnal Pengembangan Pendidikan Dasar*, 3(2), 97–106. <https://doi.org/10.36379/autentik.v3i2.38>
- Tengkue, A. A., Manein, A. P., Elisabeth, A., Ilat, I. P., Agama, I., & Manado, K. N. (2024). Mathesi: Jurnal Pendidikan Dan Bimbingan Konseling Dampak Penggunaan Gadget Berlebihan Terhadap Kesehatan Fisik dan Mental Remaja. *Juni*, 1(1), 16–26. <https://journal.gknpublisher.net/index.php/mathesi>
- Ulhaq, N. D., Rhadiansyah, M. F., & Ad, N. (2024). Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Motivasi Belajar Siswa Dan Siswi SMAN 34 Jakarta. 4(6), 939–950.
- Wachid, S. N., & Sulistyowati, S. N. (2022). Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap. *Fourth Conference on Research and Community Services STKIP PGRI Jombang*, September, 303–310. <https://ejournal.stkipjb.ac.id/index.php/CORCYS/article/view/2639>
- Wahyuni, P. E., Junaidi, I. A., & Firdaus, M. (2023). Pengaruh Penggunaan Gadget terhadap Kemampuan Interaksi Sosial Siswa di SD Negeri 79 Prabumulih. *Innovative: Journal Of*

Social ..., 3, 1036–1045. <http://j-innovative.org/index.php/Innovative/article/view/2319%0Ahttp://j-innovative.org/index.php/Innovative/article/download/2319/1657>

- Watak, C. L., Tuwongihide, Y., & Suparlan, M. S. R. (2023). Dampak Penggunaan Gadget Berlebihan Pada Anak Sekolah Dasar. Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat MAPALUS, 1(2), 43–49.
- Wulandari, J. I. (2020). Pengaruh Penggunaan Gadget dan Kebiasaan Belajar Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas V SD Negeri Dabin VI Kecamatan Ketanggungan Kabupaten Brebes. Skripsi.