

Teknologi dalam Pendidikan: Mengungkapkan Dampak Gadget Pada Siswa SDN 19 Tanjung

Pitriyani, Raudatul Jannah*, Adrias, Fadillaa Suciana

Program Studi Pendidikan Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Padang

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk mengungkapkan dampak penggunaan *gadget* terhadap siswa di SDN 19 Tanjung, baik dari segi akademik, sosial, maupun prilakunya. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif, dengan metode mengumpulkan data melalui wawancara dan observasi. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan *gadget* secara berlebihan akan berdampak negatif terhadap konsentrasi belajar siswa, menurunnya interaksi sosial, dan memunculkan kebiasaan individualis. Meskipun demikian, penggunaan *gadget* jika digunakan dengan baik akan memberikan manfaat dalam mendukung proses pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan. Temuan ini diharapkan dapat menjadi bahan pertimbangan bagi pihak sekolah dan orang tua dalam mengarahkan penggunaan *gadget* secara lebih bijak di lingkungan sekolah dasar.

Kata Kunci: *Gadget*, Belajar Anak, Sekolah Dasar, Dampak Positif, Dampak Negatif.

DOI:

<https://doi.org/10.47134/pgsd.v2i3.1519>

*Correspondence: Raudatul Jannah

Email: raudatuljannah02@gmail.com

Received: 25-03-2025

Accepted: 25-04-2025

Published: 25-05-2025



Copyright: © 2025 by the authors. Submitted for open access publication under the terms and conditions of the Creative Commons Attribution (CC BY) license

(<http://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>).

Abstract: This study aims to reveal the impact of the use of gadgets on students at SDN 19 Tanjung, both in terms of academics, social, and behavior. This research uses a qualitative approach, with data collection methods through interviews and observations. The results of this study show that excessive use of gadgets will have a negative impact on students' learning concentration, reduce social interaction, and create individualistic habits. Nevertheless, the use of gadgets if used properly will provide benefits in supporting an interactive and fun learning process. This finding is expected to be taken into consideration by schools and parents in directing the use of gadgets more wisely in the elementary school environment.

Keywords: *Gadget*, Children, Learning, Elementary, School, Positive Impact, Negative Impact.

Pendahuluan

Ilmu pengetahuan memegang peran penting dalam kehidupan masyarakat, mempengaruhi berbagai aspek kehidupan sehari-hari dan membentuk dunia tempat kita tinggal. Pengajaran dan pembelajaran ilmu pengetahuan sangat penting bagi setiap individu karena memberikan pengetahuan dan keterampilan yang diperlukan untuk menghadapi dunia yang semakin kompleks dan didorong oleh teknologi (Negeri et al, 2024). Orang-orang tidak hanya membutuhkan pendidikan umum, tetapi juga pendidikan agama karena tujuan pendidikan agama adalah untuk meningkatkan iman, takwa, dan akhlak, sehingga kualitas sumber daya manusia tinggi merupakan sumber utama dalam pembangunan bangsa.(Bakar & Kaddas, 2021). Kemajuan yang pesat di bidang informasi

dan teknologi menunjukkan perkembangan yang pesat pula di bidang ini. Salah satu negara yang secara aktif berkontribusi terhadap perkembangan media informasi dan teknologi adalah Indonesia. Saat ini, Perangkat atau barang yang mudah terhubung ke internet menjadi semakin populer. Jika sebelumnya hanya diperuntukkan bagi orang-orang yang berpengaruh, kini anak-anak sekolah pun semakin banyak yang menggunakannya (Asrita, 2023)

Perkembangan teknologi yang cepat telah membawa perubahan yang signifikan, terutama bagi anak-anak. Bagi generasi berikutnya untuk mengambil alih dan berkembang dengan cara yang lebih konstruktif, keadaan ini dapat menjadi tantangan sekaligus peluang. Perangkat elektronik yang dikenal sebagai gawai digunakan untuk hiburan, pendidikan, dan informasi. Kemampuan perangkat untuk terhubung ke internet dan keakraban siswa dengan fitur-fiturnya merupakan keuntungan lain (Asrita 2023). Oleh karena itu, banyak siswa sekarang menyalahgunakan internet untuk tujuan yang tidak baik, oleh karena itu orang tua harus selalu mengawasi anak-anak mereka. Karena perangkat dengan berbagai macam aplikasi dapat menampilkan media sosial di zaman sekarang ini, para siswa sering kali menyalahgunakannya, yang dapat merusak kinerja akademik dan nilai mereka. Preferensi anak-anak terhadap perangkat elektronik di zaman modern ini tidaklah mengherankan. Karena perangkat modern telah menjadi menarik secara visual, terutama yang memiliki teknologi layar sentuh, dan karena mereka dilengkapi dengan berbagai aplikasi yang menarik perhatian, terutama dari kalangan anak muda.

Dalam hal pendidikan, penggunaan perangkat elektronik yang tidak terkontrol dapat memengaruhi fokus siswa. Siswa yang sering menggunakan perangkat elektronik untuk kegiatan non-pendidikan, seperti bermain game atau berinteraksi dengan media sosial, menunjukkan konsentrasi yang lebih rendah saat belajar di kelas. Hal ini disebabkan oleh pengalihan perhatian yang tidak berhenti, yang mengganggu proses pembelajaran (Susanti et al, 2024). Anak-anak dapat menjadi individualis, egois, dan tidak peduli dengan lingkungan sekitar jika mereka terlalu banyak menggunakan perangkat elektronik. Mereka cenderung menghindari interaksi sosial dan lebih tertumpu pada dunia virtual mereka sendiri. Hal ini dapat menghambat pertumbuhan sosial dan emosional anak serta mempengaruhi kemampuan mereka untuk berkomunikasi dan berinteraksi dengan orang lain (Nur et al, 2024).

Namun, tidak semua efek negatif dari penggunaan *gadget* terjadi. Aplikasi pendidikan dapat bermanfaat untuk pembelajaran, informasi, dan komunikasi jika digunakan dengan benar dan dengan pengawasan yang tepat. Mereka juga dapat meningkatkan motivasi siswa untuk belajar dan membuat siswa lebih mudah memahami materi pelajaran (Hakim et al, 2021). Penggunaan *gadget* memiliki potensi positif apabila digunakan secara tepat, seperti membantu proses pembelajaran melalui aplikasi edukatif dan media pembelajaran interaktif. Oleh karena itu, penting untuk menggali lebih dalam lagi bagaimana pengaruh *gadget* terhadap siswa sekolah dasar, khususnya di SDN 19 Tanjung, agar dapat menjadi pertimbangan dalam pengambilan kebijakan pendidikan yang lebih baik di era digital ini (Sianturi, 2021). Misalnya, hal ini dapat membantu

membentuk pola pikir mereka, yang dapat membantu mereka mengatur kecepatan bermain, memproses strategi dan analisis dalam permainan, dan, dengan pengawasan orang tua yang tepat, membantu mereka mengembangkan kemampuan otak kanan mereka. Namun, jika dilihat lebih dekat, komponen utama lebih mendukung pengaruh yang merugikan bagi perkembangan bayi daripada dampak yang menguntungkan (Saputri & Setyawan, 2022). Para orang tua biasanya memberikan barang elektronik kepada anak-anak mereka untuk bersenang-senang. Agar anak-anak tidak bosan, penggunaan pertama pada awalnya terbatas pada elemen pendengaran seperti musik dan berfungsi sebagai semacam hiburan untuk anak-anak mereka. Namun pada akhirnya, anak-anak menjadi bosan dengan layanan dan materi yang ditawarkan, yang membuat mereka ingin menghindari pengawasan orang tua. Alih-alih menggunakan teknologi untuk belajar, anak-anak akan menggunakannya untuk bermain game, menonton YouTube, dan melakukan aktivitas menyenangkan lainnya.

Berdasarkan uraian di atas, penelitian yang berjudul “Teknologi Dalam Pendidikan: Mengungkapkan Dampak *Gadget* Pada Siswa SDN 19 Tanjung” ini bertujuan untuk mengetahui dampak penggunaan *gadget*. Meskipun tujuan pembelajaran di rumah dan di sekolah pada dasarnya sama, namun ada perbedaan dalam hal keefektifan dan kualitasnya. Orang tua bertanggung jawab penuh atas pendidikan anak-anak mereka di bawah kebijakan belajar di rumah. Hal ini menjadi masalah bagi ibu yang tinggal di rumah, orang tua yang bekerja, dan orang lain yang mungkin tidak memahami materi pelajaran yang dipelajari anak-anak mereka. Secara teori, orang tua adalah guru pertama dan paling penting bagi seorang anak. Hubungan orang tua dan anak dapat diperkuat dengan adanya kebijakan belajar di rumah yang memberikan kesempatan kepada orang tua untuk berpartisipasi dalam proses pendidikan. Berdasarkan isu-isu tersebut, penulis melakukan analisis untuk mengetahui bagaimana penggunaan *gadget* di kalangan murid sekolah dasar mempengaruhi etika dan moralitas mereka (Lampung, 2024).

Keunikan artikel ini terletak pada kajian komprehensifnya tentang dampak penggunaan *gadget* pada anak sekolah dasar. Artikel ini memberikan pandangan yang berimbang dengan menyoroti dampak positif dan negatif, yang penting untuk memahami cakupan penuh dari isu modern ini.

Metodologi

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode deskriptif. Tujuan dari pendekatan ini adalah untuk memahami secara mendalam dampak penggunaan *gadget* terhadap siswa SDN 19 Tanjung melalui wawancara. Objek penelitian dalam studi ini adalah siswa kelas IV, V, dan VI di SDN 19 Tanjung yang secara aktif menggunakan *gadget* dalam kehidupan sehari-hari, baik untuk keperluan belajar maupun hiburan. Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu dengan observasi yang dilakukan di lingkungan sekolah dan rumah salah satu siswa untuk melihat perilaku penggunaan *gadget* secara langsung. Wawancara dilakukan dengan siswa, guru kelas, dan orang tua untuk menggali persepsi mereka terhadap dampak dari penggunaan *gadget* ini. Waktu pelaksanaan penelitian ini dilakukan selama bulan februari hingga

pertengahan maret 2025, dengan jadwal yang disesuaikan dengan pihak sekolah untuk mendukung kelancaran proses observasi dan wawancaranya.

Hasil dan Pembahasan

Dalam penelitian ini memang terkhusus kepada anak peserta didik tetapi ini juga tidak terlepas juga dari pengawasan seorang guru dan kedua orang tua dan dalam artikel ini kami akan membahas tentang bagaimana pengaruh *gadget* terhadap belajar siswa sd 19 tanjung.

1. Perubahan Tingkah Laku Anak Sebelum Dan Setelah Memiliki Gadget

Sebelum memiliki gadget, Anak-anak lebih suka bermain dan berinteraksi dengan lingkungannya. Mereka lebih suka melakukan aktivitas yang lebih aktif, bermain di luar rumah, dan bermain dengan teman-teman. Setelah memiliki gadget, anak-anak cenderung lebih pasif dan lebih suka menghabiskan waktu di depan layar. Mereka lebih suka bermain game, menonton video, dan melakukan kegiatan yang lebih individual. Hal ini dapat menyebabkan perubahan tingkah laku, seperti:

- a. Kurangnya aktivitas fisik: Seperti pada kasus yang terjadi pada Refal (anak sekolah dasar negeri 19 tanjung yang menggunakan waktunya untuk bermain *gadget*. karena pengaruh lingkungan, pertumbuhan otak yang tidak stabil, memiliki dampak besar pada perkembangan fisik (Jalilah, 2021).
- b. Kurangnya interaksi sosial : Perkembangan kecerdasan dan interaksi terhambat karena perkembangan kognitif dan sosial anak-anak usia sekolah dasar terhambat ketika mereka menjadi kecanduan elektronik melalui game online. Biasanya, mereka tidak peduli dengan lingkungan sekitar. Lebih buruk lagi, anak-anak hanya diam dan tidak menjawab ketika orang tua mereka meminta) (Witarsa et al, 2018)
- c. Perubahan pola tidur yang tidak teratur: Setelah memakai *gadget* anak cenderung kesulitan tidur disebabkan oleh gangguan pada sistem saraf otak, gangguan pada mata karena ukuran sinar X, dan potensi bahaya radiasi gadget khususnya radiasi dari pengguna *gadget* yang dikelompokkan sebagai gelombang frekuensi radio dapat membahayakan perkembangan anak.

Anak-anak yang terlalu sering terpaku pada layar *gadget* cenderung kurang bergerak dan beraktivitas fisik, yang dapat berdampak negatif pada pertumbuhan fisik mereka. Sebagai contoh, jika anak-anak terlalu sering terpaku pada layar *gadget*, mereka mungkin kehilangan kemampuan untuk membaca ekspresi wajah dan bahasa tubuh orang lain. Selain itu, hal ini dapat menghambat kemampuan sosial seorang anak untuk berkomunikasi dan bekerja sama dengan orang lain di dunia nyata jika mereka lebih memilih bermain game di *gadget* daripada berinteraksi dengan teman-temannya secara langsung (Cerlang et al, 2024).

2. Pengaruh *Gadget* Terhadap Minat Belajar Anak

Minat, menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia Depdiknas (2008:916), adalah kecenderungan hati yang kuat terhadap sesuatu, gairah, atau keinginan, yang muncul tanpa dipaksa oleh orang lain. Menurut Syah (2011:152), minat (interest) berarti kecenderungan dan kegairahan yang tinggi atau keinginan yang besar untuk sesuatu, yang berasal dari diri sendiri bukan dari orang lain (Jannah & Mulyani, 2023).

Minat siswa dalam kegiatan belajar menjadi penentu. Minat yang tinggi akan berdampak pada hasil pembelajaran siswa. *Gadget* dapat memiliki pengaruh yang berbeda-beda terhadap minat belajar anak. Beberapa anak bisa menjadi lebih rajin belajar karena *gadget* bisa membantu mereka dalam memahami pembelajaran yang sulit. Tetapi, ada beberapa anak lainnya menjadi lebih malas belajar karena *gadget* dapat menjadi sumber distraksi yang besar. Hal ini tergantung pada cara anak menggunakan *gadget* dan bagaimana orang tua dan guru mengawasi dan mengarahkan penggunaan *gadget* tersebut (Fitri et al, 2022).

Saat ini, kehidupan masyarakat tidak dapat hidup tanpa menggunakan perangkat. Menjalani kehidupan sehari-hari mereka. Karena setiap anak memiliki *gadget* saat ini, terbukti bahwa *gawai* juga berdampak pada anak-anak. Oleh karena itu, orang tua memainkan peran penting dalam mencegah anak-anak mereka menjadi terlalu bergantung pada teknologi. sangat penting untuk mencegah anak-anak menjadi terlalu bergantung pada permainan elektronik. Mungkin beberapa orang tua sudah menyadari dampak negatif dan risiko yang dapat ditimbulkan oleh *gawai* terhadap anak-anak; mereka harus mencegah anak-anak mereka mengembangkan kecanduan yang lebih besar untuk menatap layar. Anak-anak semakin tergantung pada menatap layar, baik itu televisi, tablet, atau ponsel (Maola & Lestari, 2021) selain dampak negatif *gadget* juga memiliki dampak positif diantaranya yaitu :

1. Memudahkan komunikasi. Melalui pesan teks atau aplikasi jejaring sosial, *gadget* memudahkan anak-anak untuk berinteraksi dengan teman-temannya, yang mendorong perkembangan ikatan sosial yang lebih kuat.
2. Akses informasi yang mudah. Melalui internet, anak-anak dapat dengan mudah mencari informasi tentang pelajaran dan mata pelajaran lainnya, memperluas pengetahuan mereka di luar apa yang diajarkan di kelas.
3. Meningkatkan kreativitas. Kreativitas anak-anak dapat dirangsang oleh berbagai program pendidikan pada perangkat, yang memungkinkan mereka mencoba berbagai konsep dan proyek.
4. Pengembangan keterampilan kognitif. Karena anak-anak harus sering menemukan solusi ketika menggunakan teknologi, Mereka dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan memecahkan masalah dengan menggunakan teknologi. harus memperbaiki masalah dengan menggunakan teknologi.
5. Pembelajaran mandiri. Anak-anak dapat belajar sendiri dengan menggunakan *gadget* untuk mengerjakan tugas sekolah dan terlibat dalam eksplorasi mata pelajaran yang interaktif, menarik dan menyenangkan

6. Meningkatkan kemampuan mengingat. Saat merekam Anak-anak dapat mengulang konten pelajaran kapan saja dengan merekamnya atau mengambil gambarnya, sehingga dapat meningkatkan daya ingat.
7. Memperluas jaringan sosial. Jaringan sosial anak-anak dapat berkembang di luar lingkungan sekolah dengan berinteraksi dengan teman-teman dari berbagai tempat dan latar belakang di luar kelas.

Manfaat lainnya dari penggunaan teknologi adalah membantu siswa mengembangkan imajinasi mereka, yang mendidik sistem kerja otak mereka dan memungkinkan mereka untuk berpikir kreatif tanpa dibatasi oleh kenyataan. Selain itu, perangkat dapat membantu siswa mengembangkan kemampuan membaca dan matematika, meningkatkan rasa percaya diri, memecahkan masalah, dan meningkatkan kecerdasan mereka. Dampak buruk lainnya, terutama dalam hal perilaku sosial. Siswa yang sering menggunakan teknologi cenderung tidak mau bersosialisasi. Anak-anak menjadi lebih mandiri karena berkurangnya kemampuan mereka untuk berinteraksi sosial. Anak-anak juga akan tumbuh lebih mandiri, yang akan berakibat pada kurangnya empati terhadap teman dan anggota keluarga lainnya. Perilaku sosial anak akan sangat terpengaruh oleh pola pikir ini. Menurut Junierissa Marpaung (2018), dampak buruk teknologi antara lain mengganggu perkembangan bahasa anak dan menyebabkan penggunaannya sulit bersosialisasi. Anak-anak yang gagap teknologi sering kali lebih memilih untuk diam, menirukan kata-kata yang mereka dengar, mengisolasi diri, dan sulit berinteraksi dengan orang lain atau lingkungannya (Prasetyo, 2022).

3. Prestasi Anak dan pengaruh *Gadget*

Salah satu cara untuk mengukur tingkat keberhasilan seorang siswa dalam proses belajar mengajar di sekolah adalah prestasi belajar. Oleh karena itu, jika seorang siswa mencapai prestasi belajar minimal dalam batas rangking tertentu, siswa tersebut dianggap berhasil. Prestasi dapat didefinisikan sebagai "hasil yang telah dicapai" dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia. Prestasi dapat didefinisikan sebagai hasil dari kegiatan yang telah dilakukan atau diciptakan, baik secara individu maupun kelompok (Harmain et al, 2022)

Prestasi anak dapat terganggu karena penggunaan *gadget* yang berlebihan. Anak-anak yang terlalu banyak menggunakan *gadget* tanpa melihat pembelajaran akan menjadi kurang fokus dalam belajar, kurang memiliki motivasi untuk belajar, dan kurang memiliki kemampuan untuk mengelola waktu dengan efektif.

Untuk mengatasi masalah ini, peran orang tua dan pendidik sangat penting. Di mana penggunaan gawai oleh anak-anak harus dipantau dan dipandu oleh orang tua dan pendidik, Menetapkan batasan waktu penggunaan gawai bagi anak-anak, memotivasi mereka untuk lebih banyak melakukan aktivitas sosial dan fisik, serta membantu mereka dalam manajemen waktu, Membantu anak untuk mengembangkan keterampilan interpersonal yang baik. Dalam hal mencegah dan mengatasi dampak negatif dari perkembangan teknologi informasi, orang tua sangat penting bagi perkembangan anak. Mengatasi konsekuensi negatif dari perkembangan teknologi informasi, khususnya dampak gawai (media sosial). Pengembangan rasa aman adalah tanggung jawab orang tua.

Orang tua bertanggung jawab untuk membina sikap sosial dan kognitif anak-anak mereka, selain memberikan pendidikan yang terbaik bagi mereka, terutama di bidang pendidikan moral dan pendidikan anak usia dini.

Ada berbagai cara yang dapat dilakukan oleh orang tua untuk mengawasi penggunaan teknologi oleh anak-anak mereka, seperti berikut ini:

- 1) Batasi jumlah waktu yang dihabiskan anak-anak untuk bermain. Karena anak praremaja juga membutuhkan teknologi untuk memenuhi kebutuhan sosialnya, orang tua dapat memberikan lebih banyak kebebasan setelah mereka mencapai tahap ini.
- 2) Menghindari ketergantungan. Ketergantungan atau penyalahgunaan gawai biasanya diakibatkan oleh orang tua yang tidak mengawasi penggunaan gawai oleh anak-anak mereka saat mereka masih kecil, yang terus berlanjut selama masa remaja. Orang tua diharapkan untuk memberikan lebih banyak pemahaman dengan cara yang halus sehingga mudah diterima dan dicerna, tetapi mereka juga harus menetapkan aturan tanpa bersikap sombong. pemahaman dengan cara yang cukup halus sehingga mudah diterima dan dicerna oleh anak.
- 3) Beradaptasi dengan perkembangan zaman. Perkembangan fungsi adaptif anak dipengaruhi secara positif oleh *gadget*. Hal ini menyiratkan bahwa anak-anak harus mampu menangani perangkat dan memahami cara kerjanya sejak dini. Mampu mengikuti perkembangan teknologi adalah salah satu kemampuan adaptasi manusia saat ini, kita akan tertinggal jauh di belakang jika tidak mampu mengikuti perkembangan teknologi (Mariantika & Suardika, 2021).

Untuk memerangi dampak buruk dari penggunaan gawai, guru dapat:

- a) secara teratur memberikan panduan tentang penggunaan internet
- b) menyita atau menyita ponsel siswa
- c) memberikan peringatan kepada siswa yang terlihat menggunakan ponsel di kelas (Rajai & Husein, 2022)

Perilaku menggunakan media berlebihan dan tidak terkendali dapat mengganggu tugas sehari-hari hal tersebut merupakan dampak dari *gadget*. Salah satu dampak dari *gadget* adalah Dampak negatif ini mempengaruhi sejumlah bidang, termasuk kesehatan anak serta unsur psikologis, sosial, kemandirian, dan tanggung jawab kesehatan anak. Kecanduan *gadget* merupakan masalah signifikan yang membutuhkan pertimbangan yang lebih cermat. Oleh karena itu, sekolah percaya bahwa sebelum masalah penggunaan *gadget* berubah menjadi masalah kecanduan yang lebih serius, memerlukan bantuan dengan intervensi dini untuk menghindarinya. Mengingat tujuan untuk meningkatkan kesadaran terhadap penerus *gadget* sekolah memutuskan untuk merencanakan kegiatan yang akan mengajarkan anak-anak bagaimana menggunakan teknologi secara bijaksana dan tepat. Gunakan teknologi dengan bijak dan tidak berlebihan untuk membantu siswa menghindari masalah kecanduan *gadget*. Pelatihan manajemen diri dan perencanaan jadwal harian siswa (manajemen waktu) merupakan kegiatan yang diberikan untuk mengatasi masalah yang dihadapi sekolah. Pendekatan pembelajaran berbasis pengalaman merupakan dasar dari pelatihan manajemen waktu. Pembelajaran

berbasis pengalaman adalah pendekatan pendidikan yang berpusat pada siswa. Ketika mereka mengalami, mengelola, memahami, dan mencoba menerapkan pelajaran yang telah mereka pelajari dalam kehidupan sehari-hari, siswa secara aktif berpartisipasi dalam proses tersebut. menggunakan teknik instruksional untuk memberikan intervensi kepada siswa. Teknik pelatihan adalah cara untuk membantu seseorang belajar bagaimana melaksanakan tugas yang diperlukan di tempat kerja dengan cara yang lebih memuaskan dan lebih baik daripada sebelumnya. dengan latihan singkat Tujuan dari teknik pelatihan ini adalah untuk membentuk sikap, keterampilan, dan pengetahuan seseorang. Tugas ini dianggap cocok untuk menyelesaikan masalah di lembaga pendidikan. Kegiatan seperti ini akan memberikan pengalaman praktis kepada para siswa melalui berbagai kegiatan yang menarik selain kuliah. Berbagai media yang menarik dan mudah dipahami akan digunakan untuk memberikan kegiatan bagi siswa sekolah dasar (Linggi et al, 2023).

Simpulan

Anak-anak di sekolah dasar yang menggunakan teknologi mungkin mengalami keuntungan dan kerugian. Salah satu keuntungannya adalah komunikasi menjadi lebih mudah., memberikan akses informasi yang mudah, meningkatkan kreativitas, mengembangkan keterampilan kognitif, memperluas jaringan sosial, dan meningkatkan kemampuan mengingat. Namun, dampak negatifnya antara lain perubahan tingkah laku anak, seperti kurangnya aktivitas fisik, kurangnya interaksi sosial, dan perubahan pola tidur yang tidak teratur. Selain itu, penggunaan gawai yang berlebihan juga dapat berdampak pada aspek psikologis, sosial, kemandirian, dan tanggung jawab anak, serta kesehatan dan prestasi akademis mereka. Oleh karena itu, peran orang tua dan guru sangat penting dalam memantau dan mengontrol penggunaan gawai pada anak, serta memberikan intervensi dini untuk menghentikan kecanduan gawai. Dengan demikian, anak-anak dapat menggunakan *gadget* dengan bijak dan mendapatkan manfaat positif dari penggunaannya.

Daftar pustaka

- Asrita. (2023). Pengaruh Gadget Terhadap Minat Belajar Siswa. *Malewa: Journal of Multidisciplinary Educational Research*, 1(02), 39–42. <https://doi.org/10.61683/jome.v1i02.41>
- Bakar, I. P. S., & Kaddas, B. (2021). Pengaruh Penggunaan Gadget terhadap Minat Belajar Siswa Kelas V MIN 1 Kota Makassar. *Jurnal Kajian Keislaman*, 2(1), 57–66. <https://e-journal.faiuim.ac.id/index.php/dirasiatIslamiah>
- Cerlang, J., Anak, P., Dini, U., Unggul, A., Sajawandi, L., Anak, P. G., & Purwokerto, U. M. (2024). *Analisis Perubahan Perilaku pada Anak Usia Dini yang Kecanduan Gawai*. <https://doi.org/10.37640/jcpaud.v1i2>.
- Fitri, S., Fahmi Dwisep Saputra, & Taufiq, M. (2022). Pengaruh Penggunaan Smartphone Terhadap Minat Belajar Siswa SMK Negeri 1 Tasikmalaya. *JUPEIS: Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 1(3), 1–5. <https://doi.org/10.55784/jupeis.vol1.iss3.65>

- Hakim, A. R., Yazid, M., & Kudsiah, M. (2021). Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Emosional Dan Akhlak Peserta Didik. *Jurnal Didika : Wahana Ilmiah Pendidikan Dasar*, 7(1), 149–162. <https://doi.org/10.29408/didika.v7i1.3841>
- Harmain, H. A., Posangi, S. S., & Datunsolang, R. (2022). Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Educator (Directory of Elementary Education Journal)*, 3(1), 20–35. <https://doi.org/10.58176/edu.v3i1.559>
- Jalilah, S. R. (2021). Analisis Dampak Penggunaan Gadget terhadap Perkembangan Fisik dan Perubahan Perilaku pada Anak Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(1), 28–37. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i1.1716>
- Jannah, R. R., & Mulyani, R. R. (2023). Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Minat Belajar Peserta Didik Kelas X Di SMA Negeri 2 Ranah Batahan. *EduTech: Jurnal Ilmu Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 9(2), 220–227. <https://doi.org/10.30596/edutech.v9i2.16388>
- Lampung, U. (2024). *Dampak Penggunaan Gadget terhadap Moral dan Etika Peserta Didik di Sekolah Dasar Negeri*. 5(1), 223–232.
- Linggi, A. I., Pesau, H. G., & Sastaviana, D. (2023). Pencegahan Adiksi Penggunaan Gadget Pada Siswa Sekolah Dasar. *Communnity Development Journal*, 4(4), 7080–7084.
- Maola, P. S., & Lestari, T. (2021). Pengaruh Gadget Terhadap Perkembangan Sosial Anak Sekolah Dasar. *Journal of Education*, 3(15), 219–225.
- Mariantika, N. P., & Suardika, K. (2021). Peran Orang Tua Dalam Mengawasi Perkembangan Perilaku Anak Dari Pengaruh Gadget (Media Sosial). *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(4). <http://jayapanguspress.penerbit.org/index.php/ganaya>
- Negeri, U., Padang, U. N., Jati, S. G., & Adzkie, U. (2024). *Research Urgency: Based On Literature Review Of Basic Concepts Of Science And Sources Of Knowledge Urgensi Penelitian : Berdasarkan Kajian Pustaka Atas*. 12(2), 166–176.
- Nur, T., Holifah, I., Indriani, Z. K., Putri, N., Nurlatifah, M., Dwi, A. R., Darmika, A., Ismawati, R., Muhopilah, P., Psikologi, P. S., & Artikel, R. (2024). *Prosiding Seminar Psikologi Pendidikan Ke-1 Asosiasi Psikologi Pendidikan Indonesia (Appi) Wilayah Jawa Barat Pengaruh Penggunaan Gadget pada Anak Usia Sekolah Dasar*. 1, 93–96. <https://jurnal.yoii.ac.id/index.php/pspp/article/view/326/90>
- Prasetyo, T. (2022). Penggunaan Gadget Terhadap Perilaku Sosial Anak Di Sekolah Dasar. *Jurnal Penjaminan Mutu*, 8(02), 207–216. <https://doi.org/10.25078/jpm.v8i02.1415>
- Rajai, N., & Husein, S. (2022). Upaya Guru Pendidikan Agama Islam Dalam Menyikapi Dampak Negatif Penggunaan Internet. *Kuttab: Jurnal Ilmiah Mahasiswa*, 3(2), 164. <https://doi.org/10.33477/kjim.v3i2.2590>
- Saputri, R. D. R., & Setyawan, A. (2022). Dampak Penggunaan Gadget terhadap Perkembangan Karakter pada Anak Sekolah Dasar. *AMAL INSANI (Indonesian Multidiscipline of Social Journal)*, 3(1), 24–31. <https://doi.org/10.56721/amalinsani.v3i1.109>

-
- Sianturi, Y. R. U. (2021). Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Kemampuan Interaksi Sosial Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Kewarganegaraan*, 5(1), 276–284. <https://doi.org/10.31316/jk.v5i1.1430>
- Susanti, S., Pulungan, F., Rezki, M. A., Purba, M. P., Grey, R. A., & Gaol, L. (2024). Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Konsentrasi Belajar Siswa di SMP IT Swasta Ad Durrah. *Sani Susanti, et. Al*, 2(1), 57–65. <https://ejournal.edutechjaya.com/index.php/jitk>
- Witarsa, R., Mulyani Hadi, R. S., Nurhananik, N., & Haerani, N. R. (2018). Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Kemampuan Interaksi Sosial Siswa Sekolah Dasar. *Pedagogik: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 6(1), 9–20. <https://doi.org/10.33558/pedagogik.v6i1.432>