

## Pengaruh Gadget terhadap Sikap Disiplin dan Minat Belajar pada Anak Sekolah Dasar

Devi Yulianti<sup>1</sup>, Nadia Sena Mushoffa<sup>2</sup>, Yunika Dewi<sup>3</sup>, Yeti Heryati<sup>4</sup>, Dede Mardiah<sup>5</sup>

<sup>1</sup>PGMI UIN Sunan Gunung Djati Bandung

<sup>2</sup>PGMI UIN Sunan Gunung Djati Bandung

<sup>3</sup>PGMI UIN Sunan Gunung Djati Bandung

<sup>4</sup> PGMI UIN Sunan Gunung Djati Bandung

<sup>5</sup> Universitas Pendidikan Indonesia

<sup>1</sup>[yuliantidevi754@gmail.com](mailto:yuliantidevi754@gmail.com), <sup>2</sup>[nanadsenamushoffa@gmail.com](mailto:nanadsenamushoffa@gmail.com),

<sup>3</sup>[yunikadewi45@gmail.com](mailto:yunikadewi45@gmail.com), <sup>4</sup>[yeti.heryati@uinsgd.ac.id](mailto:yeti.heryati@uinsgd.ac.id), <sup>5</sup>[dedemardiah@upi.edu](mailto:dedemardiah@upi.edu)

---

---

### ABSTRAK

Penggunaan *gadget* pada anak sekolah dasar semakin umum seiring perkembangan teknologi masa kini. Kondisi tersebut memengaruhi berbagai aspek perkembangan anak, seperti kemampuan sosial, emosional, moral, dan terutama perilaku disiplin serta minat belajar. Penelitian ini bertujuan mengetahui bagaimana penggunaan *gadget* berdampak pada kedisiplinan dan ketertarikan belajar siswa, serta melihat sejauh mana frekuensi dan cara penggunaannya memengaruhi perilaku belajar mereka. Penelitian dilakukan dengan metode kualitatif melalui studi literatur, menggunakan 20 artikel yang diperoleh dari *Google Scholar*. Temuan penelitian mengungkapkan bahwa pemakaian gadget secara berlebihan berpotensi menimbulkan ketergantungan, mengurangi keterlibatan anak dalam aktivitas fisik, memengaruhi kestabilan emosi, serta menyebabkan berkurangnya kepatuhan terhadap aturan yang berlaku. Selain itu, tingginya intensitas bermain *gadget* berdampak pada menurunnya konsentrasi, berkurangnya minat belajar, dan penurunan prestasi akademik. Peran orang tua sangat penting untuk mengawasi dan membimbing anak dalam menggunakan *gadget* melalui pendampingan, pemberian batasan waktu, serta penggunaan *gadget* untuk kegiatan positif. Oleh karena itu, pengawasan yang tepat dari orang tua diperlukan agar anak dapat menggunakan *gadget* secara bijak dan tetap memiliki perilaku belajar yang baik dan disiplin.

**Kata Kunci:** Anak sekolah dasar, disiplin, minat belajar, orang tua, pengaruh *gadget*

### PENDAHULUAN

Penggunaan *gadget* merupakan bagian penting bagi kehidupan sehari-hari anak sekolah dasar di era modern. Setiap anak SD memiliki perkembangan yang berbeda-beda dalam aspek pengetahuan, moral, bahasa, sosial, emosional, maupun

agama. Hal tersebut bisa terjadi karena adanya pengaruh *gadget* (Tauhid & Khoerunnisa, 2024). Menurut (Syahyudin, 2019) *gadget* merupakan suatu benda elektronik yang digunakan sebagai alat komunikasi oleh manusia seperti *handphone*, komputer dan sejenis lainnya (Iqbal et al., 2020).

Menurut (Syifa et al., 2019), penggunaan *gadget* yang bersifat adiktif dapat memberikan dampak positif sekaligus negatif bagi anak, khususnya siswa sekolah dasar. Namun, dalam praktiknya, banyak anak menjadi kurang aktif secara fisik dan jarang melakukan kegiatan di luar ruangan. Selain itu, anak cenderung lebih mudah marah, sulit menerima nasihat, serta berpotensi meniru perilaku yang mereka lihat dalam permainan digital. Dampak yang lebih serius terlihat pada menurunnya kepedulian anak terhadap kewajiban, seperti mengerjakan tugas sekolah dan pekerjaan rumah. Bahkan, tidak sedikit anak yang terlambat atau lupa melaksanakan ibadah karena terlalu asyik bermain game dan mengakses dunia maya (Syarifah Tio Wulan R et al., 2025). Akibatnya, hal ini dapat menyebabkan penurunan minat belajar, rendahnya tingkat konsentrasi selama proses pembelajaran, serta berdampak pada menurunnya prestasi akademik siswa secara menyeluruh (Nurrohimah et al., n.d.).

Disiplin memiliki peran penting sebagai fondasi dalam pembentukan perilaku anak. Pada tahap usia awal, anak berada pada kondisi yang paling optimal untuk menerima, memahami, dan mematuhi aturan yang berlaku. Oleh sebab itu, upaya menumbuhkan sikap disiplin sebaiknya dilakukan sejak anak berada pada usia dini. (Bualiku et al., n.d.). Sehingga, peran orang tua sangat dibutuhkan untuk mendukung pertumbuhan dan perkembangan perilaku seorang anak.

Untuk mengurangi dampak negatif penggunaan *gadget*, orang tua perlu mendidik serta membimbing anak sejak dini melalui sikap dan tindakan yang harus menjadi teladan bagi anak. Keluarga juga disarankan untuk lebih memperhatikan penggunaan *gadget* di rumah, misalnya dengan cara menetapkan batas waktu bagi anak dalam bermain *gadget*. Selain itu bisa dilakukan dengan cara hal yang menarik seperti mengajak bermain di luar rumah, ajak anak untuk

lebih banyak beraktivitas seperti berolahraga, bermain musik, dan bersosialisasi dengan teman sebayanya.

Berdasarkan jabaran-jabaran tersebut memberikan gambaran tentang permasalahan yang timbul pada anak sekolah dasar dari pengaruh *gadget* serta pentingnya peran orang tua dalam mengawasi penggunaan *gadget* pada anak. Sehingga dilakukan penelitian ini dengan tujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan *gadget* terhadap disiplin siswa dan minat belajar, serta menganalisis bagaimana intensitas dan cara penggunaan *gadget* dapat memengaruhi perilaku belajar siswa (Tasya Hidayatuladkia et al., 2021).

## **METODE PENELITIAN**

Metode penelitian yang digunakan adalah metode kualitatif. Menurut Denzin & Lincoln (1994) dalam (Anggito & Setiawan 2018 : 7) penelitian kualitatif (*Qualitative research*) merupakan penelitian yang menggunakan latar alamiah dengan tujuan menafsirkan fenomena yang terjadi dan dilakukan dengan melibatkan berbagai metode yang ada (Ansori et al., 2024). Studi dalam penelitian ini yaitu *literature review*, yaitu dengan menggunakan *google scholar* yang dibatasi dari tahun 2018 hingga 2025 dengan *keyword* anak sekolah dasar, disiplin, minat belajar, orang tua dan pengaruh *gadget*. Pencarian menggunakan *keyword* di atas dengan *google scholar* pada kumpulan data terstruktur 20 artikel yang sesuai dengan kriteria. Artikel yang digunakan sebagai sampel selanjutnya diidentifikasi dan disajikan (Ida Kbarek et al., 2025).

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

### **Pengaruh Positif Gadget terhadap Anak Sekolah Dasar**

*Gadget* sangat berpengaruh terhadap diri seseorang, khususnya pada anak sekolah dasar. *Gadget* bisa berpengaruh positif maupun negatif sesuai kadar penggunaannya. Apalagi di era globalisasi saat ini, *gadget* sangat berpengaruh, terutama dalam hal komunikasi yang dapat memudahkan, dan mempercepat sehinga

waktu menjadi efisien (Chusna Madrasah Aliyah Negeri, 2023). Dalam hal ini *gadget* dimanfaatkan sebagai media komunikasi antara siswa dengan teman, keluarga, maupun guru. Melalui perangkat ini, informasi mengenai tugas yang diberikan guru dapat disampaikan melalui grup kelas, sehingga siswa tidak memiliki alasan untuk tidak mengerjakan tugas (Harmiyanti & Astuti, 2024). Penggunaan *gadget* pada memberikan sejumlah dampak positif yang lain, di antaranya dapat meningkatkan wawasan dan pengetahuan. Melalui perangkat digital berteknologi modern, anak dapat memperoleh informasi terkait tugas sekolah dengan lebih cepat dan mudah. Selain itu, *gadget* membantu memperluas pergaulan, serta mendorong perkembangan kreativitas anak. Perkembangan teknologi juga menghadirkan berbagai jenis permainan yang bersifat inovatif dan menantang, sehingga dapat merangsang daya pikir anak (Sabda Faris Akbar et al., 2022).

Menurut Handrianto 2013, dalam Juliadi, 2018 mengemukakan bahwa *gadget* juga memiliki sisi positif bagi perkembangan anak. Salah satunya adalah kemampuannya dalam menstimulasi daya imajinasi, misalnya melalui aktivitas melihat visual lalu menuangkannya kembali dalam bentuk gambar sesuai kreativitas anak. Selain itu, paparan terhadap huruf, angka, dan ilustrasi dapat membantu meningkatkan kemampuan kognitif serta mendukung proses belajar. Keberhasilan anak dalam menyelesaikan permainan digital juga dapat menumbuhkan motivasi dan rasa percaya diri. Tidak hanya itu, penggunaan *gadget* secara tepat dapat membantu anak mengasah keterampilan membaca, berhitung, serta kemampuan memecahkan masalah, yang pada akhirnya mendorong munculnya rasa ingin tahu dan kesadaran belajar secara mandiri tanpa tekanan dari luar (Marpaung, 2018).

Menurut Fauziah & Ma'sum Aprilly (2023), *gadget* mampu meningkatkan kemampuan membaca anak dengan menggunakan beberapa permainan yang dapat digunakan sebagai teknik untuk mendukung pembelajaran dan mendorong membaca pada anak-anak yang kesulitan membaca. Seperti yang sudah menjadi rahasia umum, ada berbagai permainan yang dapat membuat kegiatan membaca

untuk anak menjadi lebih menyenangkan karena menampilkan huruf yang hidup dan musik yang menarik. Anak-anak juga dipaksa untuk membaca setiap instruksi yang diberikan oleh karakter dan narator permainan saat mereka bermain. Anak-anak bisa jadi secara tidak langsung belajar membaca sambil bermain.

### **Pengaruh Negatif Gadget terhadap Anak Sekolah Dasar**

Berdasarkan kajian literatur yang telah dilakukan, secara umum ditemukan bahwa pengaruh *gadget* terhadap sikap disiplin anak sekolah dasar lebih condong pada sisi negatif daripada positifnya. Temuan yang cukup menarik berasal dari penelitian Yunita & Masriadi (2025) yang mengutip dari Amanda dan Numertayasa (2025) yang mengkaji pengaruh *gadget* terhadap pembentukan karakter siswa.

Berdasarkan konten atau materi yang diakses siswa banyak memberikan pengaruh terhadap perkembangan cara berpikir, prilaku, dan tindakan mereka. Oleh karena itu, penting untuk melihat bagaimana *gadget* berpengaruh dalam meningkatkan minat belajar siswa serta dampaknya terhadap sikap disiplin mereka (Hudaya, 2018). Kata disiplin dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia memiliki makna tata tertib, ketaatan (kepatuhan) kepada peraturan. Menurut buku Sobri, A. (2020) berjudul "Kontribusi Kemandirian dan Disiplin Belajar terhadap Hasil Belajar", Sobri menyatakan bahwa disiplin memiliki arti pengendalian dan pengarahan diri (*self control and self direction*) (Sobri, 2020).

Tidak sedikit pelajar atau bahkan anak sekolah dasar yang terpengaruh dampak negatif dari penggunaan *gadget*, khususnya telepon genggam. Berdasarkan pengamatan awal peneliti yang dilakukan melalui kegiatan observasi serta wawancara dengan salah satu wali kelas di SDN 011 Simalinyang, diperoleh informasi bahwa penggunaan telepon genggam di kalangan siswa sekolah dasar menunjukkan kondisi yang cukup mengkhawatirkan. Banyak siswa yang memperlihatkan kecenderungan ketergantungan terhadap telepon genggam. Dalam beberapa kasus, anak-anak menghabiskan waktu yang sangat lama untuk bermain *game*, bahkan hingga berjam-jam. Selain itu, ditemukan pula perilaku siswa yang

mengakses konten video tidak pantas, seperti tayangan pornografi, yang jelas tidak sesuai dengan usia mereka. Situasi ini menunjukkan lemahnya pengawasan penggunaan telepon genggam di rumah, sehingga peran orang tua sebagai pengontrol dan pemberi edukasi menjadi sangat penting untuk mencegah dampak negatif yang lebih luas (Antony Putra et al., 2021).

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa banyak siswa yang terlalu sering menggunakan *gadget*, sehingga banyak pengaruh negatif yang menunjukkan penurunan nilai kedisiplinan. Perilaku merupakan bentuk tindakan yang menjadi bagian dari aktivitas sehari-hari manusia dan dilakukan secara terus-menerus, baik dengan kesadaran penuh maupun tanpa disadari (Yunita & Masriadi, 2025). Setiap individu tentu mengharapkan terbentuknya perilaku yang positif. Untuk mewujudkan hal tersebut, diperlukan sikap disiplin dalam menjalankan setiap kegiatan dan aktivitas, sehingga pelaksanaannya dapat berjalan tertib serta sesuai dengan norma dan aturan yang berlaku di lingkungan masyarakat, sekolah, maupun keluarga (Karlina, 2021.).

Perkembangan budaya yang cepat dan didukung oleh kemajuan teknologi yang semakin canggih membuat *gadget* sering digunakan dalam kehidupan sehari-hari. Jika tidak dimanfaatkan secara positif, terutama untuk kepentingan belajar, *gadget* justru dapat mengganggu proses belajar. Menurut Balitbang, *gadget* memiliki beberapa fungsi, yaitu: 1) sebagai alat komunikasi untuk tetap terhubung dengan teman dan keluarga, 2) sebagai penunjang kegiatan bisnis, 3) sebagai sarana yang mengubah batas sosial masyarakat, dan 4) sebagai media penghilang stres. Namun, jika penggunaannya terlalu sering dan tidak diimbangi dengan pemanfaatan yang benar, khususnya pada siswa sekolah dasar, hal ini dapat memengaruhi minat belajar dan berpotensi mengganggu prestasi mereka di sekolah (Suryo Bintoro et al., 2021).

Pada aspek agama dan moral anak, perilaku yang muncul yang diakibatkan karena *gadget*, yakni tidak tertib beribadah, mengabaikan orang lain, agresif atau mudah meniru perilaku kekerasan, rentan penipuan, dan hasil penelitian Sari dan

Mitsalia bahwa mayoritas anak menggunakan *gadget* yaitu untuk bermain *game* sehingga menyebabkan sebagian anak terkadang menirukan adegan kekerasan yang ada di *game* (Damayanti et al., 2020). Penggunaan *gadget* pada peserta didik memberikan dampak yang signifikan terhadap minat dan perhatian belajar. Anak menjadi lebih mudah melamun, kurang fokus, sulit berkonsentrasi, serta tidak optimal dalam mengikuti proses pembelajaran di sekolah. Kondisi ini juga menyebabkan anak cenderung ingin segera pulang. Di lingkungan rumah, anak lebih memilih menghabiskan waktu dengan bermain gim melalui *gadget*, sehingga waktu belajar semakin berkurang. Kebiasaan bermain *game* secara berlebihan berpotensi menimbulkan dampak negatif bagi anak, seperti paparan radiasi perangkat digital, gangguan terhadap fungsi kognitif, serta penurunan minat dan prestasi belajar (Chusna Madrasah Aliyah Negeri, 2023).

### **Peran Orang Tua**

Dari jabaran-jabaran permasalahan di atas dapat disimpulkan bahwa peran orang tua sangat penting. Untuk menanggulangi dampak negatif *gadget* terhadap perkembangan anak, maka orang tua harus memiliki pengetahuan untuk mendapatkan solusi (Jasmidalis et al., 2023). Metode yang dapat dilakukan oleh orang tua di zaman sekarang, bisa dengan cara melakukan pengawasan konten yang diakses anak adalah menggunakan fitur pengaturan kontrol orang tua yang ada di *gadget*. Fitur bawaan pada perangkat seperti ponsel pintar, komputer, dan router *Wi-Fi* memungkinkan mereka memberi batasan jenis konten yang dapat diakses oleh anak-anak mereka (Niki Kusaini & Elfira, n.d.).

Apabila anak sudah mulai kecanduan dengan *gadget* maka hal-hal yang bisa dilakukan orang tua adalah bisa dengan memberi waktu batasan menggunakan *gadget*. Dengan memberi batasan atau mengurangi waktu untuk menggunakan *gadget* maka lama kelamaan anak akan mulai lupa dengan *gadget*. Cara lain yang bisa dilakukan dengan mengembangkan bakat anak. Misalnya dengan mengembangkan bakat yang dimiliki anak. Entah itu bermain musik, menggambar, melukis, dan yang

lainnya. Selanjutnya, sering-seringlah bermain dengan anak. Orang tua yang sering bermain dengan anaknya akan membuat sang anak lebih fokus kepada orang tuanya dibanding dengan *gadget* miliknya. Atau bisa dengan mengajak anak bermain di luar rumah. Ini akan mempercepat tumbuh kembang anak. Hal lain dengan mengajak anak ikut beraktivitas dengan bersama. Misalnya adalah dengan memasak bersama, atau dengan aktivitas-aktivitas lain yang memungkinkan anak ingin melakukannya. Opsi lain yaitu mengajak anak berekreasi. Dengan berekreasi pikiran anak akan *fresh* dan lupa dengan dengan *gadget*, karena rekreasi membuat anak merasa senang dan gembira (Sunita & Mayasari, 2018).

Peran orang tua dalam mengawasi penggunaan *gadget* mencakup tiga dimensi utama. Pertama, orang tua berfungsi sebagai pendidik, yang berarti mereka perlu memberikan penjelasan kepada anak mengenai apa itu *gadget*, mengajarkan cara menggunakannya dengan benar, membantu anak memanfaatkannya untuk kegiatan belajar, mengatur durasi penggunaan setiap hari, serta mengawasi konten atau situs yang diakses anak. Kedua, orang tua berperan sebagai fasilitator dengan menyediakan *gadget* yang sesuai kebutuhan anak dan menyiapkan aplikasi atau perangkat lunak yang berguna untuk proses pembelajaran. Ketiga, orang tua juga menjadi motivator, yaitu memberikan dorongan kepada anak agar menggunakan *gadget* secara bijak. terutama untuk menyelesaikan tugas sekolah, serta untuk menumbuhkan sikap disiplin dalam penggunaan *gadget* agar tidak disalahgunakan(Widiyanti et al., 2023).

## KESIMPULAN

Penggunaan *gadget* pada siswa sekolah dasar memiliki dampak yang signifikan terhadap perilaku dan kedisiplinan mereka. Meskipun *gadget* dapat memberikan manfaat tertentu, namun dampak negatifnya lebih dominan, terutama terkait kecanduan bermain *game*, menonton konten yang tidak sesuai usia, serta menurunnya kemampuan berinteraksi sosial.

Hasil observasi di SDN 011 Simalinyang menunjukkan bahwa banyak siswa menggunakan telepon genggam secara berlebihan tanpa pengawasan yang memadai, sehingga memengaruhi minat belajar, perkembangan perilaku, dan sikap disiplin mereka. Oleh karena itu, peran orang tua dan guru sangat penting dalam memberikan kontrol, edukasi, serta pembiasaan perilaku disiplin agar siswa mampu menggunakan *gadget* secara tepat dan tidak menghambat perkembangan belajar maupun karakter. Penggunaan *gadget* memiliki pengaruh besar terhadap minat belajar anak sekolah dasar. Kemajuan teknologi yang seharusnya dapat dimanfaatkan untuk menunjang proses pembelajaran justru sering menimbulkan gangguan ketika penggunaannya tidak terkontrol. Banyak siswa menggunakan *gadget* terutama untuk bermain *game*, sehingga menyebabkan mereka kurang fokus, mudah melamun, tidak konsentrasi di kelas, serta lebih memilih pulang untuk bermain dibandingkan belajar. Dampak lainnya terlihat pada perilaku moral dan sosial, seperti meniru adegan kekerasan, mengabaikan ibadah, dan kurang berinteraksi dengan lingkungan sekitar. Oleh karena itu, peran orang tua menjadi sangat penting dalam mengatur penggunaan *gadget*.

Orang tua perlu berperan sebagai pendidik, fasilitator, dan motivator, mulai dari memberikan pemahaman tentang penggunaan *gadget* yang benar, mengawasi waktu serta konten yang diakses anak, menyediakan perangkat yang mendukung pembelajaran, hingga memberikan motivasi agar anak menggunakan *gadget* secara disiplin dan bertujuan positif. Dengan pengawasan dan pendampingan yang tepat, dampak negatif *gadget* dapat diminimalkan dan minat belajar anak dapat tetap terjaga.

## REFERENSI

Ansori, A., Pendidikan, M., Islam, A., Tinggi, S., Rusyd, I., & Utara, L. (2024). *Pengertian: Jurnal Pendidikan Indonesia (PJPI) Mencari Tambahan Ilmu*. 2(1), 137–144. <https://doi.org/10.61930/pjpi.v2i1>

- Antony Putra, A., Windi Wahyuni, I., & Pengaruh Penggunaan Handphone Pada Siswa Sekolah Dasar, A. (2021). *Al-Hikmah: Jurnal Agama dan Ilmu Pengetahuan* PENGARUH PENGGUNAAN HANDPHONE PADA SISWA SEKOLAH DASAR. 18(1).
- Bualiku, A., Karliani, E., & Saefulloh, A. (n.d.). Peran Orang Tua Dalam Membentuk Karakter Disiplin Pada Anak Dalam Penggunaan Gadget (Studi Pada Masyarakat di Lingkungan RT.04 RW.13 Kelurahan Palangka, Kecamatan Jekan Raya Kota Palangka Raya). *Jurnal Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial (JPIPS) Desember, 2023*(15), 391–398. <http://ejournal.upr.ac.id/index.php/JP-IPS>
- Chusna Madrasah Aliyah Negeri, N. (2023). Analisis Intensitas Penggunaan Gadget terhadap Rendahnya Minat Belajar Peserta Didik Tingkat Sekolah Dasar. In *JOIES: Journal of Islamic Education Studies* (Vol. 08).
- Damayanti, E., Ahmad, A., Bara, A., Islam Negeri Alauddin Makassar, U., & Kab Luwu Timur, F. (2020). *Martabat: Jurnal Perempuan dan Anak*. 4(1), 1–22.
- Fauziah, F., & Ma'sum Aprily, N. (2023). Dampak Gadget pada Anak Usia Dini. In *Desember* (Vol. 7, Issue 2). <https://ejournal.upi.edu/index.php/agapedia>
- Harmiyanti, I. D., & Astuti, R. (2024). Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Hasil Belajar Akidah Akhlak Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 1(4), 1–11. <https://doi.org/10.47134/pgsd.v1i4.715>
- Hudaya, A. (2018). Pengaruh Gadget terhadap Sikap Disiplin dan Minat Belajar Peserta Didik. *Research and Development Journal Of Education*, 4(2).
- Ida Kbarek, Y., Gurning, M., Agnes Manoppo, I., Keperawatan, I., Tinggi Ilmu Kesehatan Papua, S., & Ida Kbarek Ilmu Keperawatan, Y. (2025). Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perilaku Sosial Anak Sekolah Dasar : Literature Review The Impact Of Gadget Use On The Social Behavior Of Elementary School Children : Literature Review. *IJHS*, 11(1). <https://ejournal.sciencecentergroup.com/index.php/>
- Iqbal, M., Amri, U., Syehma Bahtiar, R., Pratiwi, D. E., Guru, P., Dasar, S., Bahasa, F., & Sains, D. (2020). *Jurnal Pendidikan Dasar* | p-ISSN. In *Desember* (Vol. 2, Issue 2).
- Jasmidalis, D. A. S., Purnamasari, O., & Zulhaini, L. (2023). Edukasi Gadget Ramah Anak Usia Dini bagi Orang Tua. *Murhum : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(1), 1–10. <https://doi.org/10.37985/murhum.v4i1.149>
- KarlinaEkaWibowo\_KorelasiIntensitasPenggunaanGadgetdanSikapDisiplinSiswaKelas8SM PNI Karangmoncol Kabupaten Purbalinggadi Masa Pandemi COVID-19.* (n.d.).
- Marpaung, J. (2018). Pengaruh Penggunaan Gadget dalam Kehidupan. *Jurnal Kopasta*.

- Niki Kusaini, U., & Elfira, N. (n.d.). Strategi Parenting untuk Menghadapi Tantangan di Era Digital. *Jurnal Wahana Didaktika*, 23, 2025.
- Nurrohimah, K., Sekaringtyas, T., & Wahyudiana, E. (n.d.). *Studi Literatur Terkait Pengaruh Penggunaan Gadget terhadap Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar*.
- Sabda Faris Akbar, M., Fauzi, R., & Abdillah Tsamanyah, Z. (2022). Pengaruh Penggunaan Gadget dalam Kegiatan Belajar dan Mengajar terhadap Pembentukan Karakter Anak Generasi Z. *Jurnal Pendidikan Dasar Dan Sosial Humaniora*, 2.
- Sobri, M. (2020). *Kontribusi kemandirian dan disiplin belajar terhadap hasil belajar*. Bogor: Guepedia.
- Sunita, I., & Mayasari, E. (2018). Pengawasan Orangtua Terhadap Dampak Penggunaan Gadget Pada Anak. *Jurnal Endurance*, 3(3), 510. <https://doi.org/10.22216/jen.v3i3.2485>
- Suryo Bintoro, H., Kunci, K., Gadget, P., Belajar, H., & Belajar, M. (2021). Dampak Penggunaan Gadget terhadap Hasil Belajar dan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar A R T I C L E I N F O. *Jurnal Edutech Undiksha*, 9(2), 254–259. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JEU/index>
- Syahyudin, D. (2019). Pengaruh Gadget terhadap Pola Interaksi Sosial dan Komunikasi Siswa. *Bunas Humas Kehumasan*.
- Syarifah Tio Wulan R, Ramadan Lubis, & Lailatun Nur Kamalia Siregar. (2025). Pengaruh Penggunaan Gadget terhadap Perkembangan Disiplin Siswa Kelas V di MIS Pesantren Dairi. *Dewantara : Jurnal Pendidikan Sosial Humaniora*, 4(1), 258–270. <https://doi.org/10.30640/dewantara.v4i1.3998>
- Syifa, L., Setianingsih, E. S., & Sulianto, J. (2019). Dampak Penggunaan Gadget terhadap Perkembangan Psikologi pada Anak Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 3, 527–533.
- Tasya Hidayatuladkia, S., Kanzunnudin, M., & Ardianti, S. D. (2021). Peran Orang Tua dalam Mengontrol Penggunaan Gadget pada Anak Usia 11 Tahun. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 5(3), 363–372. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJL/index>
- Tauhid, K., & Khoerunnisa, ; |. (2024). *Pengaruh Gadget pada Anak Sekolah Dasar mengenai Perkembangan Psikologi terhadap Emosi dan Sosial* (Vol. 3).
- Widiyanti, D. A., Wulandari, I. G. A. A., & Wiarta, I. W. (2023). Kedisiplinan Belajar Siswa Ditinjau Dari Peran Orang Tua Dalam Mengontrol Penggunaan Gadget. *Prima Magistra: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 4(2), 109–117. <https://doi.org/10.37478/jpm.v4i2.2493>

Yunita, T., & Masriadi, M. (2025). Pengaruh Penggunaan Gadget dalam Menurunkan Kemampuan Belajar Siswa. *RIGGS: Journal of Artificial Intelligence and Digital Business*, 4(2), 7359–7365. <https://doi.org/10.31004/riggs.v4i2.1866>