



PENGUNAAN GADGET DAN IMPLIKASINYA TERHADAP KONSENTRASI BELAJAR SISWA DI MA PROGRESIF UMMUL QURO

Andi Jaka Ditiya¹, Ayu Lestari², Hadi Pratama Putra³, Naili Zakiyah⁴, Harfiya Awaliatun Aminah⁵, Devy Habibi Muhammad⁶

^{1,2,3,4,5,6} Institut Ahmad Dahlan Probolinggo

Corresponding Author : aditpujiantoro@gmail.com

Abstract : *The use of gadgets among students has both positive and negative impacts on the learning process, particularly on learning concentration. This study aims to analyze the impact of gadget use on students' learning concentration at MA Progresif Ummul Quro and to identify the school's strategies for managing gadget use. This research employed a descriptive qualitative approach using observation, interviews, and documentation as data collection techniques. The findings indicate that most students use gadgets more frequently for social media, entertainment, and communication than for learning purposes. Excessive gadget use reduces students' concentration, focus, and learning motivation, whereas appropriate use supports access to digital learning resources. To minimize these negative effects, the school implements a policy requiring students to surrender their gadgets during class hours. The study highlights the importance of supervision and effective gadget management by schools and parents to ensure that technology is utilized optimally in supporting the learning process.*

Keywords : *Gadget, Learning Concentration, Students, Learning Process.*

Abstrak : Penggunaan gadget di kalangan pelajar memberikan dampak positif maupun negatif terhadap proses pembelajaran, terutama konsentrasi belajar. Penelitian ini bertujuan menganalisis dampak penggunaan gadget terhadap konsentrasi belajar siswa di MA Progresif Ummul Quro serta mengidentifikasi strategi sekolah dalam mengelola penggunaannya. Penelitian menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan teknik pengumpulan data melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa sebagian besar siswa lebih sering menggunakan gadget untuk media sosial, hiburan, dan komunikasi dibandingkan untuk kegiatan belajar. Penggunaan gadget yang berlebihan menyebabkan penurunan konsentrasi, fokus, dan motivasi belajar, sedangkan penggunaan yang terarah dapat mendukung akses terhadap sumber belajar digital. Untuk meminimalkan dampak negatif, sekolah menerapkan kebijakan pengumpulan gadget selama jam pelajaran. Penelitian ini menegaskan pentingnya pengawasan dan pengelolaan penggunaan gadget oleh sekolah dan orang tua agar teknologi dapat dimanfaatkan secara optimal dalam mendukung proses pembelajaran.

Kata Kunci: *Gadget, Konsentrasi Belajar, Siswa, Pembelajaran.*

PENDAHULUAN

Perkembangan zaman saat ini telah berlangsung dengan sangat pesat dan kompleks. Banyak perubahan terjadi di berbagai bidang, yang semuanya saling terkait, baik dalam bidang pendidikan, teknologi, maupun sosial. Namun, perubahan yang paling signifikan tampak pada bidang teknologi, terutama sejak masuk ke era digital atau teknologi yang sering disebut sebagai zaman 4.0. Teknologi sendiri diciptakan untuk mempermudah urusan manusia, dan beragam jenis teknologi dapat ditemui dalam zaman modern ini.

Salah satu contoh teknologi yang sangat populer adalah gadget, sebuah perangkat elektronik yang memiliki tujuan khusus, terutama untuk membantu manusia dalam menjalankan aktivitas sehari-hari (Anugrah and Komalasari 2023). Penting untuk diakui bahwa kebutuhan akan teknologi telah menjadi suatu pengaruh yang kuat, mengubah perilaku dan cara manusia berkomunikasi. Tidak dapat dipungkiri bahwa saat ini banyak anak remaja yang candu akan gadget. Dampak yang ditimbulkan pun berbagai macam, dari positif hingga dampak negatif yang dapat merugikan diri sendiri serta orang lain (Nurfusia Wahyuningsih, Dimas Mulyadin, and Nur Riswandy Marsuki 2024).

Pengawasan penggunaan gadget sangat penting, apalagi kini penggunaan gadget sudah tak dibatasi umur dan waktu. Selain itu, kemudahan mengakses dunia maya melalui gadget memang mempunyai dampak positif, diantaranya dalam pola pikir anak yaitu mampu membantu anak dalam mengatur kecepatan bermainnya, mengolah strategi dalam permainan, dan membantu meningkatkan kemampuan otak kanan anak selama dalam pengawasan yang baik. Akan tetapi dibalik kelebihan tersebut lebih dominan pada dampak negatif yang berpengaruh terhadap perkembangan anak, diantaranya anak mengalami gangguan kesehatan, kecanduan akut maupun terpapar paparan negatif seperti pornografi dan kekerasan (Yusrizal Amri 2023). Fenomena ini menimbulkan kekhawatiran, terutama bagi pendidik dan orang tua, mengenai bagaimana gadget mempengaruhi pola belajar siswa, yang meliputi konsentrasi, motivasi, dan efektivitas pembelajaran. Seiring dengan meningkatnya penggunaan gadget, penting bagi pihak terkait untuk memahami dampaknya terhadap pola belajar siswa dan mengidentifikasi cara pemanfaatan gadget secara bijak dalam kegiatan pembelajaran (Markus Prayoga Telaumbanua 2024). Di era modern saat ini, perkembangan teknologi khususnya penggunaan gadget semakin meningkat dikalangan pelajar.

Penggunaan gadget yang tidak terkontrol dapat memengaruhi konsentrasi belajar siswa, menurunkan fokus saat pembelajaran, serta mengurangi interaksi sosial di lingkungan sekolah. MA Progresif Ummul Quro sebagai lembaga pendidikan berbasis keagamaan tentu memiliki aturan dan pendekatan tersendiri dalam mengawasi penggunaan gadget di lingkungan sekolah yaitu, dengan menerapkan peraturan yang sudah berjalan dengan efektif berupa pengumpulan hp sejak sebelum jam pelajaran dimulai sampai jam istirahat, kemudian dikumpulkan kembali pada jam pelajaran setelah istirahat (Fadlillah 2024). Penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi bagaimana pengaruh penggunaan gadget terhadap konsentrasi belajar siswa. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi yang berguna bagi banyak pihak terutama siswa itu sendiri dalam pengelolaan penggunaan gadget sehingga dapat meminimalkan dampak negatifnya dan memaksimalkan manfaatnya untuk proses belajar mengajar (Julfan and Haifaturrahmah 2025).

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan jenis penelitian deskriptif. Pendekatan deskriptif adalah pendekatan yang digunakan

untuk menggambarkan atau menguraikan kejadian dan fakta yang ditemukan oleh peneliti selama penelitian (Rukajat 2018). Pendekatan ini dipilih karena bertujuan untuk memahami secara mendalam pengaruh penggunaan gadget terhadap konsentrasi siswa. Penelitian ini dilaksanakan di MA Progresif Ummul Quro. Lokasi ini dipilih karena sekolah memiliki aturan serta pengawasan terkait penggunaan gadget di lingkungan belajar sehingga sesuai dengan fokus penelitian yang dilakukan. Teknik pengumpulan data dikumpulkan melalui observasi, wawancara dan dokumentasi. Studi kasus kualitatif wawancara observasi. Observasi dilakukan untuk melihat secara langsung bagaimana penggunaan gadget oleh siswa serta dampaknya terhadap konsentrasi belajar siswa di kelas. Wawancara dilakukan kepada siswa dan guru untuk memperoleh informasi yang lebih mendalam mengenai pengalaman dan pandangan terkait penggunaan gadget. Analisis data juga dilakukan dengan cara membandingkan dan mengintegrasikan informasi dari berbagai sumber data. Setelah analisis data selesai dilakukan, peneliti menyusun laporan penelitian yang berisi hasil penelitian, kesimpulan, dan rekomendasi terkait dampak penggunaan gadget pada konsentrasi belajar siswa di sekolah. Metode ini diharapkan dapat memberikan gambaran secara mendalam mengenai pengaruh penggunaan gadget terhadap konsentrasi siswa dalam belajar.

Analisis data pada penelitian ini dilakukan secara kualitatif melalui tiga tahapan, yaitu reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Tahap reduksi data dilakukan dengan memilih, mengelompokkan, serta menyederhanakan informasi yang diperoleh dari hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi sesuai dengan fokus penelitian. Selanjutnya, data yang telah disusun disajikan dalam bentuk uraian deskriptif sehingga lebih mudah dipahami dan dianalisis. Tahap akhir adalah penarikan kesimpulan, yaitu menafsirkan hasil analisis untuk menjelaskan pengaruh penggunaan gadget terhadap konsentrasi belajar siswa beserta faktor-faktor yang memengaruhinya. Untuk meningkatkan keabsahan data, penelitian ini menggunakan teknik triangulasi sumber dan triangulasi metode. Triangulasi sumber dilakukan dengan membandingkan informasi yang diperoleh dari siswa dan guru, sedangkan triangulasi metode dilakukan dengan membandingkan hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi. Dengan demikian, hasil penelitian diharapkan memiliki tingkat kepercayaan yang lebih tinggi serta mampu memberikan gambaran yang mendalam mengenai pengaruh penggunaan gadget terhadap konsentrasi siswa dalam belajar.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pola Penggunaan Gadget Oleh Siswa Dan Kebijakan Sekolah Dalam Pengelolaan Gadget

Sebagian besar siswa MA Progresif Ummul Quro telah memiliki gadget pribadi, terutama smartphone. Gadget digunakan untuk berbagai aktivitas seperti media sosial, menonton video, mendengarkan musik, bermain game, dan komunikasi. Penggunaan untuk kegiatan belajar ditemukan lebih rendah dibandingkan penggunaan untuk hiburan. Berdasarkan hasil penelitian,

sebagian siswa telah memiliki gadget pribadi, dengan jenis perangkat yang paling banyak digunakan adalah handphone. Berdasarkan hasil wawancara “Penggunaan gadget di MA UMMUL QURO diatur melalui kebijakan sekolah yang mewajibkan seluruh siswa untuk mengumpulkan gadget mereka selama kegiatan pembelajaran berlangsung. Gadget yang telah dikumpulkan dapat diambil kembali oleh siswa setelah jam pelajaran selesai atau setelah pulang sekolah”. Kebijakan ini diterapkan sebagai upaya untuk menjaga konsentrasi belajar serta meminimalkan gangguan yang dapat menghambat proses pembelajaran.

Apabila terdapat siswa yang melanggar aturan tersebut, pihak sekolah akan memberikan sanksi sesuai dengan ketentuan yang berlaku. Jika pelanggaran dilakukan secara berulang dan siswa tetap tidak mematuhi peraturan yang telah ditetapkan, maka pihak sekolah akan memanggil orang tua atau wali siswa untuk melakukan pembinaan bersama. Dengan adanya aturan ini, diharapkan siswa dapat lebih disiplin dalam menggunakan gadget dan mampu memanfaatkan teknologi secara bijak serta bertanggung jawab demi mendukung keberhasilan proses belajar.

Gadget juga digunakan untuk komunikasi antara orang tua dan siswa, serta antara guru dan siswa. Penggunaan gadget diizinkan hanya saat sangat diperlukan, seperti untuk mencari materi di Google atau mengerjakan soal. Di sekolah, gadget digunakan oleh guru sebagai media pembelajara, sesuai dengan penjelasan siswa kelas X dalam wawancara acak: “Sebenarnya penggunaannya itu gadget kalau di dalam kelas masih tidak diperkenankan bagi siswa, tetapi kami diajak guru untuk melihat pembelajaran di gadget guru, seperti dalam pengerjaan soal atau digunakan hal lainnya untuk belajar itu diperbolehkan.”

Berdasarkan hal ini maka dalam pengimplementasikan kebijakan sekolah dalam penggunaan gadget di MA Progresif Ummul Quro ini terbilang cukup memiliki peraturan yang ketat. Contohnya saja ada waktu tertentu dalam penggunaannya, demikian hal ini bisa diketahui dari percakapan wawancara dengan salah satu informan ibu Geby (guru BK MA Progresif Ummul Quro) bahwa: “Penggunaan Gadget itu sebenarnya dalam aturannya tidak boleh digunakan dikelas saat pembelajaran. Namun bisa diperbolehkan apabila memang sangat dibutuhkan dan itupun juga harus sesuai saran dari guru yang ngajar. Dari pihak guru sendiri ada piket ngawasinya”

Di MA Progresif Ummul Quro, penggunaan gadget di dalam kelas hanya diperbolehkan untuk mendukung pembelajaran. Gadget juga digunakan untuk komunikasi antara siswa dan orang tua, khususnya terkait kepulangan siswa. Selain itu, gadget berfungsi sebagai fasilitas penunjang pembelajaran dan sarana komunikasi. Penggunaan gadget di sekolah bersifat fleksibel, namun siswa harus mematuhi aturan yang ada. Pelanggaran terhadap aturan akan mengakibatkan gadget disita dan dikembalikan setelah tiga hari. Aturan ini bertujuan untuk memberi efek jera, memastikan siswa tidak menyalahgunakan gadget, menghindari gangguan dalam proses pembelajaran, dan menjaga konsentrasi belajar.

Dalam penerapan peraturan tersebut juga sangat didukung oleh semua guru kelas dikarenakan guru kelas tersebut beranggapan bahwa jika anak

diperbolehkan maka akan berdampak buruk pada siswa, apalagi terlalu banyaknya fitur didalam gadget tersebut, yang mana hal ini seiring dengan teori yang dikemukakan oleh (Marpaung 2018) menjelaskan gadget merupakan pengembangan dari telefon seluler yang kemudian ditambahkan fitur dan fasilitas lainnya sehingga menjadi telefon yang cerdas. Hal ini tentunya mempermudah kinerja dari manusia dengan dihidirkannya fitur fitur atau aplikasi yang dapat menunjang kinerja dari pekerjaan penggunanya. Apabila fitur tersebut tidak dimanfaatkan dengan baik maka fitur tersebut akan berdampak negatif pada siswa. Sementara menurut (Azizah and Humaisi 2021) penggunaan gadget di sekolah bagi siswa jika tidak ada kontrol dari guru akan membuat siswa menjadi aktif bahkan terlalu aktif. Dan hal ini tidak menafikan bahwa akan ada pelanggaran yang dilakukan. Seperti siswa bisa saja akan membuka konten terlarang ataupun melakukan kejahatan lainnya di dunia elektronik seperti gadget. Sebab gadget jangkauannya sendiri itu luas apalagi jika gadget itu terhubung dengan internet.

Dampak Positif Dan Negatif Penggunaan Gadget Terhadap Konsentrasi Belajar Siswa

Dampak penggunaan gadget yang tidak terkendali dapat menyebabkan terganggunya konsentrasi belajar siswa. Banyak siswa yang memanfaatkan gadget untuk mengakses media sosial, bermain game, atau menonton video hiburan dalam waktu yang cukup lama. Aktivitas tersebut dapat mengurangi waktu belajar dan menyebabkan perhatian siswa mudah teralihkan. Akibatnya, siswa menjadi kurang fokus dalam mengikuti pembelajaran, kesulitan memahami materi, serta mengalami penurunan prestasi akademik. Selain itu, penggunaan gadget secara berlebihan juga dapat menyebabkan kelelahan, gangguan pola tidur, dan menurunkan motivasi belajar. Penggunaan gadget di kalangan siswa telah dikaitkan dengan berbagai dampak negatif terhadap kemampuan mereka untuk tetap fokus dan memperhatikan saat belajar. Banyak penelitian telah menunjukkan bahwa penggunaan gadget yang berlebihan, terutama untuk tujuan hiburan, dapat menyebabkan ketergantungan dan mengurangi keterampilan sosial anak, yang pada akhirnya menyebabkan penurunan konsentrasi dalam kegiatan akademik (Umarsana, Handayani, and Rakhmawati 2025). Meskipun beberapa studi menunjukkan bahwa gadget dapat digunakan dalam pembelajaran interaktif, sebagian besar temuan masih menekankan bahwa dampak negatif lebih dominan, terutama ketika penggunaannya tidak dibatasi secara pedagogis dan tanpa pengawasan dari guru atau orang tua (Ramadhani et al. 2025).

Biasanya ketika guru menanyakan kepada orang tua siswa penyebab adanya perilaku yang kurang baik untuk pelajar atau siswa kebanyakan orang tua memberi jawaban akibat pengaruh penggunaan gadget yang tidak mengenal waktu atau tidak membatasi waktu dengan baik sehingga kewajiban utama siswa dalam belajar sangat sering terabaikan. Menurut (Aviva, Muhammad, and Halili n.d.) kecanduan dalam menggunakan gadget telah menjadi masalah yang cukup berat untuk diatasi, karena anak -anak dalam usia belajar. Pengaruh

gawai tidak hanya pada prestasi siswa saja tetapi juga menyangkut pergaulan antar lawan jenis yang tidak semestinya mereka lakukan. Di sisi lain menurut (Sulasih 2024), apabila digunakan secara bijaksana, gadget dapat menjadi sarana yang mendukung peningkatan kualitas pembelajaran. Siswa dapat memanfaatkan gadget untuk mencari sumber belajar tambahan, mengakses buku elektronik, mengikuti kelas daring, serta berkomunikasi dengan guru maupun teman dalam kegiatan diskusi. Pemanfaatan gadget yang sesuai dengan kebutuhan pendidikan dapat membantu siswa memperoleh informasi dengan lebih cepat dan meningkatkan efektivitas belajar. Oleh karena itu, diperlukan pengawasan dan pendampingan dari orang tua serta guru dalam penggunaan gadget oleh siswa.

Pembatasan waktu penggunaan, penanaman kesadaran akan pentingnya belajar, serta pemanfaatan gadget sebagai media pembelajaran merupakan langkah yang dapat dilakukan untuk mengurangi dampak negatif penggunaan gadget. Dengan penggunaan yang seimbang dan terarah, gadget dapat memberikan manfaat yang optimal serta membantu siswa mempertahankan konsentrasi belajar sehingga tujuan pendidikan dapat tercapai dengan baik. Berbagai penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa penggunaan gadget memiliki pengaruh yang signifikan terhadap konsentrasi dan hasil belajar peserta didik (Julfan and Haifaturrahmah 2025) menemukan bahwa penggunaan gadget secara berlebihan berdampak negatif terhadap prestasi akademik siswa. Hasil serupa diungkapkan oleh (Hidayat, Hernisawati, and Maba 2021) yang menjelaskan bahwa penggunaan gadget berdampak terhadap gangguan konsentrasi serta kontrol emosi siswa sekolah dasar, sementara penelitian (DELA 2024) menunjukkan bahwa intensitas penggunaan gadget dapat mempengaruhi kepribadian dan menurunkan fokus belajar siswa. (KA 2025) dalam penelitian eksperimentalnya mengungkapkan bahwa penggunaan gadget secara berlebihan menurunkan kemampuan memori jangka pendek dan perhatian belajar, sejalan dengan temuan (Fitri, Arwan, and Suryaningsih 2026) yang menunjukkan adanya hubungan negatif antara intensitas penggunaan gadget dengan minat belajar siswa.

Kajian literatur oleh (Malinda et al. 2024) menegaskan bahwa penggunaan teknologi dalam pembelajaran memberikan dampak positif apabila mendapat bimbingan dari guru dan orang tua, namun cenderung negatif jika tanpa pengawasan. Senada dengan itu, penelitian (Mursidah, Sari, and Bachri 2024) menunjukkan adanya hubungan yang signifikan antara durasi penggunaan gadget dan hasil belajar anak usia dini. Dari perspektif psikologis, (Nisa, Handayani, and Rahmawati 2025) menemukan bahwa penggunaan gadget yang tidak terkontrol dapat menurunkan motivasi serta berdampak pada kesehatan mental siswa. Dan (Perdana et al. 2025) menekankan bahwa penerapan teknologi adaptif dalam pembelajaran yang dilakukan secara kontekstual dapat meningkatkan fokus dan efektivitas belajar siswa. Dengan demikian, secara umum dapat disimpulkan bahwa penggunaan gadget memiliki dampak ganda terhadap proses pembelajaran, yakni dapat menjadi sarana pembelajaran yang efektif bila digunakan secara proporsional dan terarah, namun juga berpotensi menurunkan konsentrasi dan motivasi

belajar bila digunakan secara berlebihan tanpa pengawasan yang memadai.

Upaya Dalam Mengatasi Dampak Negatif Gadget Terhadap Siswa MA Progresif Ummul Quro

Upaya untuk mengatasi menurunnya konsentrasi belajar akibat penggunaan gadget perlu dilakukan melalui kerja sama antara siswa, orang tua, dan guru. Salah satu langkah yang dapat diterapkan adalah membatasi intensitas penggunaan gadget di luar kebutuhan akademik. Pembatasan waktu penggunaan gadget dapat membantu siswa mengurangi kebiasaan mengakses media sosial, bermain game, atau aktivitas hiburan lainnya yang berpotensi mengganggu proses belajar. Dengan adanya pengaturan waktu yang jelas, siswa dapat lebih disiplin dalam membagi waktu antara belajar, beristirahat, dan menggunakan gadget. Selain itu, pemanfaatan gadget perlu diarahkan pada kegiatan yang bersifat edukatif. Gadget dapat digunakan sebagai sarana untuk mencari sumber belajar, membaca buku elektronik, mengakses video pembelajaran, serta mengikuti berbagai platform pendidikan yang mendukung peningkatan pengetahuan siswa. Pemanfaatan teknologi secara positif akan membantu siswa memperoleh manfaat dari perkembangan teknologi tanpa mengabaikan tanggung jawab akademiknya. Lingkungan belajar yang kondusif juga menjadi faktor penting dalam meningkatkan konsentrasi belajar siswa. Orang tua dan guru dapat memberikan pendampingan serta pengawasan terhadap penggunaan gadget agar siswa tidak menggunakannya secara berlebihan.

Penerapan aturan penggunaan gadget, seperti tidak menggunakan telepon seluler saat kegiatan belajar berlangsung dan membatasi penggunaan gadget sebelum tidur, dapat membantu siswa menjaga fokus dan meningkatkan kualitas istirahat. Kualitas tidur yang baik akan berpengaruh terhadap kesiapan fisik dan mental siswa dalam mengikuti proses pembelajaran (Sulasih 2024). Di samping itu, pembentukan kesadaran dan kedisiplinan diri pada siswa perlu terus ditanamkan. Siswa perlu memahami bahwa gadget merupakan alat yang dapat memberikan manfaat maupun dampak negatif, tergantung pada cara penggunaannya. Dengan kemampuan mengendalikan diri dan mengatur waktu secara baik, siswa akan lebih mampu memanfaatkan gadget secara bijaksana tanpa mengurangi konsentrasi dalam belajar. Oleh karena itu, melalui pembatasan penggunaan gadget, pemanfaatan teknologi untuk tujuan pendidikan, serta adanya pengawasan dan pendampingan dari orang tua dan guru, diharapkan dampak negatif penggunaan gadget terhadap konsentrasi belajar siswa dapat diminimalkan sehingga proses pembelajaran dapat berlangsung secara lebih efektif dan optimal (Yoga Armanda, Azwar, and Afrizal 2025).

DAFTAR PUSTAKA

- Anugrah, Rindy, and Elis Komalasari. 2023. "Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Kepribadian Siswa Sekolah Dasar." *jurnal ilmu pendidikan dasar indonesia* 3(1): 1-8. doi:<https://doi.org/10.51574/judikdas.v3i1.693>.
- Aviva, Luluk, Devy Habibi Muhammad, and Heri Rifhan Halili. "Upaya Guru PAI

- Dalam Mengatasi Dampak Negatif Kecanduan Gadget Terhadap Siswa SMP Islam Hikmatul Hasanah Kecamatan Tegalsiwalan.” *Jurnal pendidikan dan konseling* 4(1): 478-89.
- Azizah, Diah Nuril, and Muhammad Syafiq Humaisi. 2021. “Kebijakan Sekolah Terhadap Penggunaan Gadget Dalam Pembelajaran IPS Terpadu.” *ASANKA: Journal of Social Science and Education* 2(1): 117-31.
- DELA, KURNIA SARI. 2024. “PELAKSANAAN LAYANAN KONSELING INDIVIDU DENGAN TEKNIK SELF MANAGEMENT UNTUK MENGATASI KECANDUAN GADGET PESERTA DIDIK DI SMP AL-AZHAR 1 BANDAR LAMPUNG.”
- Fadlillah, Muhammad Iqbal. 2024. “Peran Guru PAI Di Era Digital Dalam Mengembangkan Nilai Karakter Peserta Didik Kelas VII Di SMP Muhammadiyah 03 Purwokerto.” *Skripsi, UIN Prof. KH Saifuddin Zuhri Purwokerto*.
- Fitri, Fitri, Arwan Arwan, and Sri Suryaningsih. 2026. “Hubungan Intensitas Penggunaan Gadget Dengan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar.” *Pendidikdas: Jurnal Pendidikan Dasar* 7(1): 225-31.
- Hidayat, Fahrul, Hernisawati Hernisawati, and Aprezo Pardodi Maba. 2021. “Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Kepribadian Anak Sekolah Dasar: Studi Kasus Pada Siswa ‘X’.” *Jurnal Humaniora Dan Ilmu Pendidikan* 1(1): 1-13.
- Julfan, Indana, and Haifaturrahmah Haifaturrahmah. 2025. “Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Konsentrasi Belajar Siswa.” *Action Research Journal Indonesia (ARJI)* 7(4): 3310-26.
- KA, M Irsad Maulana. 2025. “Pengaruh Intensitas Penggunaan Gadget Terhadap Capaian Akademik: Studi Kasus Pada Peserta Didik MAN 1 OKU Timur.” *Authorea Preprints*.
- Malinda, Larissa, Shabina Rahmah, Beni Ariyanto, and Heri Haryadi. 2024. “Inovasi Pembelajaran STEAM Di Sekolah Dasar: Membangun Kreativitas Dan Keterampilan Abad 21.” *Pengenalan Lapangan Persekolahan Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 1(2): 39-46.
- Markus Prayoga Telaumbanua, Griyatri Lidya Laurenza Zebua. 2024. “TINGKAT PENGARUH GADGET TERHADAP POLA.” *Jurnal Ilmu Ekonomi, Pendidikan dan Teknik* 01(November): 96-101.
- Marpaung, Junierissa. 2018. “Pengaruh Penggunaan Gadget Dalam Kehidupan.” *KOPASTA: Journal of the Counseling Guidance Study Program* 5(2).
- Mursidah, Ulfa, Yuli Permata Sari, and Yasherly Bachri. 2024. “Hubungan Durasi Penggunaan Gadget Terhadap Emosional Anak Usia Sekolah Di TK Harapan Bundo.” *Jurnal Keperawatan Suaka Insan (JKSI)* 9(2): 179-87.
- Nisa, Alissa Khoirun, Arri Handayani, and Dini Rahmawati. 2025. “Kesehatan Mental Kunci Utama Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa SD.” *DIKDAS MATAPPA: Jurnal Ilmu Pendidikan Dasar* 8(1): 1-10.
- Nurfausia Wahyuningsih, Dimas Mulyadin, and Nur Riswandy Marsuki. 2024. “Dampak Gadget Pada Perubahan Sosial Dan Perilaku Manusia Modern.” *Dewantara : Jurnal Pendidikan Sosial Humaniora* 3(4): 298-305. doi:10.30640/dewantara.v3i4.3684.
- Perdana, Farhan Fauzi Heka, Reynaldi Azhar, Helmi Rizki Musyafa, and Galih Septiani Rahayu. 2025. “PENERAPAN PEMBELAJARAN BERBASIS TEKNOLOGI DALAM MENGEMBANGKAN KETERAMPILAN ABAD 21.” *SIBATIK JOURNAL*:

- Jurnal Ilmiah Bidang Sosial, Ekonomi, Budaya, Teknologi, Dan Pendidikan* 4(11): 3625-42.
- Ramadhani, Helma Tri, Amanda Dwi Salsabila, Tantiana Marwah, and Yona Wahyuningsih. 2025. "Analisis Dampak Penggunaan Gawai Terhadap Kemampuan Interaksi Sosial Siswa Sekolah Dasar." *caXra: Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar* 5(2): 896-907.
- Rukajat, Ajat. 2018. *Pendekatan Penelitian Kuantitatif: Quantitative Research Approach*. Deepublish.
- Sulasih, Endang. 2024. "Penggunaan Gadget Dalam Pembelajaran Siswa Kelas Viii Smp Negeri 8 Muaro Jambi."
- Umarsana, Srie Zahra Nur Nadiya Putri, Arri Handayani, and Dini Rakhmawati. 2025. "Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Karakter Peserta Didik." *PESHUM: Jurnal Pendidikan, Sosial Dan Humaniora* 4(5): 7241-47.
- Yoga Armanda, Riski, Beni Azwar, and Afrizal Afrizal. 2025. "Peran Guru Bimbingan Dan Konseling Dalam Mengoptimisasikan Self Control Siswa Pengguna Teknologi Komunikasi Handphone Di Sman Megang Sakti."
- Yusrizal Amri, Abdul Aziz Rusman. 2023. "Upaya Mengatasi Penyalahgunaan Gadget Dalam Proses Belajar Mengajar Melalui Konseling Kelompok." *Jurnal Manajemen Pendidikan Islam* 4(1): 132-43.
doi:10.31538/munaddhomah.v4i1.368.