
Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Kontrol Diri Siswa di Sekolah Dasar

Agung Setyawan*¹, Carryna Zalfa Ainia ²,
Saosa Yumrotus Sholikhah ³, Siti Madiyah Ulfa ⁴
Universitas Trunojoyo Madura¹²³⁴
E-mail: 220611100189@student.trunojoyo.ac.id¹

Abstrak. Gadget mempunyai dampak positif dan negatif pada penggunaannya, terutama pada anak-anak yang berada di usia sekolah dasar. Penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi dampak positif dan negatif penggunaan gadget terhadap kontrol diri siswa sekolah dasar, memahami faktor-faktor yang mempengaruhinya, serta mengevaluasi solusi yang mungkin dapat mengurangi dampak negatif dalam penggunaan gadget pada siswa sekolah dasar. Metode penelitian yang digunakan adalah pendekatan kualitatif. Peran orang tua sangat penting dalam mengatasi kecanduan gadget pada siswa sekolah dasar. Solusinya adalah dengan memberikan batasan waktu bermain gadget pada anak, memberikan permainan edukatif pada anak, mengajak anak bermain bersama, serta memberikan alternatif kegiatan yang positif sehingga dapat mengalihkan perhatian anak dari gadget. Dengan interaksi dan pengawasan orang tua, dampak negatif penggunaan gadget pada siswa dapat diminimalkan.

Kata Kunci: Gadget, Kontrol Diri, Siswa

Abstract. Gadgets have positive and negative impacts on their users, especially children of elementary school age. This research aims to identify the positive and negative impacts of gadget use on elementary school students' self-control, understand the factors that influence it, and evaluate possible solutions that can reduce the negative impacts of gadget use on elementary school students. The research method used is a qualitative approach. The role of parents is very important in overcoming gadget addiction in elementary school students. The solution is to limit children's time playing with gadgets, provide educational games for children, invite children to play together, and provide positive alternative activities so that they can divert children's attention from gadgets. With parental interaction and supervision, the negative impact of gadget use on students can be minimized.

Keywords: Gadgets, Self Control, Students



©2023 by the authors. Submitted for possible open access publication under the terms and conditions of the Creative Commons Attribution 4.0 International (CC BY 4.0) license (<https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>).

A. Pendahuluan.

Siswa-siswi di usia sekolah dasar adalah kelompok yang rentan terhadap pengaruh gadget karena mereka masih dalam tahap perkembangan fisik dan psikologis yang kritis. Masalah yang muncul dari paparan gadget pada usia ini mencakup gangguan tidur, masalah sosial, gangguan perilaku, penurunan aktivitas fisik, dan masalah dalam proses belajar. Sebuah studi yang dilakukan oleh Syifa, dkk (2019) menunjukkan bahwa tingkat ketergantungan anak-anak terhadap gadget berbeda-beda, beberapa siswa mungkin menunjukkan tanda-tanda ketergantungan seperti sulit untuk tetap tenang atau tidak nyaman ketika mereka tidak memiliki gadget di tangan, merespon dengan menangis jika gadget diambil daripada mereka.

Hasil penelitian ini mengindikasikan bahwa penggunaan gadget yang berlebihan telah menjadi masalah serius yang perlu diatasi secara mendalam. Kajian literatur telah mengungkapkan bahwa penggunaan gadget berlebihan dapat memiliki dampak positif dan negatif terhadap kontrol diri siswa sekolah dasar. Hal ini dapat berdampak pada perkembangan keterampilan sosial mereka dan mungkin meningkatkan risiko depresi dan kecemasan. Ketidakmampuan untuk mengatur waktu penggunaan gadget juga dapat mengganggu proses belajar siswa.

Permasalahan utama yang perlu dipecahkan pada penelitian ini yaitu untuk mengevaluasi dampak penggunaan gadget terhadap kontrol diri siswa-siswi di sekolah dasar. Siswa-siswi di sekolah dasar masih harus sangat memerlukan pengawasan yang selektif dalam menggunakan gadget pada aktivitas sehari-hari mereka (Ariston dan Frahasini, 2018). Penelitian ini memiliki tujuan untuk mengidentifikasi pengaruh positif dan negatif dari penggunaan gadget terhadap kontrol diri siswa sekolah dasar, memahami berbagai faktor yang dapat mempengaruhi dampak tersebut, serta mengevaluasi solusi yang mungkin untuk mengurangi dampak negatif penggunaan gadget pada siswa-siswi di sekolah dasar.

B. Metode Penelitian

Jenis pada penelitian ini menggunakan metode penelitian pendekatan

kualitatif. Prinsip dasar dari penelitian kualitatif adalah suatu prosedur untuk menghasilkan deskripsi tentang apa yang diucapkan dan dilakukan oleh subjek penelitian yang dapat diamati. Data yang dihasilkan dari penelitian ini bukan berupa angka-angka, melainkan kata-kata yang bersifat deskriptif. Subjek pada penelitian ini adalah siswa di MI Muhammadiyah 5 Surabaya. Total dari subjeknya adalah 14 siswa, dengan 7 siswa laki-laki, dan 7 siswi perempuan. Berlangsungnya penelitian ini yaitu mulai tanggal 21 September 2023 sampai dengan 22 September 2023.

Metode kualitatif dipilih karena penelitian ini mempunyai tujuan agar menggali pengaruh penggunaan gadget terhadap kontrol diri siswa di MI Muhammadiyah 5 Surabaya. Teknik pengumpulan data akan dilakukan melalui metode observasi, angket, dan wawancara. Metode kualitatif memungkinkan peneliti memperoleh pemahaman yang lebih dalam mengenai dampak penggunaan gadget terhadap kontrol diri siswa di MI Muhammadiyah 5 Surabaya disertai dengan metode studi literatur, yang melibatkan penelusuran berbagai sumber tertulis yang relevan dengan isu yang sedang diteliti.

C. Hasil dan Pembahasan

Dalam analisis literatur terkini, kami melakukan tinjauan terhadap sejumlah penelitian dari jurnal lain yang telah dilakukan dalam beberapa tahun terakhir, yang membahas tentang dampak penggunaan gadget pada kemampuan siswa SD dalam mengendalikan diri mereka sendiri. Penelitian ini bertujuan untuk memahami bagaimana penggunaan gadget, seperti ponsel cerdas, tablet, atau perangkat elektronik lainnya, telah memengaruhi kemampuan siswa untuk mengatur dan mengendalikan diri mereka dalam konteks pembelajaran. Hasil dari analisis literatur ini diharapkan dapat memberikan wawasan tentang peran gadget dalam perkembangan kontrol diri siswa di tingkat sekolah dasar.

Pengertian kontrol diri

Pengertian kontrol diri menurut Averill (Kusumadewi, 2012) melibatkan kapasitas individu untuk mengatur informasi, baik yang signifikan maupun tidak, serta kemampuan individu untuk mengambil keputusan dan bertindak sesuai dengan keyakinannya. Sementara itu, Chaplin (2002) mendefinisikan kontrol diri sebagai kemampuan untuk mengarahkan perilaku sendiri, menahan impuls, dan mencegah tindakan impulsif.

Pengertian gadget

Gadget adalah alat elektronik yang dilengkapi dengan beragam layanan, fitur, dan aplikasi yang menghadirkan teknologi terkini guna mempermudah kehidupan manusia dengan fungsionalitas yang unik (Yumarni, 2022). Gadget adalah sebuah perangkat kecil dengan fungsi khusus yang terkait dengan kemajuan teknologi saat ini (Farida. dkk., 2021).

Setelah melakukan pengamatan, wawancara mendalam dengan narasumber, serta mengumpulkan dokumen, telah disajikan gambaran umum tentang temuan dan hasil penelitian yang terkait dengan dampak penggunaan gadget terhadap kontrol diri siswa tingkat sekolah dasar di MI Muhammadiyah 5 Surabaya. Penelitian ini bertujuan untuk memahami bahwa gadget dapat memberikan dampak positif maupun negatif terhadap kontrol diri siswa sekolah dasar.

Hasil Observasi

Berdasarkan hasil observasi, dapat dinyatakan bahwa siswa akan menunjukkan ekspresi marah apabila gadget tersebut diambil, dan fokus siswa terhadap pembelajaran akan teralihkan. Namun, ada juga siswa-siswi yang mengalami perasaan biasa ketika harus berhenti menggunakan gadget. Kebijakan sekolah yang melarang siswa membawa gadget ke dalam lingkungan sekolah membantu mencegah kecanduan gadget di kalangan siswa, ini berlaku pada MI Muhammadiyah 5 Surabaya yang melarang siswa untuk membawa gadget ke sekolah. Ada juga siswa yang lebih memilih untuk bermain bersama teman daripada bermain gadget di rumah.

Hasil Angket

Berdasarkan data dari survei yang diberikan kepada siswa-siswi MI Muhammadiyah 5 Surabaya, diperoleh hasil 14,3% siswa-siswi yang menggunakan gadget kurang dari 1 jam dalam sehari, 28,6% siswa-siswi yang menggunakan gadget 1-2 jam dalam sehari, 7,1% siswa-siswi yang menggunakan gadget 2-3 jam dalam sehari, 42,9% siswa-siswi yang menggunakan gadget 3-4 jam, 7,1% siswa-siswi yang tidak menggunakan gadget dalam sehari. Kebanyakan siswa-siswi MI Muhammadiyah 5 Surabaya merasa bahwa penggunaan gadget membuat sulit berkonsentrasi di kelas dengan perolehan hasil angket sebanyak 57,1% dan hanya 42,9% siswa-siswi yang bisa berkonsentrasi di kelas. Banyak juga dari siswa-siswi MI Muhammadiyah 5 Surabaya yang sering merasa frustrasi atau marah ketika harus berhenti menggunakan gadget dengan perolehan hasil angket sebanyak 71,4% dan

28,6% siswa-siswi yang mengalami perasaan biasa ketika harus berhenti menggunakan gadget. Sebanyak 57,1% dari hasil angket siswa-siswi mendapatkan manfaat positif dari penggunaan gadget untuk membantu dalam proses belajar dan 42,9% dari hasil angket siswa-siswi tidak memanfaatkan gadget sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran.

a. Lamanya siswa-siswi menggunakan gadget dalam sehari

Kurang dari 1 jam	1-2 jam	2-3 jam	Lebih dari 3 jam	Tidak
14,3%	28,6%	7,1%	42,9%	7,1%

b. Penggunaan gadget yang membuat siswa-siswi sulit berkonsentrasi di kelas

Ya	Tidak
57,1%	42,9%

c. Siswa-siswi merasa frustrasi atau marah ketika harus berhenti menggunakan gadget

Ya	Tidak
28,6%	71,4%

d. Gadget memberikan manfaat positif kepada siswa-siswi bagi pelajaran di sekolah

Ya	Tidak
57,1%	42,9%

Hasil Wawancara

Dari hasil wawancara dengan siswa-siswi, terungkap bahwa mereka lebih sering menggunakan gadget untuk mengakses internet guna membantu mereka dalam proses belajar. Beberapa siswa mengalami pembatasan dalam penggunaan gadget yang diberlakukan oleh orang tua mereka. Ada juga siswa-siswi yang merespon dengan marah ketika gadget diminta oleh orang tua. Mereka menyatakan

bahwa penggunaan gadget tidak banyak memengaruhi perilaku dan prestasi belajar mereka di sekolah. Namun, ketika mereka menggunakan gadget terlalu lama, mereka mengalami gejala seperti pusing. Selain itu, mereka mengaku belum mampu mengendalikan emosi mereka dan merasakan rasa panik dalam situasi tertentu.

Hasil dari percakapan dengan wali murid menunjukkan bahwa siswa menghabiskan waktu menggunakan perangkat digital untuk bermain game daring dan menonton video di *YouTube*. Sementara itu, mereka terkadang juga menggunakan *WhatsApp* untuk berkomunikasi dengan teman-teman atau membuka internet guna mendukung proses belajar mereka.

Dampak positif penggunaan gadget terhadap kontrol diri siswa sekolah dasar

Penggunaan gadget dalam konteks pendidikan dapat memiliki dampak positif terhadap kontrol diri siswa sekolah dasar. Beberapa dampak positifnya meliputi:

1. Meningkatkan kemampuan belajar siswa. Melalui gadget siswa dapat mencari referensi sumber belajar seperti buku online dalam proses belajar. Selain itu, terdapat aplikasi pendidikan atau game edukatif yang dapat membantu siswa mengembangkan minat mereka terhadap pembelajaran, yang dapat meningkatkan kontrol diri untuk belajar dengan tekun.
2. Membantu dalam berkomunikasi antar siswa. Melalui gadget siswa memiliki kesempatan untuk terlibat dalam interaksi sosial yang lebih luas untuk dapat berkomunikasi lebih mudah dengan siswa lain yang berada jauh melalui pesan singkat, panggilan telepon, atau berbagai aplikasi lainnya. Penggunaan gadget dalam konteks ini dapat membantu siswa sekolah dasar dapat meningkatkan keterampilan sosial, bekerja sama, dan berkomunikasi dengan baik.
3. Kemandirian dalam pembelajaran. Gadget dapat memberikan akses langsung ke berbagai sumber belajar, yang dapat memungkinkan siswa untuk memahami materi pelajaran dengan cara yang lebih mandiri. Ini dapat meningkatkan rasa tanggung jawab dan kontrol diri siswa terhadap proses pembelajaran.
4. Pemantauan Kemajuan Pribadi. Terdapat beberapa aplikasi pendidikan yang menyediakan pemantauan kemajuan pribadi dapat memungkinkan bagi siswa untuk melihat perkembangan mereka sendiri. Ini dapat merangsang rasa tanggung jawab dan kontrol diri terhadap pencapaian akademis.

Dampak negatif penggunaan gadget terhadap kontrol diri siswa sekolah dasar

Penggunaan gadget dalam konteks pendidikan dapat memiliki dampak negatif

terhadap kontrol diri siswa sekolah dasar. Beberapa dampak negatifnya meliputi:

1. Ketergantungan yang berlebihan. Siswa yang terlalu sering menggunakan gadget cenderung mengalami ketergantungan yang berlebihan. Mereka mungkin kesulitan mengontrol diri untuk tidak terus-menerus menggunakan gadget, bahkan mereka merasa cemas dan gelisah jika dipisahkan dari gadget tersebut, dan sebagian besar waktu mereka habiskan untuk bermain dengan gadget. Dampaknya juga cenderung dapat membuat mereka menjadi lebih introvert.
2. Penurunan fokus saat belajar. Selama proses belajar, siswa dapat mengalami kesulitan dalam mempertahankan konsentrasi mereka karena gangguan yang disebabkan oleh penggunaan gadget. Hal seperti ini juga dapat berdampak negatif dalam kontrol diri siswa. Faktor yang dapat menyebabkan penurunan fokus saat belajar adalah gangguan dari permainan gadget, siswa mungkin merasa terlibat dalam permainan hingga tingkat di mana mereka merasa seperti mereka adalah karakter dalam game tersebut, dan kehilangan konsentrasi seperti ini dapat mengganggu kemampuan siswa untuk memahami dan meresapi materi pelajaran dengan baik.
3. Penggunaan gadget atau teknologi tertentu dapat mengganggu kemampuan siswa untuk bersosialisasi dengan teman sekitar dan menjadi kurang peduli terhadap lingkungan sekitarnya. Tidak adanya kontrol diri yang baik terhadap penggunaan gadget dapat menjadi pengaruh negatif dalam penggunaan gadget tersebut. Beberapa dampak negatif dari gangguan dalam kemampuan bersosialisasi ini termasuk kurangnya interaksi sosial langsung dan kurang peduli terhadap lingkungan sekitar. Kedua dampak ini dapat berkontribusi pada isolasi sosial dan kurangnya keterampilan interaksi sosial dalam kehidupan siswa.
4. Penggunaan gadget dalam jumlah yang berlebihan atau tidak terkontrol, dapat menghambat perkembangan kognitif siswa. Perkembangan kognitif adalah kemampuan siswa untuk memproses informasi, berpikir, belajar, dan memahami dunia sekitar mereka. Beberapa cara di mana penggunaan gadget dapat menghambat perkembangan kognitif anak meliputi kurangnya fokus dan konsentrasi siswa menjadi terganggu.
5. Terbuangnya waktu. Penggunaan gadget yang tidak terkontrol dari siswa dapat menyebabkan pemborosan waktu yang berlebihan. Siswa mungkin terjebak

dalam aktivitas yang tidak produktif, seperti menjelajahi media sosial atau bermain game, sehingga dapat menghambat kemajuan akademis dan pengembangan pribadi.

Faktor-faktor yang mempengaruhi kecanduan gadget pada siswa sekolah dasar

Penelitian yang dilakukan oleh peneliti menemukan bahwa ada beberapa faktor yang mempengaruhi kecanduan gadget pada siswa, yaitu:

1. Faktor internal

Penyebab utama siswa kecanduan gadget adalah kurangnya kemampuan untuk mengendalikan diri dan penggunaan gadget yang berkepanjangan. Kurangnya kontrol diri merujuk pada kesulitan seseorang untuk mengatur diri mereka dalam hal yang berkaitan dengan hiburan. Hasil angket yang diberikan kepada siswa-siswi MI Muhammadiyah 5 Surabaya menunjukkan bahwa siswa menghabiskan lebih dari 3 jam setiap hari untuk menggunakan gadget. Keterkaitan antara kontrol diri dan perilaku sosial siswa berkaitan dengan disiplin. Siswa yang memiliki kendali diri yang kurang saat menggunakan gadget akan mengalami kesulitan dalam mengarahkan perilaku mereka di berbagai lingkungan, seperti sekolah, keluarga, atau masyarakat dapat mengakibatkan perilaku sosial mereka juga akan kurang baik, dan hal ini dapat memengaruhi tingkat disiplin siswa tersebut.

2. Faktor situasional

Faktor situasional dapat terjadi saat situasi-situasi tertentu yang membuat siswa menjadi kecanduan gadget meliputi suasana yang tidak menyenangkan, rasa kesepian, kecemasan, stres, dan kurangnya kegiatan saat waktu senggang. Selama liburan sekolah, siswa cenderung lebih rentan terhadap kecanduan gadget karena mereka memiliki lebih banyak waktu luang dan kurangnya struktur kegiatan seperti yang mereka alami di sekolah. Meskipun orangtua mungkin telah memberikan peringatan, kontrol atas penggunaan gadget dapat menjadi lebih sulit dilakukan pada periode ini. Secara ringkas, faktor situasional yang memicu kecanduan gadget siswa terkait dengan stres, perasaan nyaman, dan kurangnya alternatif kegiatan yang menyenangkan. Kecanduan gadget pada anak-anak SD dimulai ketika pandemi COVID-19 melanda dan mereka diharuskan untuk tinggal di rumah. Keterbatasan interaksi sosial membuat mereka lebih sering menggunakan gadget, terutama untuk pembelajaran online.

Ketika diberikan tugas oleh guru, anak-anak tersebut tidak selalu langsung mengerjakannya. Sebaliknya, mereka sering tergoda untuk membuka media sosial atau aplikasi lain yang tidak terkait dengan tugas. Orang tua seringkali tidak menyadari bahwa anak-anak mereka menggunakan gadget untuk hal lain selain tugas yang diberikan.

3. Faktor sosial

Siswa merasakan kegembiraan saat berkomunikasi melalui gadget, terutama dalam konteks interaksi dengan guru dan teman sekelas. Gadget digunakan oleh siswa sebagai alat untuk berkomunikasi dengan guru, baik untuk mengajukan pertanyaan mengenai tugas atau untuk memberitahu ketidakhadiran mereka di sekolah. Dalam konteks faktor sosial kecanduan gadget, interaksi sosial memainkan peran penting dan memiliki dampak pada perilaku sosial siswa, terutama dalam hal kesopanan terhadap guru dan orang tua. Gadget berperan sebagai alat yang memfasilitasi interaksi sosial yang lebih efisien antara siswa, guru, dan teman sekelas. Ini menciptakan rasa kenyamanan dan kebahagiaan dalam berkomunikasi. Namun, penting untuk memastikan bahwa penggunaan gadget ini tetap seimbang dan tidak mengganggu etika atau norma kesopanan dalam interaksi sosial siswa, terutama dalam hubungannya dengan para guru dan orang tua.

4. Faktor eksternal

Faktor utama yang menyebabkan siswa menjadi tergantung atau kecanduan pada gadget adalah faktor-faktor eksternal, terutama yang terkait dengan media dan lingkungan sekitar mereka. Paparan yang tinggi terhadap media, khususnya melalui ponsel pintar, memiliki peran penting dalam memicu kecanduan gadget. Ponsel pintar sendiri menyediakan beragam fasilitas dan aplikasi, seperti permainan online, TikTok, WhatsApp, dan lainnya, yang menjadi daya tarik bagi siswa. Keluarga, teman sebaya, masyarakat, dan kemajuan teknologi semuanya bisa memainkan peran dalam mendorong penggunaan gadget yang berlebihan. Dalam rangka mengatasi kecanduan gadget pada siswa, penting untuk memahami peran faktor-faktor eksternal ini dan bagaimana mereka berkontribusi pada fenomena tersebut. Dalam situasi tugas atau ujian, anak-anak cenderung mencari jawaban di internet daripada membaca buku atau berpikir sendiri. Mereka mengandalkan internet untuk menemukan jawaban secara

instan, yang mengakibatkan kemampuan menulis dan pemahaman mereka terhadap pembelajaran menurun. Hal ini juga dipengaruhi oleh guru yang lebih memilih menggunakan Google Formulir untuk membuat dan menilai soal ujian, karena lebih praktis daripada menggantungkan diri pada buku.

Solusi yang dapat dilakukan untuk menghilangkan kecanduan gadget pada siswa

Beberapa solusi yang mungkin dapat dilakukan oleh orang tua untuk mengurangi dampak negatif penggunaan gadget pada siswa sekolah dasar adalah dengan cara:

1. Memberikan batasan waktu bermain gadget pada anak.

Solusi ini bisa mengurangi kecanduan gadget pada anak. Namun, solusi ini bukan lah solusi yang mudah bagi orang tua karena harus memiliki komunikasi yang baik dan ketegasan kepada anak agar dapat mengubah kebiasaan bermain gadget mereka.

2. Memberikan mainan edukatif pada anak.

Selain untuk mengurangi durasi bermain gadget, memberikan permainan yang edukatif bagi anak juga dapat menghilangkan kecanduan anak terhadap gadget sehingga anak akan sibuk untuk bermain dengan permainan edukatif yang tentunya lebih menarik perhatian mereka.

3. Mengajak anak bermain bersama.

Orang tua sering kali memberikan gadget sebagai teman bermain anak agar merasa nyaman dan aman dari gangguan anak. Usia anak yang masih kecil sebenarnya harus mendapatkan pendampingan dari orang tua ketika bermain. Maka, ketika orang tua mengajak anak bermain bersama baik di dalam maupun di luar rumah diharapkan dapat menjadikan anak lupa terhadap mainan gadget yang ia miliki.

4. Memberikan alternatif kegiatan yang positif yang dapat mengalihkan perhatian anak dari gadget.

Hal ini memiliki tujuan untuk memastikan bahwa perkembangan anak tetap seimbang dan tidak terganggu oleh penggunaan gadget yang berlebihan. Dengan pendekatan yang bijak dan seimbang, pembatasan penggunaan gadget dapat membantu anak-anak mengembangkan keseimbangan antara teknologi dan aktivitas positif lainnya.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dapat ditarik kesimpulan bahwa dalam menggunakan gadget dapat mempengaruhi perkembangan psikologi siswa sekolah dasar, terutama dalam dua aspek yaitu emosi dan moral. Dalam segi emosi, penggunaan gadget oleh siswa cenderung menunjukkan perilaku seperti kemarahan, sikap menentang, peniruan perilaku, dan berbicara sendiri. Dalam perkembangan moral, penggunaan gadget memengaruhi disiplin siswa, yang mengakibatkan ketidakpatuhan dalam kewajiban seperti ibadah dan mengurangi waktu belajar karena terpaku pada permainan game dan konten YouTube. Faktor-faktor yang mempengaruhi kecanduan gadget pada peserta didik adalah internal, situasional, sosial, dan eksternal. Peran orang tua sangat penting dalam mengatasi kecanduan gadget pada siswa sekolah dasar. Solusinya adalah menghindari memperkenalkan gadget kepada mereka dengan tidak menggunakannya di depan mereka, serta mendampingi siswa saat bermain gadget dan menyediakan permainan edukatif. Dengan interaksi dan pengawasan orang tua, dampak negatif penggunaan gadget pada siswa dapat diminimalkan.

E. Daftar Pustaka

- Ariston, Y., & Frahasini, F. (2018). Dampak penggunaan gadget bagi perkembangan sosial anak sekolah dasar. *Journal of Educational Review and Research*, 1(2), 86-91.
- Asiah, S. N., Pranoto, B. A., Sunarsih, D., & Triputra, D. R. (2022). Faktor Kecanduan Gadget Terhadap Perilaku Sosial Peserta Didik Kelas V. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 8(17), 465-474.
- Farida, A., Salsabila, U. H., Hayati, L. L. N., & Ramadhani, J. OPTIMASI GADGET DAN IMPLIKASINYA TERHADAP POLA ASUH ANAK Oleh Ai Farida1), Unik Hanifah Salsabila2), Liska Liana Nur Hayati3), Jihan Ramadhani4) & Yulia Saputri5) *Agama Islam, Fakultas Agama Islam, UAD, Yogyakarta*, 55191.
- Gunawan, L. N. (2017). Kontrol Diri dan Penyesuaian Diri dengan Kedisiplinan Siswa. *Psikoborneo: Jurnal Ilmiah Psikologi*, 5(1), 16-24.
- Jufrida, J., Basuki, F. R., & Kurniawan, W. (2021). Agen Penggerak Permainan Tradisional: Solusi mengurangi Kecanduan Gadget Pada Anak. *Jurnal Surya Masyarakat*, 4(1), 1-9.

- Marpaung, J. (2018). PENGARUH PENGGUNAAN GADGET DALAM KEHIDUPAN (THE EFFEECTT OF USE OF GADGET INLIFE). *Jurnal KOPASTA*, 5 (2). 62-63.
- Rini, N. M., Pratiwi, I. A., & Ahsin, M. N. (2021). Dampak penggunaan gadget terhadap perilaku sosial anak usia sekolah dasar. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 7(3), 1236-1241.
- Silalahi, S. Y. (2022). Gadget dan Anak Sekolah Dasar. *Prosiding Pendidikan Dasar*, 1(1), 335-346.
- Syifa, L., Setianingsih, E. S., & Sulianto, J. (2019). Dampak penggunaan gadget terhadap perkembangan psikologi pada anak sekolah dasar. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 3(4), 527-533.
- 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.
- Yumarni, V. (2022). Pengaruh gadget terhadap anak usia dini. *Jurnal Literasiologi*, 8(2), 556623.