

**DAMPAK PENGGUNAAN GADGET SECARA BERLEBIHAN
PESERTA DIDIK SEKOLAH DASAR**

skripsi

Oleh

**BUNGA AMANDA SASTRA AYU PITALOKA
2213053034**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2026**

ABSTRAK

DAMPAK PENGGUNAAN GADGET SECARA BERLEBIHAN PESERTA DIDIK SEKOLAH DASAR

Oleh

BUNGA AMANDA SASTRA AYU PITALOKA

Penelitian ini dilatarbelakangi meningkatnya penggunaan *gadget* pada peserta didik sekolah dasar yang berpotensi memengaruhi fokus belajar. Permasalahan dalam penelitian ini adalah bagaimana dampak penggunaan *gadget* secara berlebihan terhadap fokus belajar peserta didik di SD Negeri 1 LR serta bagaimana upaya yang dilakukan melalui pemantauan kebiasaan penggunaan *gadget* pada peserta didik, pendampingan dan bimbingan dari pendidik serta orang tua dalam penggunaan *gadget*, penyesuaian lingkungan belajar di kelas dan rumah terkait penggunaan *gadget* peserta didik, serta kolaborasi antara pendidik, orang tua, dan pihak sekolah dalam meminimalisasi penggunaan *gadget* peserta didik. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan dampak penggunaan *gadget* secara berlebihan terhadap fokus belajar peserta didik di SD Negeri 1 LR. Metode penelitian yang digunakan adalah kualitatif deskriptif. Data dikumpulkan melalui teknik wawancara, observasi, dan dokumentasi. Informan penelitian terdiri dari kepala sekolah, pendidik, orang tua, dan peserta didik SD Negeri 1 LR. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan *gadget* yang berlebihan, terutama untuk aktivitas hiburan seperti bermain game dan menonton video, berdampak pada penurunan fokus belajar peserta didik di kelas. Upaya pemantauan penggunaan *gadget* telah dilakukan oleh pendidik melalui pengingat dan pembatasan di sekolah, namun pendampingan di rumah oleh orang tua belum sepenuhnya optimal. Penyesuaian lingkungan belajar di kelas dan rumah yang kondusif serta kolaborasi antara pendidik, orang tua, dan pihak sekolah menjadi faktor penting dalam mengendalikan penggunaan *gadget* agar tidak mengganggu proses pembelajaran peserta didik.

Kata Kunci: pemantauan kebiasaan penggunaan *gadget*, pendampingan dan bimbingan penggunaan *gadget*, penyesuaian lingkungan belajar terkait penggunaan *gadget*, kolaborasi antara pendidik, orang tua, dan pihak sekolah.

ABSTRACT

THE IMPACT OF EXCESSIVE GADGET USE ON STUDENTS AT 1 LR ELEMENTARY SCHOOL

BY

BUNGA AMANDA SASTRA AYU PITALOKA

This research motivated by the increasing use of *gadgets* among elementary school students, which had the potential to affect their learning focus. The problems in this study were how the impact of excessive *gadget* use affected the learning focus of students at 1 LR Elementary School, as well as the efforts made through monitoring students' *gadget* usage habits, mentoring and guidance from educators and parents regarding *gadget* use, adjusting the learning environment in the classroom and at home related to students' *gadget* use, and the collaboration among educators, parents, and the school in minimizing students' *gadget* use. This study aimed to describe the impact of excessive *gadget* use on the learning focus of students at 1 LR Elementary School. The research method used was descriptive qualitative. Data were collected through interview, observation, and documentation techniques. The research informants consisted of the principal, educators, parents, and students at 1 LR Elementary School. The results of the study showed that excessive *gadget* use, especially for entertainment activities such as playing games and watching videos, had an impact on the decline of students' learning focus in the classroom. Efforts to monitor *gadget* use were carried out by educators through reminders and restrictions at school; however, mentoring at home by parents was not yet fully optimal. The adjustment of a conducive learning environment in the classroom and at home, as well as the collaboration among educators, parents, and the school, became important factors in controlling *gadget* use so that it did not interfere with the students' learning process.

Keywords: monitoring *gadget* usage habits, assistance and guidance using *gadgets*, adjusting the learning environment regarding *gadget* use, collaboration between educators, parents and the school.

**DAMPAK PENGGUNAAN GADGET SECARA BERLEBIHAN
PESERTA DIDIK SEKOLAH DASAR**

Oleh

BUNGA AMANDA SASTRA AYU PITALOKA

Skripsi

**Sebagai Salah Satu Syarat untuk Mencapai Gelar
SARJANA PENDIDIKAN**

Pada

**Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Jurusan Ilmu Pendidikan**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2026**

Judul Skripsi : DAMPAK PENGGUNAAN GADGET SECARA
BERLEBIHAN PESERTA DIDIK SEKOLAH
DASAR

Nama Mahasiswa : Bunga Amanda Sastra Ayu Pitaloka

No. Pokok Mahasiswa : 2213053034

Program Studi : S-1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Jurusan : Ilmu Pendidikan

Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan



Pembimbing I

Pembimbing II

Prof. Dr. Sowiyah, M.Pd.
NIP 196007251984032001

Muhisom, M.Pd. I.
NIP 198507092025211035

2. Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan

Dr. Muhammad Nurwahidin, M.Ag, M.Si.
NIP 197412202009121002

MENGESAHKAN

1. Tim Penguji

Ketua

: Prof. Dr. Sowiyah, M.Pd.

Sekretaris

: Muhisom, M.Pd. I.

Penguji Utama

: Dr. Muhammad Nurwahidin, M.Ag, M.Si.

2. Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan



Dr. Alber Maydiantoro, M.Pd.

NIP 198705042014041001

Tanggal Lulus Ujian Skripsi : 28 April 2026

HALAMAN PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini adalah :

Nama : Bunga Amanda Sastra Ayu Pitaloka

NPM : 2213053034

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Jurusan : Ilmu Pendidikan

Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Menyatakan bahwa skripsi yang berjudul “Dampak Penggunaan *Gadget* Secara Berlebihan Peserta Didik Sekolah Dasar” tersebut adalah asli hasil penelitian saya, kecuali bagian-bagian tertentu yang dirujuk dari sumbernya dan disebutkan dalam daftar pustaka. Demikian pernyataan ini saya buat untuk dapat digunakan sebagaimana mestinya. Atas perhatiannya, saya ucapkan terima kasih.

Metro, 28 April 2026

Yang membuat pernyataan

Bunga Amanda Sastra Ayu Pitaloka
NPM. 2213053034

RIWAYAT HIDUP



Bunga Amanda Sastra Ayu Pitaloka lahir di Tanjung Karang Bandar Lampung, Provinsi Lampung, pada tanggal 12 September 2003. Peneliti adalah anak kedua dari tiga bersaudara, putri dari pasangan Bapak Hendri Setiadi, SP., dan Ibu Maida Gusyanti.

Pendidikan formal yang telah diselesaikan peneliti yaitu sebagai berikut:

1. SD Negeri 1 Perumnas Way Halim, Bandar Lampung, Provinsi Lampung (lulus pada tahun 2016)
2. SMP Negeri 29 Bandar Lampung, Provinsi Lampung (lulus pada tahun 2019)
3. SMA YP Unila, Bandar Lampung, Provinsi Lampung (lulus pada tahun 2022)

Pada tahun 2022, peneliti terdaftar sebagai mahasiswa S1 Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD), Jurusan Ilmu Pendidikan, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP) Universitas Lampung melalui tes Seleksi Nasional Masuk Perguruan Tinggi Negeri (SNMPTN). Pada tahun 2025 peneliti melaksanakan Program Pengenalan Lingkungan Sekolah (PLP) di SD Negeri 1 Bakung Ilir, Kecamatan Gedung Meneng, Tulang Bawang, serta melaksanakan Kuliah Kerja Nyata (KKN) di Desa Bakung Ilir, Kecamatan Gedung Meneng, Tulang Bawang, Provinsi Lampung.

MOTTO

“Keberhasilan bukanlah milik orang yang pintar. Keberhasilan adalah
kepunyaan mereka yang senantiasa berusaha”

(BJ Habibie).

PERSEMBAHAN

Bismillahirrahmanirrahim

Dengan penuh rasa syukur atas limpahan rahmat dan pertolongan Allah SWT, karya ini saya persembahkan sebagai bentuk penghargaan dan rasa terima kasih kepada mereka yang telah menjadi bagian penting dalam setiap perjalanan dan perjuangan saya.

Kedua orang tua tercinta,

Ayahanda Hendri Setiadi, SP. Cinta pertama dan superhero dalam hidupku serta pintu surgaku Ibunda Maida Gusyanti. Terimakasih banyak atas segala pengorbanan, dukungan, motivasi, nasihat, dan do'a tulus yang tidak pernah putus dipanjatkan dalam setiap sujud. Atas berkat do'a dan dukungan papa dan mama, peneliti mampu sampai titik ini. Sehat selalu dan hiduplah lebih lama lagi. Papa dan mama harus selalu ada dalam setiap perjalanan dan pencapaian hidup peneliti. Terima kasih atas kehadiran, nasihat, dan doa yang selalu menjadi penguat di setiap langkahku. Semoga Allah membalas setiap kebaikan papa dan mama dengan limpahan keberkahan dan kebahagiaan.

Almamater tercinta “Universitas Lampung”

SANWACANA

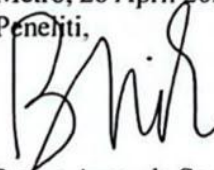
Puji syukur peneliti haturkan ke hadirat Allah Swt, a tas segala rahmat, taufik, dan hidayah-Nya sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini yang berjudul: “Dampak Penggunaan *Gadget* Secara Berlebihan Peserta Didik Sekolah Dasar”, sebagai syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung. Pada kesempatan ini peneliti mengucapkan terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. Ir. Lusmeilia Afriani, D.E.A., I.P.M., ASEAN.Eng., Rektor Universitas Lampung yang telah mengesahkan ijazah dan gelar sarjana mahasiswa Universitas Lampung.
2. Dr. Albet Maydiantoro, M.Pd., Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung yang telah mengesahkan skripsi.
3. Dr. Muhammad Nurhawahidin, M.Ag., M.Si., Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung dan Dosen Penguji Utama, atas bantuan dan fasilitas yang telah mendukung kelancaran proses penyelesaian skripsi ini.
4. Fadhilah Khairani, M.Pd., Koordinator Program Studi PGSD FKIP Universitas Lampung, atas dukungan yang senantiasa diberikan dalam berbagai kegiatan di PGSD Kampus B FKIP Universitas Lampung.
5. Prof. Dr. Sowiyah, M.Pd., Dosen Ketua Penguji yang telah memberikan masukan berharga, arahan kritis, dan koreksi yang membangun dalam proses penyempurnaan skripsi ini.
6. Muhsom, M.Pd.I., Dosen Sekretaris Penguji yang telah senantiasa meluangkan waktunya memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi yang diberikan dengan penuh kesabaran.
7. Dosen Validator Deviyanti Pangestu, M. Pd., yang sudah memberikan waktu dan kesediaan dalam melakukan validasi instrumen wawancara kepada peneliti.
8. Pembimbing Akademik Prof. Dr. Sowiyah, M.Pd. yang telah memberikan bimbingan dan arahan peneliti selama menjadi mahasiswa.

9. Dosen dan tenaga kependidikan Program Studi S-1 PGSD Kampus B FKIP Universitas Lampung, yang telah memberikan ilmu, pengalaman, serta bantuan selama proses studi dan penyusunan skripsi ini.
10. Muhammad Ma'ful, S.Pd. selaku Kepala UPT SDN 1 LR, yang telah memberikan izin dan kesempatan kepada peneliti untuk melaksanakan penelitian, serta kepada pendidik kelas rendah SDN 1 LR. yang telah memberikan bantuan, dan arahnya.
11. Kakakku, Adinda Khodijah Ayu Larasati A.Md.Pjk dan adikku Bintang Pramodya Merdeka . yang telah memberikan dukungan, semangat, serta perhatian yang tulus.
12. Semua Pihak yang telah banyak membantu dalam kelancaran penyusunan skripsi ini.

Akhir kata, semoga Allah Swt., senantiasa melindungi dan membalas segala kebaikan yang diberikan semua pihak. Peneliti menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kata sempurna, namun diharapkan karya ini dapat memberikan manfaat bagi semua pihak yang membacanya. Aamiin.

Metro, 28 April 2026
Peneliti,



Bunga Amanda Sastra Ayu Pitaloka
NPM. 2213053034

DAFTAR ISI

DAFTAR ISI	xiii
DAFTAR TABEL	xv
DAFTAR GAMBAR	xvi
DAFTAR LAMPIRAN	xvii
I. PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Fokus Penelitian.....	5
1.3 Pertanyaan Penelitian.....	6
1.4 Tujuan Penelitian	6
1.5 Manfaat Penelitian	7
1.6 Definisi Istilah.....	8
II. TINJAUAN PUSTAKA	10
2.1 <i>Gadget</i>	10
2.1.1 Pengertian Gadget	10
2.1.2 Fungsi dan peran Gadget dalam kehidupan sehari-hari	11
2.1.3 Jenis-Jenis Gadget	12
2.1.4 Dampak Penggunaan Gadget	13
2.2 Grand Theory (Bronfenbrenner)	15
2.3 Sintesis Teori	16
2.4 Penelitian Relevan	17
2.5 Kerangka Berpikir.....	19
2.5.1 Input.....	20
2.5.2 Proses.....	20
2.6 <i>Output</i>	22
III. METODE PENELITIAN.....	24
3.1 Jenis dan Rancangan Penelitian	24
3.1.1 Jenis Penelitian	24
3.1.2 Prosedur Penelitian	25
3.2 Setting Penelitian	27
3.2.2. Waktu Penelitian.....	27
3.3 Sumber Data Penelitian	27
3.3.1 Sumber Data Primer	27
3.3.2 Sumber Data Sekunder	28
3.4 Teknik Pengumpulan Data.....	28
3.4.1 Observasi Partisipatif.....	30
3.4.2 Wawancara Mendalam	32
3.4.3 Studi Dokumentasi	35
3.5 Teknik Analisis Data.....	37
3.6 Uji Keabsahan Data.....	39

3.6.1 Triangulasi	39
3.6.2 Credibility	40
3.6.3 Transferability	40
3.6.4 Dependability	41
3.6.5 Confirmability	41
3.6.6 Member Check	41
3.6.7 Peer Debriefing	42
3.6.8 Audit Trail	42
3.6.9 Penyajian Thick Description	42
3.6.10 Konfirmasi melalui Dokumentasi	42
IV. HASIL DAN PEMBAHASAN	44
4.1 Profil SD Negeri 1 LR	44
4.1.2 Identitas Sekolah	44
4.1.3 Visi dan Misi Sekolah	45
4.1.4 Keadaan Sarana dan Prasarana	46
4.1.5 Keadaan Pendidik	47
4.1.6 Keadaan Peserta didik	48
4.2 Pelaksanaan Penelitian	49
4.2.2 Pengumpulan Data	49
4.2.3 Analisis Data	50
4.3 Paparan Hasil Penelitian	50
4.3.1 Penggunaan Gadget Pada Peserta Didik	50
4.3.4 Penyesuaian Lingkungan Belajar Di Kelas Dan Rumah Untuk Penggunaan Gadget Yang Seimbang	57
4.3.5 Kolaborasi Antara Pendidik, Orang Tua, Dan Pihak Sekolah Dalam Meminimalisasi Penggunaan Gadget	59
4.4 Hasil Penelitian	60
4.4.2 Pendampingan dan Bimbingan Pendidik atau Orang Tua Dalam Penggunaan <i>Gadget</i>	63
4.4.3 Penyesuaian Lingkungan Belajar Di Kelas Dan Rumah Untuk Penggunaan Gadget Yang Seimbang	64
4.4.4 Kolaborasi Antara Pendidik, Orang Tua, Dan Pihak Sekolah Dalam Meminimalisasi Penggunaan Gadget	66
4.5 Pembahasan	67
4.5.1 Pola Penggunaan Gadget Peserta Didik Kelas IV dan V	68
4.5.3 Pendampingan dan Bimbingan Pendidik atau Orang Tua Dalam Penggunaan Gadget	72
4.5.4 Penyesuaian Lingkungan Belajar Di Kelas Dan Rumah Untuk Penggunaan Gadget Yang Seimbang	73
4.5.5 Kolaborasi Antara Pendidik, Orang Tua, Dan Pihak Sekolah Dalam Meminimalisasi Penggunaan Gadget	74
V. SIMPULAN DAN SARAN	77
5.1 Kesimpulan	77
5.2 Saran	78
DAFTAR PUSTAKA	79
LAMPIRAN	82

DAFTAR TABEL

1. Pedoman Observasi	31
2. Pedoman Wawancara	34
3. Pedoman Studi Dokumentasi	36
4. Pengkodean Metode dan Jumlah Informan.....	36
5. Kondisi Sarana dan Prasarana SD Negeri 1 LR.....	46
6. Data Pendidik SD Negeri 1 LR.....	47
7. Keadaan Peserta Didik di SD Negeri 1 LR.....	49
8. Matriks Pemantauan.....	62
9. Matriks Pendampingan.....	64
10. Matriks Gadget sebagai Media Pembelajaran.....	67

DAFTAR GAMBAR

1. Profil SD Negeri 1 LR Bandar Lampung	128
2. Wawancara bersama Bapak kepala sekolah SD Negeri 1 LR Bandar Lampung	128
3. Dokumentasi Bersama Pendidik SD Negeri 1 LR Bandar Lampung	128
4. Wawancara awal bersama pendidik	129
5. Wawancara penelitian peserta didik kelas IV	129
6. Wawancara penelitian peserta didik kelas IV	129
7. Wawancara dengan peserta didik	129
8. Even Lomba Mewarnai HUT RI-80	129
9. Peserta didik menggunakan gadget	129
10. Sosialisasi Penggunaan Gadget ke peserta didik SD Negeri 1 LR	130
11. Wawancara dengan orang tua 1	130
12. Wawancara dengan orang tua 2	130

DAFTAR LAMPIRAN

1. Surat Izin Penelitian Pendahuluan SD Negeri 1 Labuhan Ratu	83
2. Surat Balasan Penelitian Pendahuluan SD Negeri 1 Labuhan Ratu.....	84
3. Surat Izin Penelitian SD Negeri 1 Labuhan Ratu	85
4. Surat Balasan Izin Penelitian SD Negeri 1 Labuhan Ratu	86
5. Pedoman Wawancara	87
6. Lembar Wawancara.....	89
7. Pedoman Observasi	99
8. Lembar Observasi.....	100
9. Hasil wawancara.....	102
10. Hasil Observasi.....	124
11. Dokumentasi Hasil Penelitian	128

I. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan merupakan suatu proses yang dijalankan secara terencana dan sistematis untuk membentuk individu yang berilmu, berakarakter, serta mampu beradaptasi dengan lingkungan sosialnya. Dalam dunia pendidikan, teknologi sebenarnya dapat dimanfaatkan sebagai sarana pembelajaran yang mendukung proses belajar mengajar. Namun dalam praktiknya, penggunaan *Gadget* oleh peserta didik sering kali lebih banyak dimanfaatkan untuk bermain game, menonton video, maupun mengakses media sosial sehingga berpotensi mengurangi waktu belajar dan menurunkan fokus belajar peserta didik.

Menurut Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, pendidikan bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman, bertakwa, berakhlak mulia, cakap, kreatif, mandiri, serta menjadi warga negara yang demokratis dan bertanggung jawab. Oleh karena itu, penggunaan teknologi dalam pendidikan perlu diarahkan secara tepat agar mendukung tercapainya tujuan pendidikan tersebut.

Landasan hukum tersebut menegaskan bahwa pendidikan tidak hanya berorientasi pada penguasaan pengetahuan akademik, tetapi juga berfungsi membentuk kepribadian, sikap, dan nilai moral peserta didik agar mampu menjalani kehidupan bermasyarakat secara bertanggung jawab (Zulfa dan Mujazi, 2019). Dalam konteks pendidikan nasional, pendidikan dipandang sebagai kebutuhan esensial yang harus dipenuhi sejak usia dini, khususnya pada jenjang sekolah dasar yang menjadi fondasi awal pembentukan karakter dan kemampuan belajar peserta didik.

Seiring dengan perkembangan zaman, pendidikan menghadapi tantangan yang semakin kompleks, terutama dalam merespons kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi. Perubahan sosial yang berlangsung cepat menuntut dunia pendidikan untuk beradaptasi agar tetap relevan dengan kebutuhan peserta didik (Syofyan, 2018). Pendidikan tidak lagi dapat diselenggarakan dengan pendekatan konvensional semata, melainkan perlu memanfaatkan inovasi teknologi sebagai bagian dari proses pembelajaran.

Pemanfaatan teknologi dalam pendidikan memberikan peluang besar untuk meningkatkan efektivitas dan efisiensi pembelajaran. Teknologi memungkinkan pendidik merancang pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, serta sesuai dengan karakteristik peserta didik (Arsyad, 2015). Selain itu, teknologi juga memudahkan peserta didik dalam mengakses berbagai sumber belajar. Namun demikian, pemanfaatan teknologi yang tidak terkontrol dapat menimbulkan permasalahan, terutama bagi peserta didik sekolah dasar yang masih berada pada tahap perkembangan dan belum memiliki kemampuan pengendalian diri yang matang.

Salah satu bentuk teknologi yang paling dekat dengan kehidupan peserta didik saat ini adalah *Gadget*. *Gadget* merupakan perangkat elektronik portabel yang dilengkapi berbagai fitur dan aplikasi yang memungkinkan pengguna melakukan berbagai aktivitas, mulai dari komunikasi, hiburan, hingga pembelajaran (Ameliola, 2016). Keberadaan *Gadget* yang semakin mudah diakses menjadikannya populer di kalangan anak usia sekolah dasar. Dalam banyak kasus, *Gadget* telah menjadi bagian dari aktivitas sehari-hari peserta didik, baik untuk keperluan belajar maupun hiburan.

Meningkatnya penggunaan *Gadget* di kalangan peserta didik sekolah dasar tidak terlepas dari perkembangan infrastruktur digital dan akses internet yang semakin luas. Data menunjukkan bahwa jumlah pengguna internet anak usia 5–12 tahun di Indonesia terus mengalami peningkatan setiap tahunnya (Kuntarto dan Prakash, 2020). Kondisi ini menunjukkan bahwa peserta didik telah terbiasa menggunakan perangkat digital dalam kehidupan sehari-hari.

Penggunaan *Gadget* pada peserta didik sekolah dasar memiliki dua sisi. Di satu sisi, *Gadget* dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran yang membantu peserta didik mengakses informasi dan sumber belajar secara lebih luas (Saniyyah dkk., 2021). Namun di sisi lain, penggunaan *Gadget* yang berlebihan dapat mengganggu fokus belajar apabila lebih banyak dimanfaatkan untuk aktivitas hiburan seperti bermain game atau menonton video (Subarkah, 2019). Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan *Gadget* perlu diarahkan dan dikontrol agar tetap mendukung proses belajar peserta didik.

Pada konteks pendidikan dasar, penggunaan *Gadget* yang tidak terkontrol juga berpotensi memengaruhi pola belajar dan interaksi peserta didik di kelas. Peserta didik yang terbiasa dengan konten digital yang cepat dan instan sering kali mengalami kesulitan untuk mempertahankan perhatian dalam pembelajaran yang bersifat bertahap (Being dkk., 2024). Kondisi tersebut dapat memengaruhi efektivitas proses pembelajaran serta hubungan interaksi antara pendidik dan peserta didik di kelas.

Berdasarkan uraian di atas, peran pendidik menjadi sangat penting dalam mengarahkan penggunaan *Gadget* di lingkungan sekolah. Pendidik tidak hanya berfungsi sebagai penyampai materi, tetapi juga sebagai pembimbing yang membantu peserta didik memahami batasan serta tanggung jawab dalam menggunakan teknologi (Syofyan, 2023). Selain itu, kepala sekolah juga memiliki peran strategis dalam merumuskan kebijakan penggunaan *Gadget* di lingkungan sekolah agar tercipta suasana belajar yang kondusif.

Upaya untuk mengelola penggunaan *Gadget* pada peserta didik perlu dilakukan secara terarah melalui beberapa langkah. Pertama, pemantauan kebiasaan penggunaan *Gadget* pada peserta didik perlu dilakukan oleh pendidik dan orang tua untuk mengetahui pola penggunaan serta aktivitas yang dilakukan anak saat menggunakan *Gadget*. Kedua, pendampingan dan bimbingan dari pendidik maupun orang tua penting dilakukan agar peserta

didik dapat menggunakan *Gadget* secara bijak dan bertanggung jawab.

Selain itu, penyesuaian lingkungan belajar di kelas maupun di rumah juga diperlukan untuk menciptakan keseimbangan antara penggunaan teknologi dan aktivitas belajar. Lingkungan belajar yang kondusif dapat membantu peserta didik lebih fokus pada kegiatan belajar dan mengurangi ketergantungan terhadap *Gadget*. Upaya tersebut juga perlu didukung melalui kolaborasi antara pendidik, orang tua, dan pihak sekolah dalam mengawasi serta mengarahkan penggunaan *Gadget* pada peserta didik.

Berdasarkan pengamatan awal yang dilakukan di SDN 1 LR, Bandar Lampung, ditemukan indikasi bahwa penggunaan *Gadget* oleh peserta didik cukup tinggi dan belum sepenuhnya terkontrol. Kondisi ini terlihat dari kecenderungan peserta didik menggunakan *Gadget* untuk aktivitas hiburan sehingga memengaruhi kedisiplinan dan fokus belajar di kelas. Oleh karena itu, diperlukan kajian yang lebih mendalam untuk memahami bagaimana kebiasaan penggunaan *Gadget* pada peserta didik serta bagaimana upaya yang dilakukan oleh pendidik, orang tua, dan pihak sekolah dalam mengelolanya.

Berbagai penelitian sebelumnya juga menunjukkan bahwa penggunaan *Gadget* pada peserta didik sekolah dasar berkaitan dengan perubahan perilaku belajar dan interaksi sosial. Mulya dkk (2025) menemukan bahwa sebagian besar siswa sekolah dasar menggunakan *Gadget* dua hingga tiga jam per hari dengan dominasi aktivitas hiburan. Penelitian Tsania dan Allani (2025) menunjukkan bahwa penggunaan *smartphone* yang berlebihan dapat memengaruhi kemampuan interaksi sosial dan kontrol emosi peserta didik. Sementara itu, penelitian Nikmawati dkk (2024) menyatakan bahwa penggunaan *Gadget* memiliki pengaruh terhadap minat belajar peserta didik.

Meskipun berbagai penelitian telah membahas penggunaan *Gadget* pada peserta didik, sebagian besar penelitian masih berfokus pada dampaknya secara

umum. Penelitian yang secara khusus mengkaji bagaimana pemantauan kebiasaan penggunaan *Gadget*, pendampingan dari pendidik dan orang tua, penyesuaian lingkungan belajar, serta kolaborasi antara sekolah dan keluarga dalam mengelola penggunaan *Gadget* pada peserta didik sekolah dasar masih terbatas, khususnya pada konteks sekolah dasar di Kota Bandar Lampung.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini dilakukan untuk memperoleh pemahaman yang lebih mendalam mengenai penggunaan *Gadget* pada peserta didik di SDN 1 LR, Bandar Lampung. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan gambaran mengenai kebiasaan penggunaan *Gadget* pada peserta didik serta berbagai upaya yang dilakukan oleh pendidik, orang tua, dan pihak sekolah dalam mengelola penggunaan *Gadget* agar tetap seimbang dengan kegiatan belajar.

Dengan demikian, penelitian mengenai penggunaan *Gadget* pada peserta didik di SDN 1 LR menjadi penting dilakukan guna memberikan kontribusi bagi pengembangan strategi pengelolaan penggunaan teknologi yang lebih bijak dalam pendidikan dasar.

1.2 Fokus Penelitian

Fokus penelitian ini adalah dampak penggunaan *Gadget* berlebihan peserta didik sekolah dasar. Adapun subfokus penelitian meliputi:

- 1.2.1 Pemantauan kebiasaan penggunaan *Gadget*
- 1.2.2 Pendampingan dan bimbingan pendidik atau orang tua
- 1.2.3 Penyesuaian lingkungan belajar di kelas dan rumah
- 1.2.4 Kolaborasi antara pendidik, orang tua, dan pihak sekolah

Fokus penelitian ini dipilih berdasarkan pertimbangan bahwa penggunaan *Gadget* merupakan salah satu faktor yang berpengaruh dalam proses belajar peserta didik. Oleh karena itu, penelitian ini menekankan pentingnya pemantauan kebiasaan penggunaan *Gadget* sebagai langkah awal untuk memahami pola serta dampaknya terhadap kegiatan belajar. Selain itu,

pendampingan dan bimbingan dari pendidik maupun orang tua menjadi faktor krusial dalam mengarahkan penggunaan *Gadget* secara bijak dan proporsional. Penyesuaian lingkungan belajar, baik di kelas maupun di rumah, juga diperlukan guna menciptakan suasana yang kondusif serta mendukung penggunaan *Gadget* secara positif. Lebih lanjut, kolaborasi antara pendidik, orang tua, dan pihak sekolah diharapkan mampu menghasilkan strategi yang terpadu dalam mengelola penggunaan *Gadget*, sehingga dapat meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah dasar.

1.3 Pertanyaan Penelitian

Berdasarkan uraian di atas, pertanyaan penelitian ini adalah:

“Bagaimana dampak penggunaan *Gadget* secara berlebihan peserta didik sekolah dasar?”

Permasalahan tersebut dapat dirinci menjadi sub permasalahan sebagai berikut:

- 1.3.1 Bagaimana pemantauan kebiasaan penggunaan *Gadget* pada peserta didik baik disekolah maupun dirumah?
- 1.3.2 Bagaimana pendampingan dan bimbingan pendidik atau orang tua dalam penggunaan *Gadget* pada peserta didik?
- 1.3.3 Bagaimana penyesuaian lingkungan belajar di kelas dan di rumah terkait penggunaan *Gadget*?
- 1.3.4 Bagaimana kolaborasi antara pendidik, orang tua, dan pihak sekolah dalam meminimalisasi penggunaan *Gadget*?

1.4 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dikemukakan, maka tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan:

- 1.4.1 Pemantauan kebiasaan penggunaan *Gadget* pada peserta didik baik disekolah maupun dirumah
- 1.4.2 Pendampingan dan bimbingan pendidik atau orang tua dalam penggunaan *Gadget* pada peserta didik

- 1.4.3 Penyesuaian lingkungan belajar di kelas dan di rumah terkait penggunaan *Gadget* peserta didik
- 1.4.4 Kolaborasi antara pendidik, orang tua, dan pihak sekolah dalam meminimalisasi penggunaan *Gadget* pada peserta didik

1.5 Manfaat Penelitian

1.5.1 Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memperkaya kajian ilmu pendidikan, khususnya yang berkaitan dengan dampak penggunaan *Gadget* terhadap proses belajar peserta didik sekolah dasar. Selain itu, penelitian ini juga dapat menjadi referensi bagi peneliti selanjutnya yang ingin meneliti lebih dalam mengenai pengaruh teknologi terhadap proses belajar peserta didik usia sekolah dasar.

1.5.2 Manfaat Praktis

1.5.2.1 Bagi Pendidik

Menjadi acuan dalam merancang strategi pembelajaran dan pengelolaan kelas yang dapat meminimalisasi distraksi akibat *Gadget* serta meningkatkan belajar peserta didik disekolah.

1.5.2.2 Bagi Orang Tua

Memberikan pemahaman pentingnya pengawasan dalam penggunaan *Gadget* oleh peserta didik, sehingga dapat membatasi pemakaian secara berlebihan dan mengarahkan peserta didik pada penggunaan yang lebih bermanfaat.

1.5.2.3 Bagi Peserta Didik

Membantu peserta didik menyadari dampak penggunaan *Gadget* berlebihan terhadap pembelajaran, sehingga mereka dapat mengatur waktu penggunaan *Gadget* dengan bijak.

1.6 Definisi Istilah

1.6.1 *Gadget*

Perangkat elektronik seperti *Smartphone*, *tablet*, atau perangkat digital lainnya yang digunakan oleh peserta didik baik untuk hiburan, komunikasi, maupun pembelajaran. Dalam penelitian ini, *Gadget* difokuskan pada penggunaannya secara berlebihan oleh peserta didik sekolah dasar.

1.6.2 Pemantauan Kebiasaan Penggunaan *Gadget*

Proses pengamatan dan pengawasan terhadap kebiasaan penggunaan *Gadget* oleh peserta didik, baik di sekolah maupun di rumah, untuk memahami pola penggunaan *Gadget* dan mengidentifikasi potensi masalah yang mungkin timbul.

1.6.3 Pendampingan dan Bimbingan Pendidik atau Orang Tua

Proses pendampingan dan bimbingan pendidik atau orang tua merupakan upaya memberikan arahan kepada peserta didik dalam menggunakan *gadget* dengan baik. Pendidik dan orang tua membantu mengarahkan penggunaan *gadget* agar tidak berlebihan serta mendorong peserta didik menggunakan *gadget* untuk kegiatan yang bermanfaat, terutama dalam pembelajaran.

1.6.4 Penyesuaian Lingkungan Belajar Di Kelas dan Di Rumah

Proses mengubah atau menyesuaikan lingkungan belajar di kelas dan rumah untuk mengurangi penggunaan *Gadget* yang berlebihan dan meningkatkan fokus pada pembelajaran, seperti membuat aturan penggunaan

Gadget, mengatur waktu penggunaan *Gadget*, dan menciptakan lingkungan belajar yang kondusif.

1.6.5 Kolaborasi Antara Pendidik, Orang Tua, dan Pihak Sekolah

Proses kerja sama antara pendidik, orang tua, dan pihak sekolah untuk memantau, mendukung, dan membimbing peserta didik dalam menggunakan *Gadget* secara bijak dan bertanggung jawab, serta untuk menciptakan lingkungan belajar yang sehat dan kondusif bagi peserta didik.

II. TINJAUAN PUSTAKA

2.1 *Gadget*

2.1.1 Pengertian *Gadget*

Menurut Rismala dkk (2021) *Gadget* atau gawai merupakan perangkat elektronik berukuran kecil yang memiliki fungsi khusus, salah satunya adalah smartphone. Kehadiran *Gadget* merupakan hasil inovasi teknologi dengan berbagai fitur baru serta kemampuan yang lebih canggih sehingga lebih praktis dan bermanfaat dalam penggunaannya. Seiring berjalannya waktu, jenis dan merek *Gadget* terus mengalami perkembangan dengan beragam model yang ditawarkan. Variasi model tersebut, baik dari segi kualitas maupun desain, membuat masyarakat semakin tertarik untuk memilikinya. Meskipun demikian, pada dasarnya seluruh *Gadget* memiliki fungsi yang sama, hanya saja fasilitas yang disediakan berbeda.

Sedangkan menurut Magdalena dkk (2021), *Gadget* atau gawai merupakan istilah yang berasal dari bahasa Inggris yang digunakan untuk menyebut perangkat berukuran kecil dengan fungsi praktis dan spesifik yang tidak dimiliki oleh teknologi sebelumnya.

Gadget dirancang dengan kecerdasan lebih tinggi karena dilengkapi fitur yang lebih lengkap dibandingkan perangkat teknologi konvensional pada masanya. Dari beragam jenis *Gadget* yang ada, telepon genggam menjadi salah satu bentuk yang paling banyak digunakan. Hal ini disebabkan karena ukurannya yang kecil, praktis, serta mudah dibawa ke mana saja.

Sedangkan menurut Marpaung (2018) *Gadget* dalam bentuk telepon genggam atau ponsel merupakan perangkat telekomunikasi elektronik

yang memiliki fungsi dasar serupa dengan telepon konvensional berbasis saluran tetap. Namun, keunggulannya terletak pada sifatnya yang portabel sehingga dapat dibawa ke mana saja serta beroperasi tanpa harus terhubung dengan jaringan kabel, melainkan menggunakan sistem nirkabel (*wireless*). *Gadget* dikembangkan dengan tujuan utama untuk memberikan kemudahan bagi pengguna dalam melakukan komunikasi.

Febriyani dkk., (2024) menunjukkan bahwa penggunaan handphone berpengaruh terhadap pola tidur dan perkembangan emosi anak sekolah dasar. Penggunaan yang berlebihan cenderung menyebabkan pola tidur tidak teratur serta memicu perubahan emosi seperti mudah marah dan ketergantungan, sedangkan penggunaan yang terkontrol dapat meminimalkan dampak negatif tersebut. Perkembangan *Gadget* tidak hanya terbatas pada telepon genggam (*Smartphone*), melainkan mencakup ruang lingkup yang lebih luas. Hampir semua perangkat elektronik berukuran kecil yang memiliki fungsi khusus serta dilengkapi teknologi terbaru dapat digolongkan sebagai *Gadget*. Berdasarkan paparan tersebut, dapat disimpulkan bahwa *Gadget* merupakan perangkat telekomunikasi modern yang diciptakan untuk mempermudah aktivitas manusia, khususnya dalam hal komunikasi dan akses informasi. Namun, di balik manfaat yang diberikan, penggunaan *Gadget* yang berlebihan pada peserta didik, khususnya peserta didik sekolah dasar, berpotensi menimbulkan dampak negatif terhadap fokus belajar, perkembangan sosial, maupun kesehatan fisik dan mental mereka.

2.1.2 Fungsi dan peran *Gadget* dalam kehidupan sehari-hari

Gadget dirancang untuk memudahkan manusia dalam menjalankan berbagai aktivitas, seperti berkomunikasi, mencari informasi, hiburan, dan sebagainya. Menurut Rusli dkk (2021), ada beberapa fungsi utama *Gadget* bagi kehidupan manusia, antara lain:

1. Media komunikasi
Gadget sangat membantu manusia untuk saling terhubung, meskipun berada jauh satu sama lain.
2. Akses informasi
Selain sebagai sarana komunikasi, *Gadget* memungkinkan pengguna mengakses berbagai informasi melalui internet.
3. Media hiburan
Gadget tidak hanya memfasilitasi komunikasi, tetapi juga menyediakan hiburan seperti mendengarkan musik secara online, menonton video, dan bermain game.
4. Gaya hidup
Gadget telah menjadi bagian penting dalam kehidupan manusia modern, sehingga mempengaruhi gaya hidup penggunanya.

2.1.3 Jenis-Jenis *Gadget*

Sebagian besar orang sering menganggap bahwa *Gadget* hanya sebatas telepon genggam, padahal sebenarnya ada banyak perangkat elektronik yang termasuk dalam kategori *Gadget*.

Menurut Magdalena dkk (2021), terdapat beberapa jenis *Gadget* yang umum digunakan masyarakat, antara lain:

- a. Handphone
Telepon genggam merupakan jenis *Gadget* yang paling populer dan digunakan oleh hampir semua lapisan masyarakat, termasuk peserta didik. Awalnya berfungsi sebagai alat komunikasi, namun seiring perkembangan teknologi kini juga digunakan untuk mencari informasi, hiburan, serta berbagai keperluan lainnya.
- b. Laptop
Laptop adalah komputer pribadi yang bersifat portabel sehingga mudah dibawa dan digunakan di berbagai tempat. Fungsinya hampir sama dengan komputer pada umumnya, yaitu dapat menjalankan program perangkat lunak, mengolah data, serta menyimpan berkas.
- c. Tablet
Tablet memiliki fungsi yang mirip dengan Handphone, seperti sarana komunikasi, mencari informasi di internet, serta media hiburan. Perbedaannya terletak pada ukuran layar yang lebih

besar dibandingkan dengan Handphone, sehingga memberikan pengalaman visual yang lebih luas.

2.1.4 Dampak Penggunaan *Gadget*

Pada era digital saat ini, teknologi canggih menghadirkan banyak kemudahan bagi kehidupan manusia. Salah satunya adalah *Gadget* yang dapat memberikan manfaat bagi peserta didik dalam mengenal teknologi sejak dini. Namun, penggunaan *Gadget* tetap perlu diawasi agar tidak menimbulkan dampak negatif, seperti kecanduan, gangguan kesehatan mata, maupun hambatan dalam tumbuh kembang anak Rismala dkk (2021).

Yuliana dkk., (2025) menunjukkan bahwa penggunaan gadget yang tidak terkontrol cenderung mengurangi keterampilan interaksi langsung dan empati pada anak sekolah dasar. Hal ini terjadi karena anak lebih banyak berinteraksi dengan perangkat digital dibandingkan dengan teman sebaya maupun lingkungan sekitarnya. Kondisi tersebut dapat menyebabkan anak kurang terlatih dalam berkomunikasi secara langsung serta menurunnya kemampuan memahami perasaan orang lain. Namun demikian, penggunaan gadget juga memberikan peluang positif berupa kemudahan akses informasi dan sumber belajar yang lebih luas apabila penggunaannya dipandu dengan baik oleh pendidik maupun orang tua.

Sedangkan menurut Rindy dkk., (2024) menunjukkan bahwa *gadget* memengaruhi kepribadian peserta didik sekolah dasar, terutama pada aspek perilaku, gaya interaksi, dan respon sosial. Penggunaan *gadget* yang berlebihan dapat menyebabkan perubahan perilaku menjadi kurang adaptif, seperti berkurangnya interaksi sosial, meningkatnya sikap individualis, serta ketergantungan terhadap perangkat digital. Selain itu, intensitas penggunaan *gadget* yang tinggi juga dapat memengaruhi cara peserta didik berkomunikasi dan merespon lingkungan sosialnya, sehingga diperlukan pengawasan agar penggunaan *gadget* tetap memberikan dampak positif.

Sementara itu, Riza dkk., (2024) menyatakan bahwa penggunaan *gadget* berpengaruh terhadap perkembangan psikologi anak sekolah dasar, khususnya pada aspek emosi dan sosial.

Penggunaan *gadget* yang diarahkan pada konten edukatif dapat membantu anak memperoleh pengalaman belajar yang menarik serta meningkatkan pengetahuan. Menurut Rismala dkk (2021), penggunaan *Gadget* juga memiliki dampak positif bagi peserta didik, antara lain:

- d. Menambah pengetahuan, karena peserta didik dengan mudah memperoleh informasi dari internet untuk mendukung tugas sekolah.
- e. Mempermudah komunikasi, yakni memfasilitasi peserta didik untuk berhubungan dengan orang lain meskipun berada di tempat yang jauh.
- f. Memperluas pertemanan, sebab peserta didik dapat bergabung dalam media sosial, meskipun hal ini tetap perlu pengawasan orang tua mengingat adanya risiko kejahatan siber.

Di sisi lain, penggunaan *Gadget* juga menimbulkan dampak negatif bagi peserta didik, di antaranya:

- a. Penurunan interaksi sosial karena peserta didik lebih banyak menghabiskan waktu dengan *Gadget* dibandingkan bermain atau berinteraksi secara langsung Halawa dan Palan (2016).
- b. Gangguan penglihatan akibat terlalu lama menatap layar *Gadget*.
- c. Postur tubuh buruk karena kebiasaan duduk membungkuk atau berbaring saat menggunakan *Gadget* dalam waktu lama.
- d. Gangguan tidur terutama pada peserta didik yang kecanduan *Gadget* dan tidak memiliki batasan waktu dalam penggunaannya.
- e. Perilaku kekerasan yang muncul akibat sering mengakses konten atau game yang mengandung unsur kekerasan.
- f. Terpapar radiasi meskipun masih dalam perdebatan, beberapa pakar menilai penggunaan *Gadget* dalam waktu lama berpotensi

menimbulkan gangguan kesehatan.

- g. Ancaman *cyberbullying* yaitu bentuk pelecehan atau perundungan yang terjadi melalui media sosial.

2.2 Grand Theory (Bronfenbrenner)

Penelitian mengenai penggunaan *Gadget* pada peserta didik sekolah dasar tidak dapat dilepaskan dari pengaruh lingkungan yang membentuk perilaku dan kebiasaan peserta didik. Oleh karena itu, penelitian ini menggunakan landasan teori perkembangan lingkungan yang dikemukakan oleh *Urie Bronfenbrenner* melalui konsep *Ecological Systems Theory*. Teori ekologi perkembangan menjelaskan bahwa perkembangan individu dipengaruhi oleh berbagai sistem lingkungan yang saling berinteraksi. Lingkungan tersebut meliputi keluarga, sekolah, teman sebaya, serta hubungan antara lingkungan-lingkungan tersebut.

Sunarsih, dkk., (2025) yang menyatakan bahwa penggunaan *gadget* memberikan dampak positif berupa akses informasi dan pembelajaran interaktif dapat dikaitkan dengan teori perkembangan kognitif dari Jean Piaget. Menurut Piaget, anak usia sekolah dasar berada pada tahap operasional konkret yang membutuhkan media pembelajaran yang bersifat nyata dan menarik. *Gadget* dapat menjadi sarana yang mendukung proses tersebut melalui video, animasi, dan aplikasi interaktif sehingga membantu peserta didik memahami materi dengan lebih mudah. Oleh karena itu, penggunaan *gadget* secara tepat dapat meningkatkan motivasi dan membantu proses pembelajaran.

Sementara itu, hasil penelitian Barokah dkk., (2025) yang menunjukkan dampak negatif penggunaan *gadget* seperti kecanduan, gangguan perilaku belajar, dan risiko perkembangan sosial dapat dijelaskan melalui teori belajar sosial dari Albert Bandura. Bandura menyatakan bahwa anak belajar melalui proses meniru perilaku yang diamati dari lingkungan.

Bronfenbrenner membagi lingkungan perkembangan peserta didik ke dalam beberapa sistem, di antaranya mikrosistem dan mesosistem. Mikrosistem merupakan lingkungan yang memiliki interaksi langsung dengan peserta didik, seperti keluarga dan sekolah. Dalam konteks penelitian ini, keluarga dan sekolah memiliki peran penting dalam membentuk kebiasaan penggunaan *Gadget* pada peserta didik. Orang tua sebagai lingkungan keluarga berperan dalam memberikan pengawasan serta batasan penggunaan *Gadget* di rumah, sedangkan pendidik berperan dalam mengarahkan penggunaan teknologi agar tetap mendukung kegiatan belajar di sekolah.

Berdasarkan teori tersebut, perilaku penggunaan *Gadget* pada peserta didik tidak hanya dipengaruhi oleh individu itu sendiri, tetapi juga oleh lingkungan yang berada di sekitarnya. Oleh karena itu, pemantauan, pendampingan, serta kerja sama antara pendidik, orang tua, dan pihak sekolah menjadi faktor penting dalam mengelola penggunaan *Gadget* pada peserta didik sekolah dasar.

2.3 Sintesis Teori

Penggunaan *Gadget* pada peserta didik sekolah dasar merupakan fenomena yang tidak terlepas dari perkembangan teknologi dalam kehidupan sehari-hari. Berbagai teori yang telah dijelaskan sebelumnya menunjukkan bahwa teknologi dapat memberikan manfaat dalam pembelajaran apabila digunakan secara tepat. Namun, penggunaan teknologi yang tidak terkontrol juga berpotensi mengganggu proses belajar peserta didik.

Menurut Mulya dkk., (2025) *Gadget* sebagai salah satu bentuk teknologi digital memberikan kemudahan bagi peserta didik dalam mengakses informasi dan sumber belajar. Hal ini sejalan dengan pandangan bahwa teknologi dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran yang mampu meningkatkan minat dan keterlibatan peserta didik dalam kegiatan belajar. Akan tetapi, pada kenyataannya *Gadget* juga sering digunakan oleh peserta didik untuk aktivitas hiburan seperti bermain game atau menonton video,

sehingga berpotensi mengalihkan perhatian dari kegiatan belajar. Pada konteks perkembangan anak sekolah dasar, kemampuan pengendalian diri peserta didik masih berada dalam tahap perkembangan. Oleh karena itu, penggunaan *Gadget* pada peserta didik memerlukan pendampingan dan pengawasan dari orang dewasa. Peran pendidik dan orang tua menjadi penting dalam memberikan arahan mengenai penggunaan *Gadget* yang sehat dan seimbang.

Sejalan dengan pendapat diatas, Handoko (2024) menyatakan bahwa lingkungan belajar juga memiliki pengaruh dalam membentuk kebiasaan belajar peserta didik. Lingkungan yang kondusif di kelas maupun di rumah dapat membantu peserta didik lebih fokus pada kegiatan belajar dan mengurangi ketergantungan terhadap *Gadget*. Upaya tersebut dapat dilakukan melalui pengaturan waktu penggunaan *Gadget*, penerapan aturan di lingkungan sekolah, serta pembiasaan aktivitas belajar yang terstruktur.

Melalui kerja sama antara pendidik, orang tua, dan pihak sekolah, penggunaan *Gadget* pada peserta didik dapat diarahkan agar tetap memberikan manfaat bagi pembelajaran. Dengan demikian, pemahaman mengenai kebiasaan penggunaan *Gadget* serta upaya pengelolaannya menjadi penting untuk dikaji lebih mendalam dalam penelitian ini.

2.4 Penelitian Relevan

Penelitian yang relevan dengan penelitian ini adalah sebagai berikut :

- 2.4.1 Mulya, Gustav dan Witdiawati (2025) berjudul “*An Overview of Gadget Usage Behavior among Elementary Students: A Case Study*”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa mayoritas peserta didik SD menggunakan *Gadget* 2–3 jam/hari dengan dominasi aktivitas hiburan; 57,66% berpotensi mengalami kecanduan *Gadget*, yang berdampak pada pola aktivitas harian dan kesejahteraan peserta didik.
- 2.4.2 Tsania dan Allani (2025) berjudul “*Increasing Smartphone Addiction in Elementary School Children and Its Impact on Social Emotional*

Development". Hasil penelitian menunjukkan bahwa kecanduan *smartphone* pada anak SD berkaitan dengan penurunan kemampuan interaksi sosial dan regulasi emosi, walau penggunaan terkontrol bisa mendukung perkembangan keterampilan digital.

- 2.4.3 Sunarsih, Sukartiningsih dan Raharjo (2025) berjudul "*Gadget Use and Its Impact on the Social Behavior of Elementary School Students*". Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan *Gadget* berpengaruh signifikan terhadap perilaku sosial siswa SD; jika dikelola baik oleh orang tua dan pendidik, efeknya bisa positif, namun jika tidak, berpotensi menurunkan kemampuan bersosialisasi.
- 2.4.4 Barokah, Afrilia dan Zahrah (2025) berjudul "Studi Literatur: Pengaruh Penggunaan *Gadget* di Kalangan Anak Sekolah Dasar" Hasil penelitian menunjukkan bahwa *Gadget* memberi dampak ganda; positif misalnya akses informasi dan pembelajaran interaktif; negatif misalnya kecanduan, gangguan perilaku belajar, dan risiko perkembangan sosial.
- 2.4.5 Nikmawati, Bintoro dan Santoso (2024) berjudul "Dampak Penggunaan *Gadget* terhadap Hasil Belajar dan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar" Hasil penelitian menunjukkan bahwa *Gadget* berpengaruh signifikan terhadap minat belajar siswa SD tetapi tidak berpengaruh langsung pada hasil belajar akademik sehingga implikasinya lebih ke motivasi dan kebiasaan belajar.
- 2.4.6 Handoko (2024) berjudul "Dampak Covid-19 Terhadap Kebiasaan Bermain *Gadget* pada Anak Usia Sekolah". Hasil penelitian menunjukkan bahwa kebiasaan bermain *Gadget* meningkat selama pandemi; hal ini berkontribusi terhadap perubahan pola belajar, minat belajar menurun, dan memerlukan pengawasan lebih dari orang tua.
- 2.4.7 Yuliana Ida Kbarek, Maylar Gurning dan Inggerid Agnes Manoppo (2025) berjudul "*The Impact of Gadget Use on the Social Behavior of Elementary School Children: Literature Review*". Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan *Gadget* yang tidak terkontrol cenderung mengurangi keterampilan interaksi langsung dan empati,

tetapi juga memberi peluang akses informasi jika dipandu dengan baik.

- 2.4.8 Rindy Anugrah, Safrizal dan Elis Komalasari (2024) berjudul “Dampak Penggunaan *Gadget* Terhadap Kepribadian Peserta Didik Sekolah Dasar” Hasil penelitian menunjukkan bahwa *Gadget* memengaruhi kepribadian siswa, termasuk aspek perilaku, gaya interaksi, dan respon sosial; penggunaan berlebihan terkait dengan perubahan perilaku yang kurang adaptif.
- 2.4.9 Riza Khoerunnisa dan Sobrul Laeli (2024) berjudul “Pengaruh *Gadget* pada Anak Sekolah Dasar Mengenai Perkembangan Psikologi terhadap Emosi dan Sosial”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa *Gadget* memengaruhi psikologi anak, terutama aspek emosi dan sosial; dampak bisa positif bila terarah pada konten edukatif, tetapi negatif bila tanpa pengawasan.
- 2.4.10 Febriyani, Wulandari dan Hartono (2024) berjudul “Pengaruh Penggunaan Handphone terhadap Pola Tidur dan Perkembangan Emosi Anak Sekolah Dasar”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa durasi penggunaan *Gadget* yang tinggi berkaitan dengan gangguan tidur pada peserta didik, yang kemudian berpengaruh pada suasana emosi dan kestabilan psikologis anak.

2.5 Kerangka Berpikir

Kerangka pikir penelitian ini disusun untuk memberikan gambaran alur pemikiran penelitian secara sistematis dalam memahami fenomena penggunaan *Gadget* pada peserta didik sekolah dasar. Kerangka pikir ini berfungsi sebagai panduan konseptual yang membantu peneliti dalam menggambarkan kondisi penggunaan *Gadget* oleh peserta didik serta berbagai upaya yang dilakukan oleh pihak sekolah dan orang tua dalam mengelola penggunaan *Gadget* tersebut. Dalam penelitian ini, kerangka pikir disusun menggunakan pendekatan Input–Proses–Output untuk mempermudah pemahaman mengenai alur penelitian. Pendekatan ini tidak dimaksudkan untuk menjelaskan hubungan sebab akibat antarvariabel, tetapi

untuk menggambarkan tahapan dalam memahami fenomena penggunaan *Gadget* pada peserta didik sekolah dasar.

2.5.1 Input

Input dalam penelitian ini menggambarkan kondisi awal yang menjadi fokus pengamatan penelitian. Pada penelitian ini, input berupa peserta didik sekolah dasar yang menggunakan *Gadget* dalam kehidupan sehari-hari.

Peserta didik sebagai subjek penelitian memiliki latar belakang dan kebiasaan yang berbeda-beda dalam menggunakan *Gadget*. Perbedaan kebiasaan tersebut terlihat dari aktivitas yang dilakukan peserta didik saat menggunakan *Gadget*, baik untuk kebutuhan belajar maupun hiburan. Kondisi ini menjadi titik awal bagi peneliti untuk memahami bagaimana penggunaan *Gadget* hadir dalam kehidupan peserta didik serta bagaimana kebiasaan tersebut muncul dalam aktivitas belajar mereka di sekolah maupun di rumah.

2.5.2 Proses

Proses dalam kerangka pikir penelitian ini menggambarkan tahapan dalam memahami fenomena penggunaan *Gadget* pada peserta didik sekolah dasar. Pada tahap ini, peneliti berupaya menggali informasi mengenai berbagai upaya yang dilakukan untuk mengelola penggunaan *Gadget* agar tetap seimbang dengan kegiatan belajar peserta didik.

Beberapa aspek yang menjadi fokus dalam tahap proses meliputi:

- a. Pemantauan kebiasaan penggunaan *Gadget* pada peserta didik, yaitu bagaimana pendidik dan orang tua mengamati serta memahami pola penggunaan *Gadget* oleh peserta didik dalam kehidupan sehari-hari.
- b. Pendampingan dan bimbingan dari pendidik dan orang tua, yang berkaitan dengan peran orang dewasa dalam memberikan arahan kepada peserta didik mengenai penggunaan *Gadget* secara bijak dan bertanggung jawab.

- c. Penyesuaian lingkungan belajar di kelas dan di rumah, yaitu upaya menciptakan suasana belajar yang mendukung fokus peserta didik sehingga penggunaan *Gadget* tidak mengganggu aktivitas belajar.
- d. Kolaborasi antara pendidik, orang tua, dan pihak sekolah, yang dilakukan melalui komunikasi serta kerja sama dalam mengawasi dan mengarahkan penggunaan *Gadget* pada peserta didik.

Tahapan proses ini membantu peneliti memperoleh pemahaman yang lebih mendalam mengenai bagaimana penggunaan *Gadget* dikelola oleh berbagai pihak yang terlibat dalam pendidikan peserta didik.

2.5.2.1 Dukungan Fundamental

Dukungan fundamental dalam penelitian ini merujuk pada berbagai kebijakan dan pedoman yang menjadi dasar dalam pengelolaan penggunaan *Gadget* di lingkungan sekolah.

Dukungan tersebut meliputi kurikulum pembelajaran yang menekankan pengembangan fokus belajar peserta didik, pedoman penggunaan *Gadget* di sekolah yang mengatur batasan penggunaan secara sehat, serta kebijakan sekolah terkait pengawasan penggunaan *Gadget* oleh peserta didik. Ketiga aspek tersebut menjadi landasan penting dalam menciptakan pengelolaan penggunaan *Gadget* yang lebih terarah di lingkungan pendidikan.

2.5.2.2 Dukungan Lingkungan

Selain dukungan fundamental, terdapat pula dukungan lingkungan yang berasal dari pihak-pihak yang berinteraksi langsung dengan peserta didik.

Dukungan lingkungan dalam penelitian ini melibatkan pendidik, kepala sekolah, serta orang tua.

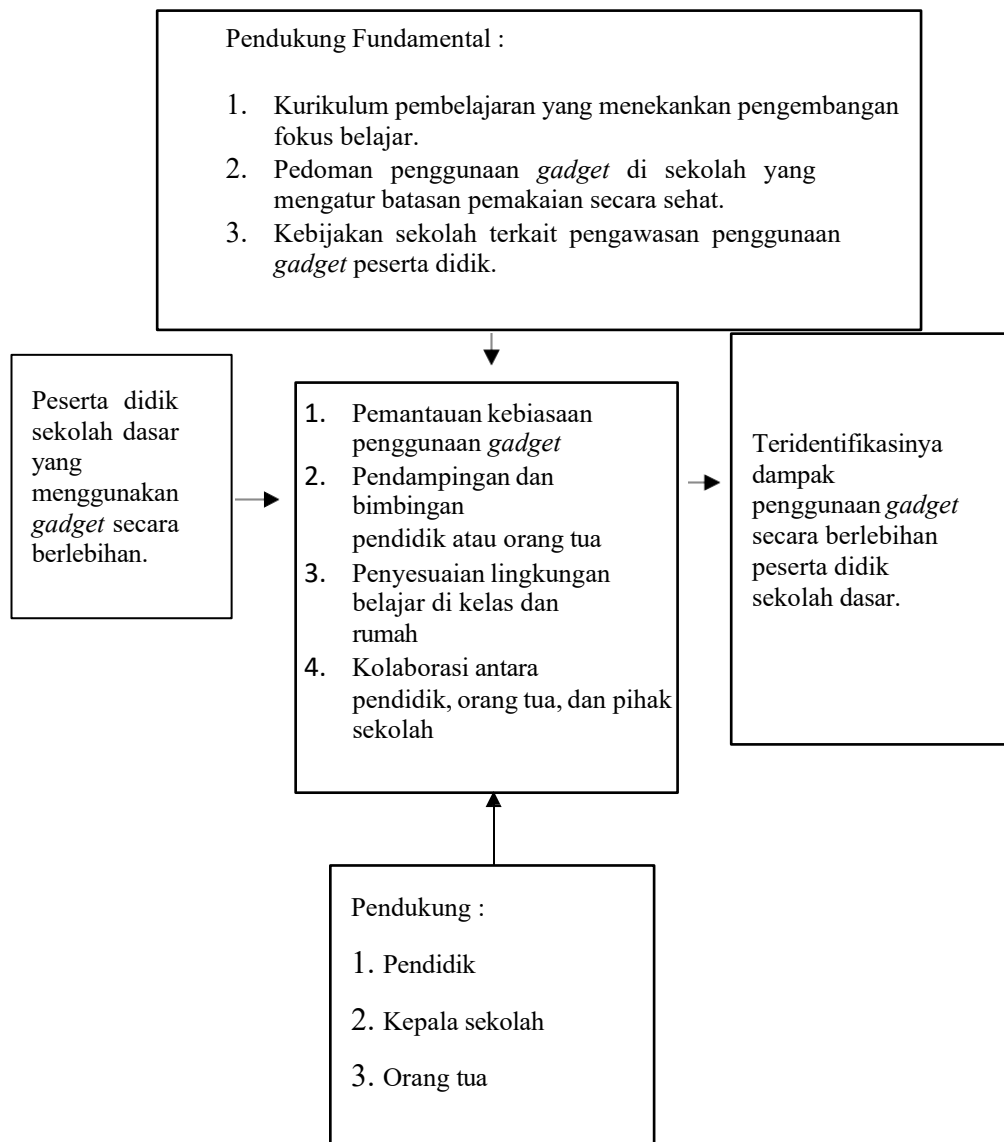
Ketiga pihak tersebut memiliki peran penting dalam menciptakan lingkungan belajar yang kondusif serta dalam membimbing peserta didik agar dapat menggunakan *Gadget*

secara lebih bijak. Melalui keterlibatan pendidik, kepala sekolah, dan orang tua, diharapkan pengelolaan penggunaan *Gadget* pada peserta didik dapat dilakukan secara lebih terarah dan berkesinambungan.

2.6 Output

Output dalam kerangka pikir penelitian ini merupakan hasil dari proses pemahaman terhadap fenomena penggunaan *Gadget* pada peserta didik sekolah dasar. *Output* penelitian berupa gambaran mengenai dampak penggunaan *Gadget* secara berlebihan terhadap aktivitas belajar peserta didik serta bagaimana berbagai pihak berupaya mengelola penggunaan *Gadget* tersebut. Melalui penelitian ini diharapkan diperoleh pemahaman yang lebih mendalam mengenai kebiasaan penggunaan *Gadget* pada peserta didik serta berbagai upaya yang dilakukan oleh pendidik, orang tua, dan pihak sekolah dalam menjaga keseimbangan antara penggunaan teknologi dan kegiatan belajar peserta didik. Kerangka pikir tersebut memberikan gambaran menyeluruh untuk mempermudah pemahaman, kerangka pikir penelitian ini dituangkan dalam bentuk ilustrasi sebagai berikut:

Gambar 2.1 Kerangka Pikir



III. METODE PENELITIAN

3.1 Jenis dan Rancangan Penelitian

3.1.1 Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian studi kasus. Pendekatan kualitatif digunakan untuk memahami fenomena penggunaan *Gadget* pada peserta didik secara mendalam berdasarkan pengalaman, pandangan, serta interaksi yang terjadi di lingkungan sekolah.

Jenis penelitian studi kasus dipilih karena penelitian ini berfokus pada satu lokasi tertentu, yaitu SDN 1 LR, Bandar Lampung, sehingga memungkinkan peneliti untuk menggali secara mendalam fenomena penggunaan *Gadget* pada peserta didik serta upaya yang dilakukan oleh pendidik, orang tua, dan pihak sekolah dalam mengelolanya. Melalui pendekatan studi kasus, peneliti dapat memperoleh gambaran yang komprehensif mengenai kebiasaan penggunaan *Gadget* pada peserta didik serta berbagai faktor yang memengaruhinya dalam konteks lingkungan sekolah dan keluarga. Menurut Sugiyono (2020), studi kasus merupakan pendekatan yang tepat ketika pertanyaan penelitian berkaitan dengan “bagaimana” atau “mengapa” suatu fenomena terjadi dalam konteks kehidupan nyata. Pendekatan ini memungkinkan peneliti melakukan eksplorasi mendalam terhadap kasus spesifik, dalam hal ini perilaku peserta didik dalam menggunakan *Gadget* dan dampaknya terhadap kemampuan mereka selama proses belajar.

3.1.2 Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian ini terdiri dari beberapa tahapan, yaitu pra-penelitian, pengumpulan data, analisis data, dan pelaporan.

3.1.2.1 Tahap Pra-Penelitian

Pada tahap ini, peneliti melakukan beberapa kegiatan awal sebagai persiapan penelitian, antara lain:

- a. Mengurus perizinan penelitian dari pihak universitas dan sekolah.
- b. Melakukan survei awal ke SDN 1 LR, Bandar Lampung untuk menjalin komunikasi dengan pihak sekolah dan memperoleh gambaran umum kondisi sekolah.
- c. Menyiapkan instrumen penelitian, termasuk pedoman wawancara, pedoman observasi, dan daftar dokumen yang akan dianalisis.
- d. Menentukan informan kunci yang akan menjadi sumber data, yaitu kepala sekolah, pendidik, orang tua, dan peserta didik.

3.1.2.2 Tahap Penelitian (Pengumpulan Data)

Pada tahap ini, peneliti mengumpulkan data melalui beberapa cara:

- a. Melakukan observasi partisipatif untuk melihat perilaku peserta didik saat belajar, dan interaksi dengan *Gadget*.
- b. Melakukan wawancara mendalam dengan kepala sekolah, pendidik, dan orang tua untuk memahami pandangan mereka mengenai penggunaan *Gadget* dan dampaknya terhadap pembelajaran peserta didik.
- c. Mengumpulkan dokumen pendukung, seperti jadwal belajar, absensi, catatan pendidik, dan dokumen terkait kegiatan belajar di kelas IV dan V.

- d. Melakukan analisis awal terhadap data yang diperoleh.
- e. Mengumpulkan data tambahan jika diperlukan untuk memperkuat temuan.

3.1.2.3 Tahap Analisis Data

Tahap analisis dilakukan secara sistematis, meliputi:

- a. Mengorganisasikan dan menyiapkan data untuk dianalisis.
- b. Membaca keseluruhan data untuk memperoleh gambaran umum mengenai penggunaan *Gadget* peserta didik.
- c. Mengkode data (coding) untuk mengidentifikasi tema dan pola yang muncul.
- d. Mendeskripsikan dan menginterpretasikan tema-tema yang ditemukan.
- e. Melakukan triangulasi data dari observasi, wawancara, dan dokumentasi untuk memastikan validitas dan reliabilitas temuan.
- f. Menarik kesimpulan serta mengembangkan pemahaman konseptual mengenai dampak penggunaan *Gadget* terhadap pembelajaran.

3.1.2.4 Tahap Pelaporan

Pada tahap ini, peneliti menyusun laporan hasil penelitian melalui beberapa kegiatan:

- a. Menyusun draf laporan penelitian.
- b. Melakukan member checking dengan meminta partisipan (pendidik dan orang tua) memeriksa akurasi temuan.
- c. Merevisi laporan berdasarkan masukan dari partisipan dan pembimbing.
- d. Menyusun laporan final dan mempersiapkan presentasi hasil penelitian.

3.2 Setting Penelitian

3.2.1 Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SDN 1 LR, Bandar Lampung, Lampung. Pemilihan lokasi ini didasarkan pada pertimbangan bahwa sekolah tersebut memiliki tingkat penggunaan *Gadget* yang cukup tinggi di kalangan peserta didik. Lokasi ini memungkinkan peneliti untuk mengamati secara langsung dampak penggunaan *Gadget* secara berlebihan peserta didik sekolah dasar. Observasi awal menunjukkan bahwa peserta didik kelas IV dan V memiliki kebiasaan menggunakan *Gadget* baik di rumah maupun di sekolah, sehingga relevan untuk dijadikan subjek penelitian.

3.2.2. Waktu Penelitian

Penelitian dilaksanakan pada semester ganjil tahun ajaran 2025 atau 2026. Periode ini dipilih karena merupakan awal tahun ajaran baru, sehingga memungkinkan peneliti mengamati perilaku belajar peserta didik dan interaksi mereka dengan *Gadget* sejak awal proses belajar mengajar.

3.3 Sumber Data Penelitian

Sumber data penelitian ini berasal dari dua jenis sumber, yaitu primer dan sekunder.

3.3.1 Sumber Data Primer

Sumber data primer adalah data yang secara langsung berkaitan dengan fenomena penggunaan *Gadget* pada peserta didik. Sumber yang diperoleh dari responden atau subjek penelitian (Sugiyono, 2020). Pada penelitian ini, sumber data primer meliputi:

- a. Pendidik dan kepala sekolah, yang memberikan informasi mengenai kebiasaan penggunaan *Gadget* peserta didik serta dampaknya terhadap fokus belajar di kelas.

- b. Peserta didik kelas IV dan V, sebagai pihak yang mengalami penggunaan *Gadget* secara langsung dan menjadi fokus pengamatan pembelajaran di sekolah maupun di rumah.
- c. Orang tua peserta didik, yang memberikan informasi mengenai penggunaan *Gadget* di rumah dan pengaruhnya terhadap pembelajaran peserta didik.

Informan tersebut dipilih karena memiliki keterlibatan langsung dalam kegiatan pembelajaran serta mengetahui kondisi penggunaan *Gadget* pada peserta didik di lingkungan sekolah.

3.3.2 Sumber Data Sekunder

Sumber data sekunder adalah data yang memberikan informasi tambahan untuk melengkapi data penelitian data yang tidak diperoleh langsung dari subjek, melainkan melalui dokumen atau catatan yang telah tersedia Sugiyono (2020).

3.4 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini meliputi:

a. Observasi

Observasi dilakukan untuk mengamati secara langsung kebiasaan penggunaan *Gadget* pada peserta didik serta situasi pembelajaran di kelas.

b. Wawancara

Wawancara dilakukan secara mendalam kepada pendidik, kepala sekolah, peserta didik, dan orang tua untuk memperoleh informasi mengenai penggunaan *Gadget* dan upaya pengelolaannya.

c. Dokumentasi

Dokumentasi digunakan untuk melengkapi data penelitian berupa foto kegiatan, catatan sekolah, serta dokumen lain yang berkaitan dengan penggunaan *Gadget* pada peserta didik.

Dalam penelitian ini juga digunakan teknik triangulasi untuk meningkatkan keabsahan data, yaitu:

1. Triangulasi sumber

Triangulasi sumber dilakukan dengan membandingkan informasi yang diperoleh dari beberapa informan penelitian yang berbeda. Dalam penelitian ini, data mengenai kebiasaan penggunaan *Gadget* pada peserta didik diperoleh dari beberapa sumber, yaitu pendidik kelas, kepala sekolah, peserta didik, serta orang tua peserta didik. Melalui triangulasi sumber, peneliti dapat membandingkan informasi mengenai bagaimana peserta didik menggunakan *Gadget* di sekolah dan di rumah. Misalnya, informasi dari pendidik mengenai perilaku peserta didik di kelas dibandingkan dengan penjelasan orang tua mengenai penggunaan *Gadget* peserta didik di lingkungan keluarga. Dengan cara ini, peneliti dapat memperoleh gambaran yang lebih lengkap mengenai kebiasaan penggunaan *Gadget* pada peserta didik di SDN 1 LR.

2. Triangulasi teknik

Triangulasi teknik dilakukan dengan membandingkan data yang diperoleh melalui beberapa metode pengumpulan data, yaitu observasi, wawancara, dan dokumentasi. Dalam penelitian ini, peneliti melakukan observasi terhadap aktivitas belajar peserta didik di kelas untuk melihat bagaimana penggunaan *Gadget* memengaruhi fokus belajar. Data tersebut kemudian dibandingkan dengan hasil wawancara yang dilakukan dengan pendidik, kepala sekolah, peserta didik, dan orang tua mengenai kebiasaan penggunaan *Gadget*. Selain itu, dokumentasi berupa foto kegiatan pembelajaran, catatan sekolah, serta dokumen lain yang berkaitan dengan penggunaan *Gadget* juga digunakan untuk memperkuat data penelitian.

Dengan menggunakan berbagai teknik pengumpulan data tersebut, peneliti dapat memastikan bahwa informasi yang diperoleh tidak hanya berasal dari satu metode saja, sehingga hasil penelitian menjadi lebih akurat.

3. Triangulasi waktu

Triangulasi waktu dilakukan dengan melakukan pengumpulan data pada waktu yang berbeda. Dalam penelitian ini, observasi dan wawancara tidak hanya dilakukan satu kali, tetapi dilakukan pada beberapa kesempatan yang berbeda untuk memastikan konsistensi informasi yang diperoleh.

Sebagai contoh, peneliti melakukan observasi terhadap kegiatan pembelajaran di kelas pada beberapa waktu yang berbeda untuk melihat bagaimana perilaku peserta didik terkait penggunaan *Gadget*. Selain itu, wawancara dengan pendidik dan peserta didik juga dilakukan pada waktu yang berbeda untuk memperoleh informasi yang lebih mendalam mengenai kebiasaan penggunaan *Gadget* baik di sekolah maupun di rumah. Melalui triangulasi waktu, peneliti dapat memastikan bahwa data yang diperoleh tidak bersifat sementara, tetapi menggambarkan kondisi yang sebenarnya.

3.4.1 Observasi Partisipatif

Observasi adalah teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara mengamati langsung perilaku, kegiatan, atau situasi yang terjadi pada subjek penelitian (Sugiyono, 2020). Dalam penelitian ini, observasi digunakan untuk mendapatkan informasi nyata mengenai penggunaan *Gadget* oleh peserta didik SD, dampaknya terhadap pembelajaran, perilaku belajar, sosial-emosional, serta pemanfaatannya sebagai media pembelajaran. Observasi memungkinkan peneliti memperoleh data yang lebih objektif

dibandingkan sekadar laporan dari narasumber, karena aktivitas dan interaksi peserta didik dapat diamati secara langsung di lingkungan sekolah. Pedoman observasi disusun berdasarkan teori kognitif, behavioristik, dan konstruktivistik, serta indikator penelitian yang telah ditetapkan, agar data yang dikumpulkan dapat merepresentasikan fenomena penggunaan *Gadget* secara utuh.

Tabel 3.1 Pedoman Observasi

No	Sub Fokus	Indikator	Uraian Kegiatan	Keterangan
1	Pemantauan Kebiasaan Penggunaan <i>Gadget</i> Pada Peserta Didik	Terlaksananya pemantauan kebiasaan penggunaan <i>Gadget</i> peserta didik.	- Mengamati dan mencatat kebiasaan penggunaan <i>Gadget</i> peserta didik di sekolah dan di rumah - Mengidentifikasi pola penggunaan <i>Gadget</i> yang berlebihan atau tidak sehat.	- Pemantauan kebiasaan penggunaan <i>Gadget</i> dilakukan secara teratur dan berkelanjutan - Data tentang kebiasaan penggunaan <i>Gadget</i> digunakan untuk membuat Keputusan.
2	Pendampingan dan Bimbingan Pendidik atau Orang Tua Dalam Penggunaan <i>Gadget</i>	Terlaksananya pendampingan dan bimbingan pendidik atau orang tua dalam penggunaan <i>Gadget</i>	- Memberikan bimbingan dan arahan kepada peserta didik tentang penggunaan <i>Gadget</i> yang bijak dan bertanggung jawab - Mengadakan diskusi dan pelatihan tentang penggunaan <i>Gadget</i> yang sehat - Membuat rencana tindakan untuk mengatasi masalah penggunaan <i>Gadget</i> yang berlebihan	- Pendampingan dan bimbingan dilakukan secara individu dan kelompok - Sumber daya dan bahan untuk pendampingan dan bimbingan disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik

3	Penyesuaian Lingkungan Belajar Di Kelas Dan Rumah Untuk Penggunaan <i>Gadget</i> Yang Seimbang	Terlaksananya penyesuaian lingkungan belajar di kelas dan rumah untuk mengurangi penggunaan <i>Gadget</i>	- Membuat aturan penggunaan <i>Gadget</i> di kelas dan rumah - Mengatur waktu penggunaan <i>Gadget</i> dan waktu belajar - Menciptakan lingkungan belajar yang nyaman dan bebas dari gangguan <i>Gadget</i>	- Penyesuaian lingkungan belajar dilakukan secara kolaboratif antara pendidik, orang tua, dan pihak sekolah - Lingkungan belajar yang kondusif dan bebas dari gangguan <i>Gadget</i> dapat meningkatkan fokus dan konsentrasi peserta didik
4	Kolaborasi Antara Pendidik, Orang Tua, Dan Pihak Sekolah Dalam Meminimalisir Penggunaan <i>Gadget</i>	Terlaksananya kolaborasi antara pendidik, orang tua, dan pihak sekolah dalam penggunaan <i>Gadget</i>	- Mengadakan pertemuan dan diskusi antara pendidik, orang tua, dan pihak sekolah tentang penggunaan <i>Gadget</i> - Membuat rencana tindakan kolaboratif untuk mengatasi masalah penggunaan <i>Gadget</i> - Mengembangkan kebijakan dan prosedur tentang penggunaan <i>Gadget</i> di sekolah	- Kolaborasi antara pendidik, orang tua, dan pihak sekolah dilakukan secara berkelanjutan dan efektif - Komunikasi yang efektif dan terbuka dapat meningkatkan kesadaran dan partisipasi dalam penggunaan <i>Gadget</i> yang bijak dan bertanggung jawab.

Sumber: Data Penulis (2026).

3.4.2 Wawancara Mendalam

Wawancara merupakan salah satu teknik pengumpulan data kualitatif yang digunakan untuk mendapatkan informasi secara mendalam dari narasumber melalui interaksi verbal (Sugiyono, 2020). Menurut Moleong (2022), wawancara memungkinkan peneliti memperoleh pemahaman tentang pandangan, pengalaman, sikap, dan persepsi responden terhadap fenomena yang diteliti. Teknik ini sangat berguna dalam penelitian pendidikan, karena dapat mengungkap informasi yang tidak terlihat secara langsung

melalui dokumen atau observasi, khususnya mengenai persepsi pendidik, kepala sekolah, dan orang tua terhadap penggunaan *Gadget* oleh peserta didik.

Dalam penelitian ini, wawancara digunakan untuk memperoleh data mengenai empat aspek utama:

1. Pemantauan kebiasaan penggunaan *Gadget*, pengawasan dalam penggunaan *Gadget* oleh peserta didik baik di sekolah maupun di rumah.
2. Pendampingan dan bimbingan pendidik atau orang tua terhadap penggunaan *Gadget* pada peserta didik di sekolah maupun di rumah.
3. Penyesuaian lingkungan belajar di kelas dan rumah untuk penggunaan *Gadget* yang seimbang.
4. Kolaborasi antara pendidik, orang tua, dan pihak sekolah dalam meminimalisasikan penggunaan *Gadget* pada peserta didik.

Wawancara dipilih karena fenomena penggunaan *Gadget* pada peserta didik SD N 1 LR bersifat kompleks dan multidimensional, sehingga membutuhkan penjelasan yang mendalam dari pihak yang terlibat langsung, seperti pendidik, kepala sekolah, dan orang tua. Melalui wawancara, peneliti dapat menggali informasi tentang kebiasaan, pengalaman, dan strategi pengendalian *Gadget* yang tidak selalu tercatat dalam dokumen resmi atau terlihat saat observasi.

Tabel 3.2 Pedoman Wawancara

No	Sub Fokus	Indikator	Pertanyaan	Informan
1	Pemantauan Kebiasaan Penggunaan <i>Gadget</i> pada peserta didik.	Terlaksananya pengawasan rutin penggunaan <i>Gadget</i> peserta didik.	1. Bagaimana sekolah memantau kebiasaan penggunaan <i>Gadget</i> peserta didik? 2. Apa saja aktivitas yang paling sering dilakukan oleh peserta didik saat menggunakan <i>Gadget</i> ? 3. Bagaimana pengaruh penggunaan <i>Gadget</i> terhadap pembelajaran peserta didik di sekolah?	KS, P, OT
2	Pendampingan dan Bimbingan Pendidik atau orang tua dalam penggunaan <i>Gadget</i> .	Tersedianya dukungan dan arahan dalam penggunaan <i>Gadget</i> yang bijak.	1. Bagaimana pendidik atau orang tua melakukan pendampingan dan bimbingan dalam penggunaan <i>Gadget</i> ? 2. Apa saja strategi yang digunakan oleh pendidik dan orang tua dalam membimbing peserta didik menggunakan <i>Gadget</i> ? 3. Bagaimana pengaruh pendampingan dan bimbingan pendidik atau orang tua terhadap penggunaan <i>Gadget</i> pada peserta didik?	P, OT, PD
3	Penyesuaian lingkungan belajar di kelas dan rumah untuk penggunaan <i>Gadget</i> yang seimbang.	Terciptanya lingkungan belajar yang kondusif untuk penggunaan <i>Gadget</i> yang seimbang.	1. Bagaimana sekolah dan orang tua menyesuaikan lingkungan belajar di kelas dan rumah untuk penggunaan <i>Gadget</i> yang seimbang? 2. Apa saja fasilitas yang disediakan oleh sekolah untuk mendukung penggunaan <i>Gadget</i> yang seimbang? 3. Bagaimana pengaruh penyesuaian lingkungan belajar di rumah terhadap penggunaan <i>Gadget</i> pada peserta didik?	KS, P, OT

4	Kolaborasi antara pendidik, orang tua, dan pihak sekolah dalam meminimalisasi penggunaan <i>Gadget</i> .	Terbentuknya kerjasama yang efektif dalam meminimalisasi penggunaan <i>Gadget</i> .	1. Bagaimana sekolah, pendidik, dan orang tua berkolaborasi dalam meminimalisasi penggunaan <i>Gadget</i> ? 2. Apa saja strategi yang digunakan oleh pendidik, orang tua, dan pihak sekolah dalam meminimalisasi penggunaan <i>Gadget</i> ? 3. Bagaimana pengaruh kolaborasi antara pendidik, orang tua, dan pihak sekolah terhadap penggunaan <i>Gadget</i> pada peserta didik?	KS, P, OT, PD
---	--	---	--	---------------

Sumber: Data Penulis (2026).

3.4.3 Studi Dokumentasi

Studi Dokumentasi adalah teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan mengumpulkan catatan, arsip, dokumen resmi, atau bukti tertulis yang berkaitan dengan objek penelitian (Sugiyono, 2020). Dalam penelitian ini, dokumentasi digunakan untuk memperoleh informasi mengenai penggunaan *Gadget* oleh peserta didik SD, dampaknya terhadap pembelajaran, perilaku belajar, sosial-emosional, kesehatan fisik, serta pemanfaatannya sebagai media pembelajaran. Data dokumentasi bersifat tidak langsung, namun sangat berguna untuk melengkapi temuan wawancara dan observasi, serta memberikan bukti empiris yang lebih lengkap.

Pedoman dokumentasi disusun berdasarkan teori kognitif, behavioristik, dan konstruktivistik, dan indikator penelitian yang telah ditetapkan. Dokumentasi membantu peneliti memverifikasi data lapangan, seperti catatan pendidik, jadwal belajar, absensi, dan dokumen kegiatan belajar yang melibatkan *Gadget*.

Tabel 3.3 Pedoman Studi Dokumentasi

No	Sub Fokus	Uraian Dokumen	Keterangan
1	Pemantauan kebiasaan penggunaan <i>Gadget</i> pada peserta didik.	Dokumen pemantauan penggunaan <i>Gadget</i> peserta didik, laporan penggunaan <i>Gadget</i> .	Dokumen yang terkait dengan pemantauan dan pengawasan penggunaan <i>Gadget</i> peserta didik.
2	Pendampingan dan bimbingan pendidik atau orang tua dalam penggunaan <i>Gadget</i> pada peserta didik.	Dokumen rencana pendampingan, laporan pendampingan.	Dokumen yang terkait dengan pendampingan dan bimbingan pendidik atau orang tua dalam penggunaan <i>Gadget</i> .
3	Penyesuaian lingkungan belajar di kelas dan rumah untuk penggunaan <i>Gadget</i> yang seimbang.	Dokumen kebijakan lingkungan belajar, foto lingkungan belajar, laporan penyesuaian lingkungan.	Dokumen yang terkait dengan penyesuaian lingkungan belajar di kelas dan rumah untuk penggunaan <i>Gadget</i> yang seimbang.
4	Kolaborasi antara pendidik, orang tua, dan pihak sekolah dalam meminimalisasi penggunaan <i>Gadget</i> .	Dokumen kerjasama, laporan pertemuan, foto kegiatan kolaborasi.	Dokumen yang terkait dengan kolaborasi antara pendidik, orang tua, dan pihak sekolah dalam meminimalisasi penggunaan <i>Gadget</i> .

Sumber: Data Penulis (2026).

Tabel 3.4 Pengkodean Metode dan Jumlah Informan

Metode / Informan	Kode	Jumlah Informan
Observasi	O	
Wawancara	W	
Studi Dokumentasi	SD	
Kepala Sekolah	KS	1
Pendidik	P 1 P 2	2
Peserta Didik	PD 1 PD 2	2
Orang Tua	OT 1 OT 2	2
Jumlah		7

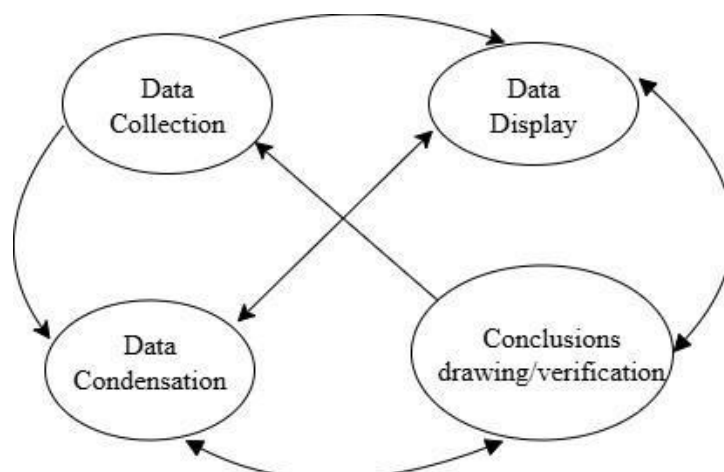
Sumber: Data Penulis (2026).

3.5 Teknik Analisis Data

Analisis data dalam penelitian ini menggunakan model analisis data kualitatif yang dikemukakan oleh Matthew B. Miles dan A. Michael Huberman. Model ini dipilih karena sesuai untuk menganalisis secara mendalam fenomena dampak penggunaan *Gadget* berlebihan terhadap fokus belajar peserta didik sekolah dasar. Analisis data dalam penelitian kualitatif bertujuan untuk memahami fenomena secara mendalam dan sistematis (Sugiyono, 2020).

Data penelitian ini diperoleh dari wawancara, observasi, dan dokumentasi yang berkaitan dengan pola penggunaan *Gadget* peserta didik, dampak penggunaan *Gadget*, pemantauan kebiasaan penggunaan *Gadget*, pendampingan dan bimbingan pendidik atau orang tua, penyesuaian lingkungan belajar di kelas dan rumah, kolaborasi antara pendidik, orang tua, dan pihak sekolah.

Analisis data dilakukan menggunakan Model Matthew B. Miles dan A. Michael Huberman (2014) yang mencakup tiga tahap utama: reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan atau verifikasi.



Gambar 3.1 Analysis Interactive Model

Sumber: Miles, Huberman, dan Saldana (2014)

3.5.1 Reduksi Data

Reduksi data dilakukan dengan menyaring, memfokuskan, dan mengelompokkan data agar relevan dengan rumusan masalah penelitian. Data yang tidak terkait dengan fokus penelitian dibuang atau diabaikan, sementara data penting dikategorikan berdasarkan tema:

- a. Pemantauan kebiasaan penggunaan *Gadget* pada peserta didik baik disekolah maupun dirumah
- b. Pendampingan dan bimbingan pendidik atau orang tua dalam penggunaan *Gadget* pada peserta didik
- c. Penyesuaian lingkungan belajar di kelas dan di rumah terkait penggunaan *Gadget* peserta didik
- d. Kolaborasi antara pendidik, orang tua, dan pihak sekolah dalam meminimalisasikan penggunaan *Gadget* pada peserta didik

3.5.2 Penyajian Data (Data Display)

Data yang telah direduksi disajikan dalam tabel, diagram, grafik, dan narasi deskriptif. Penyajian data bertujuan mempermudah pemahaman hubungan antarvariabel dan fenomena yang terjadi:

- a. Tabel intensitas penggunaan *Gadget* peserta didik
- b. Diagram pengaruh *Gadget* terhadap pembelajaran dan perilaku belajar
- c. Narasi hasil observasi kegiatan pembelajaran yang menggunakan *Gadget*

3.5.3 Penarikan Kesimpulan (Verification)

Penarikan kesimpulan dilakukan secara induktif, yaitu menyimpulkan temuan dari pola dan tema yang muncul dari data. Untuk menjamin validitas, digunakan triangulasi data, yaitu membandingkan informasi dari:

- a. Wawancara dengan peserta didik, orang tua, dan pendidik
- b. Observasi aktivitas belajar di kelas
- c. Dokumentasi sekolah terkait penggunaan *Gadget*

Selain itu, digunakan *coding tematik* untuk mengelompokkan data berdasarkan kategori utama:

- a. Pemantauan kebiasaan penggunaan *Gadget*
- b. Pendampingan dan bimbingan pendidik atau orang tua
- c. Penyesuaian lingkungan belajar di kelas dan rumah
- d. Kolaborasi antara pendidik, orang tua, dan pihak sekolah

3.6. Uji Keabsahan Data

Keabsahan data dalam penelitian kualitatif menjadi aspek krusial untuk memastikan bahwa temuan yang diperoleh benar-benar mencerminkan fenomena yang terjadi di lapangan (Sugiyono, 2020). Uji keabsahan data dilakukan untuk meningkatkan *kredibilitas*, *transferabilitas*, *dependabilitas*, dan *konfirmabilitas* temuan penelitian (Moleong, 2020).

Dalam konteks penelitian ini, uji keabsahan data diterapkan melalui beberapa strategi, antara lain triangulasi, *credibility*, *transferability*, *dependability*, *confirmability*, member check, peer debriefing, audit trail, penyajian thick description, dan konfirmasi melalui dokumentasi.

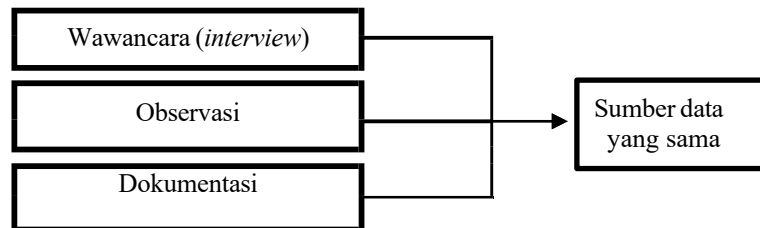
Dalam penelitian ini, uji kredibilitas (keabsahan data) difokuskan dengan menggunakan teknik Triangulasi, Member Check, Peer Debriefing, dan Audit Trail.

3.6.1 Triangulasi

Triangulasi merupakan teknik pengecekan keabsahan data dengan membandingkan berbagai sumber, metode, atau teori untuk memastikan konsistensi informasi (Sugiyono, 2020). Penelitian ini menggunakan triangulasi sumber dengan membandingkan data dari peserta didik, orang tua, dan pendidik, serta triangulasi metode dengan menggabungkan hasil wawancara, observasi, dan dokumentasi. Dengan triangulasi, data yang diperoleh lebih

komprehensif dan dapat dipercaya. Menurut Moleong (2020), triangulasi berfungsi sebagai pembanding untuk memastikan data yang diperoleh benar-benar valid.

Gambar 3.2 Triangulasi Data



3.6.2 *Credibility*

Credibility bertujuan untuk memastikan bahwa data yang diperoleh benar-benar sesuai dengan kondisi yang terjadi di lapangan. Dalam penelitian ini, *credibility* dilakukan melalui triangulasi sumber, teknik, dan waktu. Peneliti membandingkan informasi yang diperoleh dari pendidik, kepala sekolah, peserta didik, serta orang tua mengenai kebiasaan penggunaan *Gadget* pada peserta didik. Selain itu, peneliti juga melakukan pengamatan langsung terhadap kegiatan belajar peserta didik di kelas serta melakukan wawancara mendalam dengan informan untuk memperoleh pemahaman yang lebih lengkap mengenai fenomena yang diteliti.

3.6.3 *Transferability*

Transferability berkaitan dengan sejauh mana hasil penelitian dapat dipahami dan digunakan pada konteks lain yang memiliki karakteristik serupa. Dalam penelitian ini, peneliti menyajikan deskripsi secara rinci mengenai kondisi lingkungan sekolah, kebiasaan penggunaan *Gadget* pada peserta didik, serta peran pendidik dan orang tua dalam mengelola penggunaan *Gadget*. Dengan penyajian deskripsi yang jelas dan sistematis, pembaca dapat memahami konteks

penelitian yang dilakukan di SDN 1 LR serta mempertimbangkan kemungkinan penerapan hasil penelitian pada lingkungan pendidikan yang memiliki karakteristik serupa.

3.6.4 *Dependability*

Dependability berkaitan dengan konsistensi proses penelitian yang dilakukan oleh peneliti. Dalam penelitian ini, *dependability* dilakukan dengan mendokumentasikan seluruh proses penelitian secara sistematis, mulai dari tahap pengumpulan data melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi hingga tahap analisis data. Dengan adanya dokumentasi proses penelitian tersebut, penelitian ini dapat ditelusuri kembali sehingga menunjukkan bahwa proses penelitian dilakukan secara konsisten dan dapat dipertanggungjawabkan.

3.6.5 *Confirmability*

Confirmability bertujuan untuk memastikan bahwa hasil penelitian benar-benar didasarkan pada data yang diperoleh di lapangan dan bukan berasal dari asumsi peneliti. Dalam penelitian ini, *confirmability* dilakukan dengan cara menyajikan data hasil wawancara, observasi, dan dokumentasi secara objektif. Selain itu, peneliti juga membandingkan berbagai sumber data yang diperoleh dari informan penelitian untuk memastikan bahwa kesimpulan yang dihasilkan benar-benar didukung oleh data yang ditemukan selama proses penelitian.

3.6.6 *Member Check*

Member check adalah proses konfirmasi temuan penelitian kepada informan atau subjek penelitian (Arikunto, 2021). Langkah ini dilakukan untuk memastikan bahwa interpretasi peneliti sesuai dengan pengalaman dan pandangan informan. Dalam penelitian ini, peneliti mengonfirmasi hasil wawancara dan catatan observasi kepada peserta

didik, orang tua, dan pendidik untuk memvalidasi kesesuaian data.

3.6.7 *Peer Debriefing*

Peer debriefing merupakan diskusi dengan rekan sejawat atau pembimbing penelitian untuk menguji konsistensi objektivitas, dan interpretasi data (Moleong, 2020). Peneliti melakukan *peer debriefing* dengan dosen pembimbing dan rekan sejawat, yaitu sesama mahasiswa tingkat akhir S1 Program Studi PGSD Universitas Lampung yang juga sedang melakukan penelitian kualitatif sejenis, untuk memperoleh masukan kritis dan mengidentifikasi kemungkinan bias dalam analisis data.

3.6.8 *Audit Trail*

Audit trail adalah pencatatan sistematis seluruh proses penelitian, mulai dari pengumpulan data, pengkodean, hingga analisis temuan, sehingga memungkinkan tim ahli (penguji) dan dosen pembimbing menelusuri langkah-langkah penelitian (Sugiyono, 2020). Dalam penelitian ini, peneliti menyimpan catatan wawancara, lembar observasi, dokumen, dan hasil *coding* dengan rapi untuk memastikan keterlacakan data dan transparansi penelitian.

3.6.9 *Penyajian Thick Description*

Penyajian *thick description* adalah teknik menyajikan data secara rinci, lengkap, dan kontekstual sehingga pembaca dapat memahami fenomena secara utuh (Moleong, 2020). Peneliti menulis temuan dengan menyertakan kutipan langsung dari informan, deskripsi konteks, dan pola perilaku peserta didik terkait penggunaan *Gadget*, sehingga interpretasi dapat dibaca dan dievaluasi secara jelas.

3.6.10 *Konfirmasi melalui Dokumentasi*

Konfirmasi melalui dokumentasi dilakukan untuk memperkuat validitas data dengan menelusuri bukti tertulis atau rekaman kegiatan (Arikunto, 2021). Peneliti menggunakan dokumen sekolah, catatan

pendidik, absensi, dan laporan kegiatan yang melibatkan penggunaan Gadget untuk memverifikasi temuan dari wawancara dan observasi.

V. SIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian mengenai penggunaan *Gadget* pada peserta didik di SD Negeri 1 LR, Bandar Lampung diperoleh beberapa temuan sebagai berikut:

1. Pemantauan Kebiasaan Penggunaan *Gadget* pada Peserta Didik

Menunjukkan bahwa sebagian besar peserta didik telah terbiasa menggunakan *Gadget* dalam kehidupan sehari-hari, baik untuk hiburan maupun komunikasi. Penggunaan *Gadget* yang cukup tinggi cenderung memengaruhi fokus belajar peserta didik, terutama ketika peserta didik lebih sering menggunakan *Gadget* untuk bermain game atau menonton video dibandingkan untuk kegiatan belajar.

2. Pendampingan dan Bimbingan dari Pendidik serta Orang Tua

Memiliki peran penting dalam mengarahkan penggunaan *Gadget* pada peserta didik. Pendidik memberikan arahan serta pengingat kepada peserta didik mengenai batasan penggunaan *Gadget* di lingkungan sekolah, sedangkan orang tua berperan dalam melakukan pengawasan penggunaan *Gadget* di rumah agar tidak digunakan secara berlebihan.

3. Penyesuaian Lingkungan Belajar di Kelas dan di Rumah

Dilakukan untuk menciptakan suasana belajar yang lebih kondusif. Di sekolah, penggunaan *Gadget* dibatasi agar tidak mengganggu proses pembelajaran. Sementara itu, di lingkungan rumah, orang tua berupaya mengatur waktu penggunaan *Gadget* sehingga peserta didik tetap memiliki waktu untuk belajar dan berinteraksi dengan lingkungan sekitarnya.

4. Kolaborasi antara Pendidik, Orang Tua, dan Pihak Sekolah

Menjadi salah satu upaya penting dalam meminimalisasi penggunaan *Gadget* yang berlebihan pada peserta didik. Kerja sama tersebut dilakukan melalui komunikasi antara sekolah dan orang tua mengenai perkembangan belajar peserta didik serta pengawasan penggunaan *Gadget* baik di sekolah maupun di rumah.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, maka beberapa saran yang dapat diberikan adalah sebagai berikut:

1. Bagi Pendidik (Guru)

Pendidik diharapkan dapat terus memberikan arahan kepada peserta didik mengenai penggunaan *Gadget* secara bijak, serta menciptakan pembelajaran yang menarik agar peserta didik lebih fokus dalam kegiatan belajar di kelas dan tidak bergantung pada penggunaan *Gadget* untuk hiburan.

2. Bagi Orang Tua

Orang tua diharapkan dapat meningkatkan pengawasan terhadap penggunaan *Gadget* pada anak di rumah dengan cara mengatur waktu penggunaan *Gadget*, memberikan batasan yang jelas, serta mendampingi anak ketika menggunakan *Gadget* agar penggunaannya lebih bermanfaat.

3. Bagi Kepala Sekolah

Kepala sekolah diharapkan dapat memperkuat kebijakan sekolah terkait penggunaan *Gadget* di lingkungan sekolah serta meningkatkan kerja sama dengan orang tua dalam mengawasi penggunaan *Gadget* pada peserta didik.

DAFTAR PUSTAKA

- Aghnaita, dan Irmawati. 2022. Bahaya Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia Dini. *Jurnal Ilmiah Pesona Paud*, 9(1), 1–11.
- Allani, R. 2025. Pengaruh Penggunaan Smartphone Terhadap Interaksi Sosial Dan Kontrol Emosi Peserta Didik. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 9(1), 55– 63. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v9i1.5988>
- Ameliola, N. 2016. *Perkembangan Media Informasi dan Teknologi Terhadap Anak dalam Era Globalisasi*.
- Arsyad, A. 2015. *Media pembelajaran*. Rajawali Pers.
- Azmi, K., Juaini, M., dan Alim, A. 2025. Game Online Mengganggu Konsentrasi Dan Perilaku Belajar Siswa Sekolah Dasar Di Lenek. *Educatio: Jurnal Ilmu Kependidikan*, 20(2), 266–275. <https://doi.org/10.29408/edc.v20i2.30128>
- Budiman, Meylani, A., Zahara, L., Serungke, M., dan Hasibuan, N. H. 2023. Pengaplikasian Teori Belajar Serta Peran Dan Keefektifannya Dalam Pembelajaran. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 3, 1126–1137. <http://j-innovative.org/index.php/Innovative/article/view/657>
- Gultom, W., Gultom, G. M., dan Nainggolan, Y. O. 2024. Kecanduan Game Online di Kalangan Remaja Perempuan Penyebab dan Dampaknya. *Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran*, 7(4), 18697–18703.
- Habibah, A. N. 2023. Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Nilai Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam Siswa Kelas VII B Sekolah Menengah Pertama Negeri 2 Matesih Kabupaten Karanganyar Tahun Pelajaran 2022/2023. *MODELING: Jurnal Program Studi PGMI*, 10(2), 175–184.
- Kuntarto, E., dan Prakash, E. C. 2020. Internet use among elementary school children in Indonesia. *Journal of Education and Learning*, 14(3), 360–368. <https://doi.org/10.11591/edulearn.v14i3.15841>
- Magdalena, I., Insyirah, A., Putri, N. A., dan Rahma, S. B. 2021. Pengaruh Penggunaan Gadget Pada Rendahnya Pola Pikir Pada Anak Usia Sekolah (6-12 Tahun) Di Sdn Gempol Sari Kabupaten Tangerang. *Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 3(2), 166–177. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/nusantara>

- Marpaung, J. 2018. Pengaruh Penggunaan *Gadget* Dalam Kehidupan. *KOPASTA: Jurnal Program Studi Bimbingan Konseling*, 5(2), 55–64. <https://doi.org/10.33373/kop.v5i2.1521>
- Mulya, A., Rahmawati, D., dan Putra, R. 2025. Penggunaan *gadget* pada siswa sekolah dasar dengan dominasi aktivitas hiburan. *Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia*, 10(1), 45–53. <https://doi.org/10.26737/jpdi.v10i1.5987>
- Nihaya, F., Rahmawati, A., dan Nurjanah, N. E. 2024. Dampak Penggunaan *Gadget* Pada Perilaku Sosial Anak Usia 5-6 Tahun. *Kumara Cendekia*, 12(1), 85. <https://doi.org/10.20961/kc.v12i1.65867>
- Nikmawati, N., Suryana, D., dan Fitria, Y. 2024. Pengaruh Penggunaan *Gadget* Terhadap Minat Belajar Peserta Didik Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 8(2), 1450–1458. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v8i2.7289>
- Rismala, Y., Aguswan, Priyantoro, D. E., dan 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>
- Rusli, I., Wijaya, E., Gunawan, D. T., Setiawan, A., dan Kurniawan, F. 2021. Penggunaan Gawai Dan Media Sosial Pada Anak Sekolah Dasar Di Jakarta Utara. *Damianus Journal of Medicine*, 20(1), 33–39. <https://doi.org/10.25170/djm.v20i1.2533>
- Safaruddin, S. 2020. Teori Belajar Behavioristik. *Jurnal Al-Qalam: Jurnal Kajian Islam dan Pendidikan*, 8(2), 119–135. <https://doi.org/10.47435/al-qalam.v8i2.239>
- Saniyyah, L., Setiawan, D., dan Ismaya, E. A. 2021. Dampak penggunaan *gadget* terhadap perilaku sosial anak di Desa Jekulo Kudus. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(4), 2132–2140. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i4.1161>
- Syifa, L., Setianingsih, E. S., dan Sulianto, J. 2019. Dampak penggunaan *gadget* terhadap perkembangan psikologi pada anak sekolah dasar. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 3(4), 538–544. <https://doi.org/10.23887/jisd.v3i4.22310>
- Sauri, S., Sulastri, A., Hakim, A. R., dan Sururuddin, M. 2022. Dampak penggunaan *gadget* terhadap perkembangan karakter siswa sekolah dasar. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 8(3), 1167–1173. <https://doi.org/10.31949/educatio.v8i3.3226>
- Sugiyono. 2020. *Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R dan D*.
- Syofyan, H. 2018. Analisis Gaya Belajar dan Motivasi Berprestasi terhadap Hasil Belajar IPA. *Jurnal Eduscience*, 3(2), 76.

Utomo, C. B., dan Budi, T. 2015. Pola Interaksi Sosial Siswa Pengguna *Gadget* di SMA N 1 Semarang. *Journal of Educational Social Studies*, 4(1), 1–5.

Zulfa, N., dan Mujazi. 2019. Peran pendidikan dalam pembentukan kepribadian dan nilai moral peserta didik. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 9(2), 120–129.
<https://doi.org/10.21831/jpk.v9i2.27045>