
The Effect of Gadgets on the Learning Achievement of Elementary School-Age Children in Kejawanan Gempol Village

Pengaruh Gadget terhadap Prestasi Belajar PAI Anak Usia SD di Desa Kejawanan Gempol

Devany Rizky Fulan Meilany¹, Imam Fauji²
Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia
imamuna.114@umsida.ac.id¹

Correspondence author Email: imamuna.114@umsida.ac.id

Paper received: Oktober-2023; Accepted: November-2023; Publish: Januari-2024

Abstract

This study aims to determine the influence of gadgets on the learning achievements of elementary school children in Kejawanan Gempol village. This researcher focuses more on elementary school children aged 6 to 11 years in Kejawanan Gempol Village, using a population of 20 children. This research will explore the relationship between gadget use and PAI learning achievement in elementary school age children. The hypothesis proposed by researchers is that there is a positive relationship between the influence of gadgets and the learning achievement of elementary school age children. The quantitative method was chosen by the researcher to achieve the objectives of this research which involved elementary school aged children in Kejawanan Gempol Village with a population and sample of 20 children. This research uses a scale of the influence of gadgets and the learning achievements of elementary school age children. The results of the product moment analysis obtained an rxy correlation coefficient value of 1.000 with a significance of 0.001 ($P < 0.05$), meaning that there is a significant positive relationship between the influence of gadgets and the learning achievement of elementary school age children in the village of Kejawanan Gempol.

Keywords: Influence of Gadgets; Learning Achievement; Islamic Religious Education

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh gadget dengan prestasi belajar anak usia SD di desa kejawanan gempol. Peneliti ini lebih memfokuskan pada anak usia SD dari usia mulai 6 sampai 11 tahun di Desa Kejawanan Gempol, dengan menggunakan populasi berjumlah 20 anak. Penelitian ini akan mengeksplorasi hubungan antara penggunaan gadget dengan prestasi belajar PAI pada anak usia SD. Hipotesis yang diajukan peneliti yaitu ada hubungan positif antara pengaruh gadget dengan prestasi belajar anak usia SD. Metode kuantitatif dipilih oleh peneliti untuk mencapai tujuan penelitian ini yang melibatkan Anak Usia SD di Desa Kejawanan Gempol. Penelitian ini menggunakan skala pengaruh gadget dan prestasi belajar anak usia SD. Hasil analisis product moment diperoleh nilai koefisien korelasi rxy sebesar 1,000 dengan signifikansi 0,001 ($P < 0,05$) artinya ada hubungan positif yang signifikan antara pengaruh gadget dengan prestasi belajar anak usia SD di desa kejawanan gempol.

Keywords: Pengaruh Gadget; Prestasi Belajar; Pendidikan Agama Islam;

Copyright and License

Authors retain copyright and grant the journal right of first publication with the work simultaneously licensed under a Creative Commons Attribution 4.0 International License that allows others to share the work with an acknowledgment of the work's authorship and initial publication in this journal.



1. Pendahuluan

Di era globalisasi saat ini, alat komunikasi, gadget sebagai perangkat elektronik yang semakin canggih, memiliki banyak manfaat bagi para pelajar. Gadget merupakan teknologi canggih untuk mempermudah aktivitas manusia dengan menyediakan berbagai aplikasi yang mudah diakses seperti media sosial, berita, games, dan aplikasi hiburan lainnya [1]. Siswa dapat menggunakan gadget untuk mengakses berbagai informasi pendidikan. Informasi Pendidikan tersebut dapat memudahkan siswa dalam menyelesaikan dan memahami materi yang dianggap sulit. Penggunaan gadget juga dapat mempengaruhi nilai siswa. Namun, terdapat dampak negatif dan positif yang perlu diperhatikan ketika memberikan gadget pada anak usia SD (Sekolah Dasar) [2].

Beberapa dampak positif yang didapatkan dari penggunaan gadget diantaranya seperti, permainan di dalam gadget meningkatkan motorik halus pada anak dan melatih koordinasi mata dengan tangan. Selain itu, fitur-fitur lain didalam gadget dapat meningkatkan kreativitas, kemampuan kognitif, imajinasi pada anak, dan informasi pengetahuan umum [3]. Namun, perlu diwaspadai dampak negatif mengenai penggunaan gadget pada anak usia SD. Beberapa dampak negatif tersebut diantaranya seperti, risiko ketergantungan, menurunkan kemampuan bersosialisasi, gangguan tidur, dan menurunkan prestasi belajar pada anak [4]. Penggunaan gadget pada anak usia SD memiliki dampak positif dan negatif yang perlu diperhatikan. Sebagai orang tua atau pengasuh, perlu membatasi penggunaan gadget pada anak dan memastikan bahwa gadget digunakan dengan bijak dan seimbang [5]. Selain itu, juga perlu memberikan alternatif kegiatan yang bermanfaat untuk anak agar tidak terlalu bergantung pada gadget [6]. Tidak dapat dipungkiri bahwa siswa sekolah dasar juga banyak menggunakan gadget. Saat ini tidak hanya orang dewasa yang menggunakan gadget, tetapi banyak anak usia 6-12 tahun juga telah menggunakan gadget. Usia

tersebut merupakan usia anak sekolah Sekolah Dasar (SD). Bahkan penggunaan gadget juga bisa ditemukan pada anak usia 3-5 tahun. Saat ini perkembangan gadget sangat pesat dan banyak memberikan fitur-fitur yang lebih menarik. Oleh karena itu, anak-anak menjadi tertarik untuk menggunakan gadget [7]. Penggunaan gadget secara berlebihan oleh siswa dapat mempengaruhi hingga menimbulkan masalah pada proses belajar. Penggunaan gadget secara berlebihan dapat mempengaruhi keterampilan interpersonal pada anak [8]. Selain itu, penggunaan handphone pada siswa dapat memberikan efek ketergantungan dan menjadikannya malas untuk belajar. penggunaan gadget dapat memiliki dampak positif pada hasil belajar siswa, tergantung pada cara penggunaannya. Jika orang tua berperan dalam mengontrol dan mengarahkan dengan bijak, maka gadget dapat menjadi alat yang bermanfaat dalam pendidikan anak. Namun demikian, gadget juga dapat memberikan dampak negatif jika digunakan secara berlebihan atau tidak terkontrol. Ketergantungan terhadap gadget pada anak disebabkan karena lamanya durasi dalam penggunaan gadget[9]. Hal ini sesuai dengan pendapat mikarsa, yang menyatakan bahwa “dengan kemampuannya untuk mengendalikan diri secara sehat, anak yang cerdas secara emosional akan lebih bisa memusatkan konsentrasi dan tidak mudah teralih oleh situasi sesaat. Kemampuannya untuk memusatkan konsentrasi pelajaran sekolah, tetapi juga pada semua kegiatan yang tengah ditekuninya. Dengan demikian, dalam belajar dan melakukan kegiatan, anak akan mampu menunjukkan efisiensi dan efektifitas kerja. Waktu tidak banyak terbuang dan hasil belajar atau kerja yang diperoleh akan cukup banyak”. [10]

Perlu diketahui bahwa proses belajar pada siswa sangat penting. Proses belajar dapat memberikan perubahan diri pada manusia. Perubahan yang dapat didapatkan diantaranya seperti peningkatan pengetahuan, kecakapan, pemahaman, keterampilan, dan kemampuan lainnya. Proses belajar sering disebut juga sebagai akibat dari adanya aktif dan kreatif. Pada umumnya seseorang yang telah mempelajari sesuatu dapat menunjukkan hasil berupa prestasi [11]. Prestasi belajar adalah hasil pencapaian yang telah didapatkan oleh siswa dari proses pengajaran dalam selam kurun waktu tertentu, baik dalam hal keterampilan, pengetahuan, dan tingkah laku [12]. Penggunaan gadget sudah menjadi kebutuhan dalam kehidupan sehari-hari. Penggunaan gadget yang berlebihan oleh siswa dapat mempengaruhi proses belajarnya dan sering dijumpai siswa yang lebih mengandalkan gadget dari pada belajar [13]. Selain itu, kedisiplinan juga penting bagi anak dikarenakan dapat mempengaruhi kepribadian dan konsistensinya dalam mengikuti pembelajaran di sekolah. Siswa yang memiliki minat belajar dan kedisiplinan akan memiliki kemampuan fokus yang baik, sehingga mampu berkonsentrasi dengan baik dan mempengaruhi prestasi belajarnya [14]. Perlu disadari bahwa minat belajar dan kedisiplinan yang dimiliki antar siswa akan berbeda satu dengan yang lainnya. Perbedaan minat belajar dan kedisiplinan pada setiap siswa dipengaruhi oleh banyak faktor tersebut diantaranya yaitu lingkungan sekitar dan penggunaan gadget [15].

Ada beberapa penelitian terdahulu terkait penulis peniliti, penulis pertama dari hasil penelitian Rizky Septia Harahap yang berjudul Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V SD NEGERI 12 Banda Aceh menggunakan metode kuantitatif dan penelitian korelasional. Menunjukkan bahwa hasil belajar terdapat pengaruh dan korelasi yang positif antara variabel X, yang merupakan penggunaan perangkat, dan variabel Y, yang merupakan hasil belajar siswa. Hal ini terlihat dari hasil perhitungan (r_{xy})0,555. Nilai *rhitung* termasuk dalam kategori sedang (0,40 – 0,599) jika di interpretasikan dalam tabel koefisien korelasi. Kemudian bandingkan dengan tabel r, maka $r_{hitung}(0,555) > (0,374)$, sehingga dapat disimpulkan bahwa gadget berpengaruh positif dan signifikan terhadap hasil belajar siswa Kelas V SD Negeri 12 Banda Aceh. Penelitian terdahulu yang kedua yaitu hasil penelitian dari Dian kurniawati yang berjudul pengaruh penggunaan gadget terhadap kinerja siswa melalui pendekatan desain meta analisis. Data yang digunakan dalam penelitian tersebut diambil dari artikel dan jurnal online. Hasil penelitian tersebut menyatakan bahwa kinerja siswa dapat dipengaruhi oleh penggunaan gadget. Dengan nilai rata-rata sebesar 56%, kita dapat melihat dampak pada siswa yang sering menggunakan gadget. Siswa yang menggunakan gadget dengan durasi yang cukup lama dan sering dapat menimbulkan dampak kecanduan. Hal tersebut dapat dipicu oleh fitur-fitur yang ada didalamnya seperti, seperti media sosial, games, internet, dan fitur menarik lainnya. Nilai presentase terendah 5,5% dan tertinggi 97,7% menunjukkan hal ini. Nilai presentase rata-rata adalah 56,7%. Penelitian terdahulu yang ketiga hasil penelitian dari Rispa Nurhalipah yang berjudul pengaruh gadget terhadap minat belajar pada anak anak dengan menggunakan metode kuantitatif deskriptif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa gadget bisa mempengaruhi kemampuan afektif dan kognitif anak-anak serta ketertarikan mereka terhadap belajar. Alat tersebut memiliki dampak negatif pada minat belajar kognitif dan afektif anak-anak. Gadget ini pada dasarnya hanyalah sebuah alat. dan rekomendasi yang dapat bermanfaat bagi setiap orang, termasuk anak-anak[16]. Untuk memastikan bahwa anak-anak tetap di bawah pengawasan orang tua saat mereka menggunakan perangkat ini sendiri, penting bagi orang tua untuk memastikan bahwa penggunaan dan perkembangan perangkat ini selaras dengan pertumbuhan anak-anak [17] Hal ini juga didukung oleh penelitian di Amerika Serikat (Ashari et al. 2018) yang menunjukkan bahwa tingkat pengetahuan anak tentang gadget lebih tinggi dibandingkan dengan persepsi orang tuanya

sendiri. Pengetahuan tentang gadget ini didominasi oleh siswa melalui sharing dan eksposur dari lingkungan siswa seperti teman sebaya, orang dewasa dan anggota keluarga[18].

Penelitian terdahulu lebih fokus pada siswa yang ada di sekolah, selain itu penelitian terdahulu sebagian besar mengambil sumber dari internet dan jurnal online, hasil penelitian terdahulu juga lebih banyak mengarah ke dampak negatif. Peneliti ini lebih memfokuskan pada anak usia SD dari berbagai macam sekolah Negeri maupun Swasta dengan Usia mulai 6 sampai 11 tahun di Desa Kejapanan Gempol dengan menggunakan populasi berjumlah 20 anak. Penelitian ini akan mengeksplorasi pengaruh antara penggunaan gadget dengan prestasi belajar PAI pada siswa SD. Dalam penelitian ini, dapat mengeksplorasi Apakah ada korelasi antara penggunaan gadget tersebut dan prestasi belajar PAI pada anak-anak SD, serta apakah durasi penggunaan gadget pada usia SD mempengaruhi prestasi belajar PAI. Hasil penelitian yang diharapkan akan memberikan panduan bagi orang tua dan pendidik dalam mengoptimalkan penggunaan gadget pada anak-anak agar tidak mengganggu prestasi belajar mereka.

2. Metode

Jenis penelitian ini menggunakan penelitian kuantitatif yaitu dengan metode penelitian korelasional[19]. Penelitian bertujuan untuk mengetahui bagaimana pengaruh satu atau lebih variabel bebas terhadap satu atau lebih variabel terikat, sehingga penelitian ini memiliki variabel bebas dan terikat. Kemudian mencari variabelnya, berapa besar rasio variabel bebas terhadap variabel terikatnya, yaitu penggunaan gadget(X) sebagai variabel bebas dan prestasi belajar (Y) sebagai variabel terikat[20]. variabel terikat dan variabel bebas. Penelitian ini melibatkan Anak Usia SD di Desa Kejapanan Gempol dengan populasi dan sampel berjumlah 20 anak. Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah menggunakan kuisisioner, dokumentasi, wawancara, dan observasi dengan membagikan kuisisioner kepada anak usia SD di Desa Kejapanan Gempol untuk mengumpulkan informasi tentang penggunaan gadget. Mengumpulkan dokumentasi berupa daftar nilai hasil belajar yang berasal dari sekolah masing-masing, mengumpulkan hasil wawancara dari orang tua. Mengumpulkan observasi dengan mengamati perilaku anak saat di rumah, di lingkungan tempat bermain anak tersebut. Analisis data dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan rumus regresi linear sederhana dengan bantuan menggunakan SPSS.25 for windows.

3. Hasil dan Pembahasan

A. Penggunaan gadget terhadap prestasi belajar PAI anak usia SD

Hasil wawancara dari orang tua tentang penggunaan gadget terhadap prestasi belajar dari ibu iin nur hanifah mengatakan bahwa penyebab anak mengenal gadget karena sering ditinggal bekerja orang tua. Gadget diberikan juga karena dibutuhkan untuk belajar dan menerima informasi dari sekolah. Dalam penggunaan gadget juga memiliki batasan waktu, waktu untuk belajar, istirahat, dan bermain. Pengaruh gadget dalam prestasi belajar, anak menjadi kreatif, dan menerima berbagai pembelajaran dari gadget, dari segi nilai selalu meningkat.

Hasil wawancara dari orang tua ibu tri wahyu pipin mengatakan bahwa penyebab anak mengenal gadget karena semenjak pandemi untuk menunjang pembelajaran memang dibutuhkan gadget, maka sejak itu anak di izinkan menggunakan gadget. Gadget diberikan karena untuk membantu mengerjakan tugas selanjutnya untuk mengirim tugas pada pendidik melalui whatsapp, aplikasi ini termasuk paling sering dibuka. Selain itu, gadget digunakan untuk bermain game, tapi game yang dimainkan juga mendidik. Dalam penggunaan gadget maksimal 2 jam untuk mengerjakan tugas dan bermain game, karena jika tidak diberi batasan nanti akan berlebihan.

Dari hasil observasi anak didik kelas VI SD tentang pengaruh gadget terhadap prestasi belajar memiliki perilaku bertanggung jawab atas tugas yang diberikan oleh guru, sopan terhadap guru, menghormati orang yang lebih tua, disiplin dengan mengerjakan tugas tepat waktu.

Hasil Analisa Angket

Tabel 1

NO	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	TOTAL
1	4	3	4	3	4	4	3	25
2	4	3	4	3	1	4	3	22

Journal of Empowerment and Community Service

<https://ojs.wiindonesia.com/index.php/jecsr>

Volume 3, Issues 2, Januari 2024

ISSN : 2808-179X (online)

Page : 43-57

DOI : 10.53622/jecsr.v3i2.366

3	1	4	3	3	3	4	4	22
4	4	3	4	3	4	4	3	25
5	3	4	4	1	4	4	2	20
6	4	4	4	3	4	3	3	25
7	4	3	4	3	4	4	3	25
8	4	4	4	3	4	3	4	26
9	3	3	3	1	4	4	4	22
10	4	4	4	3	4	4	4	27
11	4	4	4	3	4	4	4	27
12	4	4	2	4	4	3	3	24
13	4	2	3	3	2	2	4	20
14	4	3	4	4	3	3	3	24
15	4	2	4	3	2	2	4	21
16	4	4	4	3	4	4	4	27
17	4	4	2	3	4	2	1	20
18	2	2	3	3	4	3	3	20

19	3	4	4	3	4	4	4	26
20	4	4	3	3	2	2	3	21

Tabel 2

NO	P1	P2	P3	P4	TOTAL
1	3	4	2	2	11
2	4	2	4	4	14
3	2	3	2	2	9
4	2	3	1	1	7
5	4	2	3	4	13
6	3	2	2	3	10
7	3	3	2	2	10
8	2	3	2	1	8
9	3	2	1	1	7
10	2	3	2	2	9
11	2	1	3	2	8
12	3	4	1	3	11

13	3	3	2	3	11
14	3	4	1	3	11
15	2	3	2	2	9
16	1	4	1	4	10
17	2	1	1	3	7
18	3	3	2	4	12
19	3	3	2	3	10
20	3	3	2	2	10

B. Uji hipotesis regresi linear sederhana

Uji korelasi bertujuan untuk mengetahui tingkat keeratan hubungan antar variabel yang dinyatakan dengan koefisien korelasi (r), jenis hubungan antar variabel X dan Y dapat bersifat positif dan negatif. Jika nilai signifikansi $< 0,05$, maka berkorelasi, jika nilai signifikansi $> 0,05$ maka tidak berkorelasi. Yang digunakan oleh peneliti yakni teknik statistik korelasi regresi linear sederhana dengan bantuan menggunakan SPSS.25 for windows. Sehingga dapat diketahui hasilnya pada tabel sebagai berikut:

Tabel 3

		Gadget	Prestasi
Gadget	pearson correlation	1	1.000
	Sig.(2 – tailed)		<,001
	N	20	20
Prestasi	pearson correlation	1.000	1
	Sig.(2 – tailed)	<,001	

Journal of Empowerment and Community Service

<https://ojs.wiindonesia.com/index.php/jecsr>

Volume 3, Issues 2, Januari 2024

ISSN : 2808-179X (online)

Page : 43-57

DOI : 10.53622/jecsr.v3i2.366

N	20	20
---	----	----

Dari tabel diatas di dapatkan hasil analisis, yaitu dengan koefisien korelasi (r_{xy}) = 1,000 berarti memiliki korelasi sempurna, dengan signifikansi $0,01 < 0,05$ atau lebih kecil dari 0,05, sehingga dapat diartikan ada hubungan positif antara pengaruh gadget dengan prestasi belajar. Maka pada penelitian ini dapat ditarik kesimpulan bahwa H_0 diterima dan H_a ditolak yaitu adanya hubungan positif antara pengaruh gadget dengan prestasi belajar PAI anak usia SD di desa kejapanan gempol, sehingga hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini dapat diterima. Hal ini menunjukkan bahwa tingginya tingkat pengaruh gadget maka semakin tinggi pula prestasi belajar . Begitupun sebaliknya apabila tingkat pengaruh gadget rendah maka semakin rendah pula tingkat prestasi belajar anak usia SD di desa kejapanan gempol.

4. Kesimpulan

pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah menggunakan kuisisioner, dokumentasi, wawancara, dan observasi dengan membagikan kuisisioner kepada anak usia SD di Desa Kejapanan Gempol untuk mengumpulkan informasi tentang penggunaan gadget. Mengumpulkan dokumentasi berupa daftar nilai hasil belajar yang berasal dari sekolah masing-masing, mengumpulkan hasil wawancara dari orang tua. Mengumpulkan observasi dengan mengamati perilaku anak saat di rumah, di lingkungan tempat bermain anak tersebut. Analisis data dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan rumus regresi linear sederhana dengan bantuan menggunakan SPSS.25 for windows.

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa pengaruh gadget berpengaruh signifikan terhadap prestasi belajar anak usia SD di desa kejapanan gempol. Berdasarkan hasil dari uji hipotesis penelitian, hasil analisa data menunjukkan kategori yang sempurna, Hal ini dapat dibuktikan dengan diperoleh nilai koefisien korelasi sebesar 1,000 yang menunjukkan kategori yang sempurna, dengan signifikansi $0,001 < 0,05$ atau (lebih kecil dari 0,05), sehingga dapat diartikan bahwa terdapat hubungan positif antara pengaruh gadget dengan prestasi belajar.

Penggunaan gadget dapat memiliki dampak positif pada hasil belajar siswa, tergantung pada cara penggunaannya. Jika orang tua berperan dalam mengontrol dan mengarahkan dengan bijak, maka gadget dapat menjadi alat yang bermanfaat dalam pendidikan anak. Perlu diketahui bahwa proses belajar pada siswa sangat penting. Proses belajar dapat memberikan perubahan diri pada anak. Perubahan yang dapat didapatkan diantaranya seperti peningkatan pengetahuan, kecakapan, pemahaman, keterampilan, dan kemampuan lainnya. Proses belajar sering disebut juga sebagai akibat dari adanya aktif dan kreatif. Pada umumnya seseorang yang telah mempelajari sesuatu dapat menunjukkan hasil berupa prestasi

Ucapan Terima Kasih

Disampaikan terimakasih kepada guru SD Muhammadiyah 4 kejapanan, SD Negeri 2 Kejapanan, SD Negeri 5 Kejapanan yang telah membantu banyak hal yang berkaitan dengan penelitian ini. Selanjutnya, disampaikan terima kasih kepada kedua orang tua yang telah memberikan dukungan, doa, serta motivasi sehingga peneliti dapat menyelesaikan tugas akhir dengan baik dan tepat waktu. Serta disampaikan terima kasih kepada seluruh pihak yang sudah membantu dan berkontribusi dalam menyelesaikan penulisan artikel ini.

Daftar Pustaka

- [1] A. R. Yasinia, "Pengaruh gadget terhadap prestasi belajar mahasiswa prodi pendidikan guru sekolah dasar: The effect of gadgets on students' learning achievement in elementary school teacher education program," n.d.
- [2] M. A. Subarkah, "Pengaruh gadget terhadap perkembangan anak," *Rausyan Fikr: Jurnal Pemikiran dan Pencerahan*, vol. 15, no. 1, pp. 125–139, 2019. doi: 10.31000/rf.v15i1.1374.
- [3] A. Hidayat and S. S. Maesyaroh, "Penggunaan gadget pada anak usia dini," *Jurnal Syntax Imperatif: Jurnal Ilmu Sosial dan Pendidikan*, vol. 1, no. 5, p. 356, 2022. doi: 10.36418/syntax-imperatif.v1i5.159.
- [4] R. D. R. Saputri and A. Setyawan, "Dampak penggunaan gadget terhadap perkembangan karakter pada anak sekolah dasar," *Amal Insani: Indonesian Multidisciplinary Social Journal*, vol. 3, no. 1, pp. 24–31, 2022. doi: 10.56721/amalinsani.v3i1.109.
- [5] E. Damayanti, A. Ahmad, and A. Bara, "Dampak negatif penggunaan gadget berdasarkan aspek perkembangan anak di Sorowako," *Martabat: Jurnal Perempuan dan Anak*, vol. 4, no. 1, pp. 1–22, 2020. doi: 10.21274/martabat.2020.4.1.1-22.
- [6] A. Hidayatulloh, "Analisis pola asuh orang tua terhadap motivasi belajar siswa di masa pandemi," *NUSRA: Jurnal Penelitian dan Ilmu Pendidikan*, vol. 3, no. 1, pp. 183–188, 2022. doi: 10.55681/nusra.v3i1.163.
- [7] R. Septia, "Pengaruh penggunaan gadget terhadap hasil belajar siswa kelas V SD Negeri 12 Banda Aceh," *Jurnal Pendidikan*, vol. 3, pp. 119–126, 2018.
- [8] Y. Rismala, A. Aguswan, D. E. Priyantoro, and Suryadi, "Dampak penggunaan gadget terhadap perkembangan sosial anak usia dini," *El-Athfal: Jurnal Kajian Ilmu Pendidikan Anak*, vol. 1, no. 1, pp. 46–55, 2021. doi: 10.56872/elathfal.v1i01.273.
- [9] I. N. Asiyah, I. Listyarini, and A. Ardiyanto, "Analisis dampak penggunaan gadget terhadap hasil belajar siswa kelas VI SD Negeri Penawangan 01 Pringapus Semarang," *Indonesian Journal of Elementary School*, vol. 3, no. 2, pp. 113–119, 2023. doi: 10.26877/ijes.v3i2.17492.
- [10] A. Bidin, "Penggunaan gadget dapat memiliki dampak positif pada hasil belajar siswa, tergantung pada cara penggunaannya," *Jurnal Pendidikan*, vol. 4, no. 1, pp. 9–15, 2017.
- [11] A. Reichenbach et al., "Pengaruh penggunaan gadget terhadap prestasi dan hasil belajar siswa sekolah dasar," *Progress in Retinal and Eye Research*, vol. 561, no. 3, pp. S2–S3, 2019.
- [12] A. R. L. Hendrik, "Pengaruh gadget terhadap prestasi belajar siswa kelas V SDN 1," *Prosiding Seminar Nasional II FKIP UKI Toraja*, ISBN: 978-623-96194-0-4, 2021.
- [13] Q. N. Rifda, "Hubungan lama penggunaan gadget terhadap prestasi belajar anak usia 7–13 tahun di Desa Ciberes Subang," 2021. [Online]. Available: <http://e-repository.stikesmedistra-indonesia.ac.id/xmlui/handle/123456789/130>.
- [14] D. Kurniawati, "Pengaruh penggunaan gadget terhadap prestasi siswa," *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, vol. 2, no. 1, pp. 78–84, 2020. doi: 10.31004/edukatif.v2i1.78.
- [15] A. Hudaya, "Pengaruh gadget terhadap sikap disiplin dan minat belajar peserta didik," *Research and Development Journal of Education*, vol. 4, no. 2, pp. 86–97, 2018. doi: 10.30998/rdje.v4i2.3380.

[16] N. Nikmawati, H. S. Bintoro, and S. Santoso, "Dampak penggunaan gadget terhadap hasil belajar dan minat belajar siswa sekolah dasar," *Jurnal Edutech Undiksha*, vol. 9, no. 2, p. 254, 2021. doi: 10.23887/jeu.v9i2.38975.

[17] R. Sandi, Sunarti, and Y. Taqiyah, "Hubungan kebiasaan bermain gadget dengan prestasi belajar pada anak usia sekolah," *Wind Nursing Journal*, vol. 1, no. 2, pp. 98–104, 2021. doi: 10.33096/won.v1i2.295.

[18] D. Munir and M. D. Himpong, "Dampak gadget dalam memotivasi peningkatan prestasi belajar mahasiswa prodi Ilmu Perpustakaan FISIP Unsrat," *Acta Diurna*, pp. 1–11, 2020. [Online]. Available: <https://ejournal.unsrat.ac.id/index.php/actadiurnakomunikasi/article/view/27151>.

[19] F. Wahyunni, D. Dalifa, and A. Muktadir, "Hubungan antara pendidikan dalam keluarga dengan sikap rasa hormat siswa kelas IV SD Negeri 03 Kota Pagar Alam," *Jurnal PGSD*, vol. 10, no. 2, pp. 86–91, 2017. doi: 10.33369/pgsd.10.2.86-91.

[20] Ilham, "Hubungan antara penggunaan gadget dengan hasil belajar siswa kelas V SD Negeri 10 Manurunge Kecamatan Tanete Riattang Kabupaten Bone," 2020. [Online]. Available: <http://eprints.unm.ac.id/id/eprint/18988>.

[21] D. Rachman and D. R. Nur, "The relationship between English teacher's praise and English learning achievement of the tenth grade of SMK Negeri 9 Samarinda," *JELE (J. English Lang. Educ.)*, vol. 3, no. 1, pp. 54-62, 2017.

[22] D. R. Nur and J. Jamilah, "English language imperative level in Indonesia," *Intensive J.*, vol. 5, no. 1, pp. 36-43, 2022.

[23] U. Erliana and A. Arbain, "The Effectiveness of Using Video Clip in Teaching English Vocabulary at SD Fastabiqul Khairat Samarinda," *IJOTL-TL: Indonesian Journal of Language Teaching and Linguistics*, vol. 5, no. 2, pp. 123–134, 2020.

[24] A. Arbain and D. R. Nur, "The use of magic and fairy tale dice to improve students' ability in writing narrative text," in *1st International Conference on Intellectuals' Global Responsibility (ICIGR 2017)*, Atlantis Press, 2018, pp. 91–94.

[25] A. Arbain and D. R. Nur, "Techniques for teaching speaking skill in Widya Gama Mahakam University," *Script Journal: Journal of Linguistics and English Teaching*, vol. 2, no. 1, pp. 13–25, 2017.

[26] Arbain, "Students Narrative Essay Construction Ability," *JELE (Journal Of English Language and Education)*, Jun. 2017, doi: 10.26486/jele.v3i1.255.