

**PERBANDINGAN HASIL BELAJAR SISWA YANG
MEMILIKI *GADGET* DAN TIDAK MEMILIKI
GADGET PADA SISWA KELAS IV SD NEGERI 02
INDRALAYA UTARA**

SKRIPSI

Oleh :

Yezzi Adriansah

NIM : 06131281924073

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar



FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

UNIVERSITAS SRIWIJAYA

TAHUN 2023

Universitas Sriwijaya

**PERBANDINGAN HASIL BELAJAR SISWA YANG
MEMILIKI *GADGET* DAN TIDAK MEMILIKI
GADGET PADA SISWA KELAS IV SD NEGERI 02
INDRALAYA UTARA**

SKRIPSI

Oleh

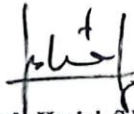
Yezi Adriansah

NIM: 06131281924073

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Disetujui untuk diajukan dalam ujian akhir Program Sarjana

Pembimbing,



Bunda Harini, S.Pd., M.Pd.

NIP-US. 198909132016012201

Mengetahui,

Koordinator Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar



Dr. Siti Dewi Maharani, M.Pd.

NIP. 196012151986032002

Universitas Sriwijaya

**PERBANDINGAN HASIL BELAJAR SISWA YANG
MEMILIKI GADGET DAN TIDAK MEMILIKI
GADGET PADA SISWA KELAS IV SD NEGERI 02
INDRALAYA UTARA**

SKRIPSI

Oleh :

Yezzi Adriansah

NIM : 06131281924073

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Mengesahkan

Pembimbing,




Bunda Harini, S.Pd., M.Pd.

NIP-US. 198909132016012201

Mengetahui,

Ketua Jurusan



Prof. Dr. Sri Sumarni, M.Pd.
NIP. 195901011986032001

Koordinator Program Studi



Dr. Siti Dewi Maharani, M.Pd
NIP. 196012151986032002

Universitas Sriwijaya

**PERBANDINGAN HASIL BELAJAR SISWA YANG
MEMILIKI GADGET DAN TIDAK MEMILIKI
GADGET PADA SISWA KELAS IV SD NEGERI 02
INDRALAYA UTARA**

SKRIPSI

Oleh

Yezi Adriansah

NIM : 06131281924073

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

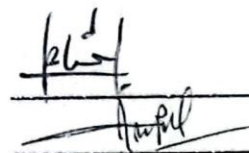
Telah diujikan dan lulus pada :

Hari : Selasa

Tanggal : 30 Mei 2023

TIM PENGUJI

- 1. Ketua : Bunda Harini, S.Pd., M.Pd.**
2. Anggota : Drs. Marwan Pulungan, M.Pd



Palembang, September 2023
Koordinator Program Studi



Dr. Siti Dewi Maharani, M.Pd
NIP. 196012151986032002

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Yezzi Adriansah

NIM : 06131281924073

Prodi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD)

Menyatakan dengan sungguh-sungguh bahwa skripsi yang berjudul "Perbandingan Hasil Belajar Siswa yang Memiliki Gadget Dan Tidak Memiliki Gadget pada Siswa Kelas IV SD Negeri 02 Indralaya utara" ini adalah benar-benar karya saya sendiri dan saya tidak melakukan penjiplakan atau pengutipan dengan cara yang tidak sesuai dengan etika keilmuan yang berlaku sesuai dengan Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 17 tahun 2010 tentang Pencegahan dan Penanggulangan Plagiat di Perguruan Tinggi. Apabila dikemudian hari, ada pelanggaran yang ditemukan dalam skripsi ini dan/atau ada pengaduan dari pihak lain terhadap keaslian karya ini, saya bersedia menanggung sanksi yang dijatukan kepada saya. Demikianlah pernyataan ini dibuat dengan sungguh-sungguh tanpa pemaksaan dari pihak manapun.

Palembang, September 2023

Yang membuat pernyataan,



Yezzi Adriansah

NIM. 06131281924073

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

Motto

“Man Jadda Wajada”

Persembahan

Penulis dengan ikhlas dan sepenuh hati mempersembahkan skripsi ini kepada:

1. Diri sendiri, terimakasih Yezzi atas dedikasi, kerja keras, kesabaran dan semua yang telah dikorbankan agar bisa bertahan sampai dititik ini.
2. Orang tuaku Mak, Pak, Nek dan tiap keluarga yang selalu memberikan kasih dan dukungan, baik moral maupun materi. sayang, doa dan dukungan dalam bentuk apapun. Semoga dengan ini merupakan upaya yang dapat saya lakukan dalam membanggakan kalian.
3. Adikku Yuswar dan Zakia terimakasih dukungannya dan doanya, semoga adek-adek abang bisa jauh sukses dari abang.
4. Orang baik, Yuniar Nur Amalia yang ikut serta memberikan semangat dan motivasi dalam berbagai hal.
5. Sahabat dan teman-teman yang baik Mox GG, Lerrr kost, dan teman-teman PGSD angkatan 2019 kelas Indralaya dan Palembang terimakasih telah menjadi tempat bercerita, meluangkan keluh kesah dan menjadi keluarga serta bagian dalam perjalanan hidupku.
6. Terimakasih kepada, Pendidikan guru sekolah dasar Universitas Sriwijaya.

PRAKATA

Skripsi dengan judul “Perbandingan Hasil Belajar Siswa yang Memiliki Gadget Dan Tidak Memiliki Gadget pada Siswa Kelas IV SD Negeri 02 Indralaya utara”, disusun untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.) pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Sriwijaya. Dalam mewujudkan skripsi ini, penulis telah mendapatkan bantuan dari berbagai pihak. Oleh sebab itu, penulis mengucapkan terimakasih kepada:

1. Ibu Bunda Harini, S.Pd., M.Pd., selaku pembimbing atas segala bimbingan yang telah diberikan dalam penulisan skripsi ini.
2. Ibu Dr. Siti Dewi Maharani, M.Pd., selaku Koordinator Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar.
3. Bapak Prof. Ir Dr. H. Anis Saggaff, MSCE., selaku Rektor Universitas Sriwijaya
4. Bapak Dr. Hartono, M.A., Dekan FKIP Unsri
5. Ibu Prof. Dr. Sri Sumarni, M.Pd., Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan.
6. Seluruh Dosen Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar yang telah memberikan ilmu pengetahuan dan wawasan kepada saya selama masa perkuliahan.

Akhir kata semoga skripsi ini dapat bermanfaat untuk pembelajaran bidang studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar serta pengembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi.

Palembang, September 2023

Yang membuat pernyataan,



Yezzi Adriansah

NIM. 06131281924073

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PENGESAHAN TIM PENGUJI	iv
PERNYATAAN	v
PERSEMBAHAN DAN MOTTO	vi
PRAKATA	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR GRAFIK.....	xii
DAFTAR DIAGRAM.....	xiii
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xv
ABSTRAK.....	xvi
ABSTRACT.....	xvii
BAB 1 PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	4
1.3 Tujuan Penelitian.....	4
1.4 Manfaat Penelitian.....	4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	6
2.1 Hakikat belajar.....	6

2.1.1	Definisi Belajar.....	6
2.1.2	Ciri-ciri Belajar.....	8
2.1.3	Unsur-unsur Belajar.....	9
2.1.4	Unsur yang Mendorong Belajar.....	10
2.2	Hasil Belajar.....	13
2.3	Definisi <i>Gadget</i>	16
2.4	Kelebihan dan kekurangan <i>Gadget</i>	17
2.5	Penelitian yang Relevan.....	20
BAB III METODOLOGI PENELITIAN.....		24
3.1	Jenis Penelitian.....	24
3.2	Lokasi dan Waktu Penelitian.....	25
3.3	Populasi dan Sampel Penelitian.....	25
3.3.1	Populasi.....	25
3.3.2	Sampel.....	26
3.4	Teknik Pengumpulan Data.....	27
3.4.1	Observasi Nonpartisipan.....	27
3.4.2	Angket.....	28
3.4.3	Dokumentasi.....	28
3.5	Teknik Analisis Data.....	29
3.6	Instrumen Penelitian.....	30
3.6.1	Lembar Pedoman Observasi Nonpartisipan.....	31
3.6.2	Angket.....	32
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....		33
4.1	Deskripsi Tempat Penelitian.....	33
4.2	Hasil Penelitian.....	34
4.2.1	Kelompok Siswa yang Memiliki <i>Gadget</i>	41
4.2.2	Kelompok Siswa yang Tidak Memiliki <i>Gadget</i>	45

4.2.3 Perbandingan Hasil Belajar Kelompok Siswa yang Memiliki <i>Gadget</i> dengan Kelompok Siswa yang Tidak Memiliki <i>Gadget</i>	49
4.3 Pembahasan.....	53
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	56
5.1 Kesimpulan.....	56
5.2 Saran.....	57
DAFTAR PUSTAKA.....	58
LAMPIRAN.....	61

DAFTAR TABEL

Tabel 1 Unsur belajar menurut J. Neweg.....	7
Tabel 2 Dampak positif dan negatif penggunaan <i>gadget</i> pada anak.....	17
Tabel 3 Populasi siswa kelas IV SD Negeri 02 Indralaya Utara.....	26
Tabel 4 Kriteria persentase pertanyaan	30
Tabel 5 kisi-kisi observasi nonpartisipan terhadap buku laporan hasil belajar siswa (Rapor).....	31
Tabel 6 Kisi-kisi angket terhadap kepemilikan <i>gadget</i> pada peserta didik	32
Tabel 7 Data siswa kelas IV B SD Negeri 02 Indralaya utara	35
Tabel 8 Data siswa yang memiliki <i>gadget</i> dan tidak memiliki <i>gadget</i>	37
Tabel 9 Analisis kepemilikan, status dan penggunaan <i>gadget</i> pada siswa kelas IV B SD Negeri 02 Indralaya utara	39
Tabel 10 Rata-rata hasil belajar siswa yang memiliki <i>gadget</i> pada siswa kelas IV B SD Negeri 02 Indralaya utara	41
Tabel 11 Hasil belajar siswa yang tidak memiliki <i>gadget</i> pada siswa kelas IV B SD Negeri 02 Indralaya utara	45
Tabel 12 Perbandingan hasil belajar siswa yang memiliki dan tidak memiliki <i>gadget</i> pada siswa kelas IV B SD Negeri 02 Indralaya utara.....	49

DAFTAR GRAFIK

Grafik 1 Hasil belajar siswa yang memiliki <i>gadget</i> pada siswa kelas IV B SD Negeri 02 Indralaya utara.....	43
Grafik 2 Hasil belajar siswa yang tidak memiliki <i>gadget</i> pada siswa kelas IV B SD Negeri 02 Indralaya utara.....	47
Grafik 3 Perbandingan hasil belajar siswa yang memiliki dan tidak memiliki <i>gadget</i> pada siswa kelas IV B SD Negeri 02 Indralaya utara.....	51

DAFTAR DIAGRAM

Diagram 1 Hasil belajar (kognitif dan psikomotorik) siswa yang memiliki <i>gadget</i> pada siswa kelas IV B SD Negeri 02 Indralaya utara.....	44
Diagram 2 Jumlah siswa pada hasil belajar (afektif) siswa yang memiliki <i>gadget</i> pada siswa kelas IV B SD Negeri 02 Indralaya utara.....	44
Diagram 3 Hasil belajar (kognitif dan psikomotorik) siswa yang tidak memiliki <i>gadget</i> pada siswa kelas IV B SD Negeri 02 Indralaya utara.....	48
Diagram 4 Jumlah siswa pada hasil belajar (afektif) siswa yang tidak memiliki <i>gadget</i> pada siswa kelas IV B SD Negeri 02 Indralaya utara.....	48
Diagram 5 Perbandingan hasil belajar (kognitif dan psikomotorik) siswa yang memiliki dan tidak memiliki <i>gadget</i> pada siswa kelas IV B SD Negeri 02 Indralaya utara.....	51
Diagram 6 Perbandingan jumlah siswa pada hasil belajar (afektif) siswa yang memiliki dan tidak memiliki <i>gadget</i> pada siswa kelas IV B SD Negeri 02 Indralaya utara.....	52

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1 Rapor dalam bentuk cetakan.....34
Gambar 2 *e-rapor* dalam bentuk aplikasi.....34

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Usulan Judul Skripsi.....	63
Lampiran 2 Kartu Bimbingan Skripsi.....	64
Lampiran 3 SK Pembimbing Skripsi.....	69
Lampiran 4 Surat Mohon Izin Penelitian dari Dekan Bidang Akademik.....	71
Lampiran 5 Surat Izin Penelitian dari Dinas Pendidikan Ogan Ilir....	72
Lampiran 6 Surat Keterangan Telah Melaksanakan Penelitian.....	73
Lampiran 7 Lembar Angket siswa.....	74
Lampiran 8 Lembar Respon Peserta Didik.....	75
Lampiran 9 Dokumentasi.....	85
Lampiran 10 Bebas Plagiat.....	88

**PERBANDINGAN HASIL BELAJAR SISWA YANG MEMILIKI
GADGET DAN TIDAK MEMILIKI GADGET PADA SISWA
KELAS IV SD NEGERI 02 INDRALAYA UTARA**

Oleh :

Yezzi adriansah (06131281924073)

06131281924073@student.unsri.ac.id

Dosen Pembimbing : Bunda Harini, S.Pd., M.Pd.

harini.bunda@unsri.ac.id

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

ABSTRAK

Penelitian ini adalah penelitian komparatif deskriptif dengan menggunakan metode kuantitatif deskriptif yang bertujuan untuk memperoleh deskripsi tentang berbagai hal yang berkaitan dengan perbandingan hasil belajar siswa yang mempunyai *gadget* dan tidak mempunyai *gadget* pada siswa. Data dalam penelitian diperoleh melalui angket, observasi non partisipan dan dokumentasi. Berdasarkan angket, 48% siswa memiliki *gadget* dan 52% tidak memiliki *gadget* pada siswa kelas IV B SD Negeri 02 Indralaya utara. Kemudian melalui analisis data statistik deskriptif pada hasil observasi non partisipan diperoleh bahwa hasil belajar siswa pada aspek kognitif dan psikomotorik kelompok siswa yang tidak memiliki *gadget* lebih besar dari kelompok siswa yang memiliki *gadget*, dengan selisih rata-rata nilai kognitif 1,59 dan 1,79 pada aspek psikomotorik. Sedangkan pada aspek afektif kedua kelompok memperoleh hasil belajar yang sama, pada afektif spiritual sebagian besar kedua kelompok berperilaku sangat baik dan pada afektif sosial kedua kelompok berperilaku baik.

Kata Kunci : komparatif, hasil belajar, *gadget*, siswa

**COMPARISON OF LEARNING OUTCOMES OF STUDENTS
WHO HAVE GADGETS AND NOT HAVE GADGETS IN CLASS
IV STUDENTS OF SD NEGERI 02 INDRALAYA UTARA**

By :

Yezzi adriansah (06131281924073)

06131281924073@student.unsri.ac.id

Supervisor : Bunda Harini, S.Pd., M.Pd.

harini.bunda@unsri.ac.id

Elementary School Teacher Education Study Program

ABSTRACT

This research is a descriptive comparative research using descriptive quantitative method which aims to obtain a description of various matters relating to the comparison of student learning outcomes with and without gadgets. The data in the study were obtained through questionnaires, non-participant observation and documentation. Based on the questionnaire, 48% of students have gadgets and 52% do not have gadgets in class IV B SD Negeri 02 Indralaya Utara. Then through analysis of descriptive statistical data on the results of non-participant observations, it was found that student learning outcomes in the cognitive and psychomotor aspects of the group of students who did not have gadgets were greater than the group of students who had gadgets, with an average difference in cognitive scores of 1.59 and 1.79 on the psychomotor aspect. Whereas in the affective aspect the two groups obtained the same learning outcomes, in the spiritual affective most of the two groups behaved very well and in the social affective both groups behaved well.

Keywords : *comparative, learning outcomes, gadgets, studen*

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Teknologi merupakan media atau alat yang bertujuan untuk mempermudah segala aktivitas penggunanya dengan perantara perangkat dan aplikasi pendukung. Teknologi tidak dapat berjalan dengan sendirinya jika tidak ada yang mengoperasikannya, dengan kata lain teknologi akan dapat berfungsi jika ada proses pengoperasian yang dilakukan oleh atau penggunannya, baik itu dari merakit bagian-bagian perangkat keras, desain sistem pendukung serta sinkronisasi dari perangkat keras dengan media perangkat lunak seperti aplikasi yang dilakukan oleh penggunanya. Sejalan dengan pernyataan Miarso (dalam Karim, dkk., 2020) yang menyebutkan bahwa teknologi adalah bentuk suatu proses yang dapat meningkatkan kualitas dengan mekanisme yang berjalan dapat menciptakan *output* tertentu. *Output* yang diciptakan tidak dapat dipisah dari suatu *output* yang ada sebelumnya.

Kemudian muncul istilah teknologi informasi yaitu perpaduan antara teknologi perangkat keras dengan perangkat lunak. Kemajuan teknologi informasi dapat mengoptimalkan kualitas kerja serta dapat meningkatkan efektivitas dan efisiensi produktivitas kerja. Martin (dalam Karim, dkk., 2020) menyebutkan bahwa teknologi informasi tidak hanya terpaku pada teknologi komputer (perangkat keras dan lunak) yang digunakan untuk memproses dan mentimpan informasi (data), melainkan teknologi informasi

mencakup teknologi komunikasi untuk mengirim atau mempublikasikan informasi. kemudian Dayat suryana (2012) juga menyebutkan bahwa pesatnya perkembangan teknologi banyak menghasilkan berbagai inovasi baru, baik dari perangkat keras (*hardware*) maupun perangkat lunak (*software*) sebagai pendukung yang digunakan diberbagai bidang, seperti bidang pendidikan, bidang perbangkan dan berbagai bidang lainnya yang mendukung dalam penggunaan teknologi.

Salah satu bentuk contoh nyata dalam perkembangan dan kemajuan teknologi adalah *gadget* yang tergolong ke dalam teknologi perangkat keras (*hardware*). *Gadget* tidak hanya terbatas pada *smartphone* atau *handphone* yang sering digunakan. *Gadget* mempunyai berbagai jenis, seperti laptop, komputer, *tablet*, *I pad*, kamera digital *headphone* atau *headset* serta *handphone* atau *smartphone* itu sendiri. Melihat dari pesatnya perkembangan *gadget*, membuat tidak ada batasan bagi penggunanya, baik anak-anak sampai dengan orang dewasa. Berdasarkan data dari Kemenkominfo menyebutkan bahwa anak-anak pengguna internet terus bertambah, melihat dari data yang diperoleh, pada saat ini jumlah pengguna internet di Indonesia berada pada kisaran 80 – 100 juta pengguna. Usia pengguna internet 15 – 40 tahun sebanyak 68%. Adapun usia pengguna di bawah 15 tahun sebanyak 10% dan 22% pengguna internet adalah usia 40 tahun ke atas, yang mana hal tersebut berdampak pada bertambahnya penggunaan *gadget* pada anak-anak, khususnya pada siswa sekolah dasar.

Banyaknya penggunaan *gadget* secara tidak langsung dapat mempengaruhi aktivitas penggunaannya, salah satu yaitu penggunaan *gadget* dalam ranah pendidikan yang mempengaruhi capaian belajar siswa, misalnya dalam ranah hasil belajar pada peserta didik sekolah dasar (SD). Sejalan dengan pendapat Des ozadad selan (2019) menyebutkan berdasarkan penelitian yang ia lakukan melalui angket dan rekapitulasi rapor siswa, menyimpulkan yakni tidak adanya ketergantungan peserta didik terhadap *gadget*. Hal tersebut dapat dilihat pada hasil pengolahan dari angket yang disebarkan serta rekapitulasi rapor semester genap siswa. Hasil penelitian menyebutkan bahwa jumlah penggunaan *gadget* oleh siswa cenderung rendah dan dampak dari penggunaan *gadget* pada siswa yang cenderung tergolong sedang, kemudian berdasarkan analisa dari hasil belajar siswa tergolong rendah.

Penelitian ini dilaksanakan pada saat pasca (setelah pandemi) covid-19 yang mana peneliti datang langsung ke sekolah dan berintraksi langsung dengan lingkungan sekolah. Berdasarkan wawancara dinyatakan bahwa peneliti menemukan beberapa keterangan dalam penggunaan *gadget* pada siswa kelas IV di SD Negeri 02 Indralaya utara. Penggunaan gadget tidak diperbolehkan di lingkungan sekolah, baik pada waktu istirahat maupun waktu jam pelajaran berlangsung, kecuali saat kegiatan eskul (ekstra kurikuler) siswa diperbolehkan membawa *gadget* guna untuk menghubungi orang tua atau wali siswa untuk penjemputan pulang. Sedangkan perspektif wali kelas terhadap penggunaan *gadget* pada siswa lebih banyak digunakan dalam bermain *game online* dibandingkan untuk penggunaan dalam mencari sumber belajar, dengan alasan belajar dapat menggunakan buku LKS. Kemudian wali kelas IV SD Negeri 02

Indralaya utara berpendapat bahwa penggunaan *gadget* ini relatif, yaitu tergantung dengan kebijakan siswa itu sendiri dalam menggunakannya, sehingga siswa yang memiliki *gadget* dapat memaksimalkan belajar dengan tidak terpaku pada buku, melainkan dengan *gadget* yang dimilikinya sehingga dapat mengakases sumber belajar yang lebih luas. Begitupun dengan siswa yang tidak memiliki *gadget*, bukan berarti tidak dapat memperluas sumber belajar. Siswa dapat memaksimalkan belajar dengan tidak tergantung dengan *gadget*, misalnya dengan menggunakan media cetak lainnya.

Berdasarkan uraian latar belakang yang dikemukakan di atas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian komparatif dengan membandingkan hasil belajar siswa yang memiliki *gadget* dan tidak memiliki *gadget*, dengan judul perbandingan hasil belajar siswa yang memiliki dan tidak memiliki *gadget* pada siswa kelas IV SD Negeri 02 Indralaya Utara.

1.2 Rumusan Masalah

Rumusan masalah dari penelitian ini yaitu bagaimana perbandingan hasil belajar (dari aspek kognitif, psikomotorik dan afektif) siswa yang memiliki dan tidak memiliki *gadget* pada siswa kelas IV SD Negeri 02 Indralaya Utara?

1.3 Tujuan Penelitian

Sesuai dengan rumusan masalah, maka tujuan penelitian ini untuk mendeskripsikan perbandingan hasil belajar (dari aspek kognitif, psikomotorik dan afektif) siswa yang memiliki dan tidak memiliki *gadget* pada peserta didik kelas IV (empat) SD Negeri 02 Indralaya Utara.

1.4 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang diharapkan dari hasil penelitian ini, sebagai berikut

- 1) Sebagai pertimbangan bagi sekolah dalam kebijakan dan pengawasan dalam penyediaan serta penggunaan *gadget* di lingkungan sekolah. Agar *gadget* yang digunakan dapat dimanfaatkan dengan baik dalam optimalisasi hasil belajar.
- 2) Orang tua dan guru dapat mengetahui dampak dari penggunaan *gadget* terhadap hasil belajar siswa sekolah dasar, serta dapat member solusi dalam penggunaan *gadget* yang efektif terhadap siswa sekolah dasar.
- 3) Menjadi bahan evaluasi bagi orang tua dalam memberikan kebebasan dan kebijakan penggunaan *gadget* pada anak di lingkungan rumah, khususnya anak usia sekolah dasar.

Daftar Pustaka

- Harahap, R. S., & Ely, R. (2018). Pengaruh Penggunaan Gadget terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V SD Negeri 12 Banda Aceh. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 3(1).
- Harfiyanto, Dkk. (2019). Dampak Pegguanan Gadget. diambil dari Jurnal Pendidikan Sosial: <http://journalunnes.ac.id/sju/index.php/jess>
- Hartono. J (2018). Metoda Pengumpulan dan Teknik Analisis Data. Yogyakarta : Penerbit Andi.
- Hidayat, A. R., & Junianto, E. (2017). Pengaruh gadget terhadap prestasi siswa smk yayasan islam tasikmalaya dengan metode tam. *Jurnal Informatika*, 4(2).
- Iswidharmanjaya derry (2014). Penyebab anak kecanduan *gadget*. : Bisakimia
- Jumairoh. I. W (2020). Pengaruh penggunaan gadget dan kebiasaan belajar terhadap motivasi belajar siswa kelas V SD Negeri Dabin VI kecamatan ketanggungan kabupaten brebes. *Skripsi*. Semarang : FKIP UNNES
- Karim, Abdul dkk. 2020. *Pengantar Teknologi Informasi*. Yayasan labuhanbatu berbagi gemilang.
- Kurniawati, D. (2020). Pengaruh penggunaan gadget terhadap prestasi siswa. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 2(1), 78-84.
- Kurniawati, D. (2020). Pengaruh penggunaan gadget terhadap prestasi siswa. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 2(1), 78-84.
- Maola, P. S., & Lestari, T. (2021). Pengaruh Gadget terhadap Perkembangan Sosial Anak Sekolah Dasar. *EduPsyCouns: Journal of Education, Psychology and Counseling*, 3(1), 219-225.

- Mariana, H. D., Yuningsih, N. Y., IP, S., & Paskarina, C. Pengertian, Ruang Lingkup, Tujuan dan Manfaat Perbandingan Pemerintahan.
- Marpaung, J. (2018). Pengaruh penggunaan gadget dalam kehidupan. *KOPASTA: Journal of the Counseling Guidance Study Program*, 5 (2).
- Nurhasanah, S., & Sobandi, A. (2016). Minat belajar sebagai determinan hasil belajar siswa. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran (JPManper)*, 1(1), 128-135.
- Nuryanto Hery, S.Kom. (2012). Sejarah perkembangan teknologi informasi dan komunikasi. Jakarta timur : PT. Balai Pustaka (persero)
- Pebriana, P. H. (2017). Analisis penggunaan gadget terhadap kemampuan interaksi sosial pada anak usia dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(1), 1-11.
- Putra, E. A. (2016). Anak Berkesulitan Belajar Di Sekolah Dasar Se-Kelurahan Kalumbuk Padang (Penelitian Deskriptif Kuantitatif). *Jurnal Penelitian Pendidikan Khusus*, 4(3).
- Rukajat ajat (2018). Pendekatan penelitian kuantitatif. Yogyakarta : CV BUDI UTAMA
- Rusdewanti, P. P., & Gafur, A. (2014). Pengembangan media pembelajaran interaktif seni musik untuk siswa smp. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 1(2), 153-164.
- Siyoto. S dan sodik. M. A (2015). DASAR METODOLOGI PENELITIAN. Yogyakarta : Literasi Media Publishing
- Suardi. Moh (2018). Belajar dan Pembelajaran. Yogyakarta : CV. Budi Utama
- Sugiono (2020). Metode penelitian kuantitatif, kualitatif dan R&D. Bandung : Alfabet

- Susetyo. A. M, dkk. (2023). Inovasi pembelajaran abad 21. Jember :
UM JEMBER PRESS
- Syifa, L., Setianingsih, E. S., & Sulianto, J. (2019). Dampak penggunaan gadget terhadap perkembangan psikologi pada anak sekolah dasar. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 3(4), 527-533.
- Ul'fah Hernaeny, M. P. (2021). POPULASI DAN SAMPEL. *Pengantar Statistika 1*, 33.
- Yuhandra, E., Akhmaddhian, S., Fathanudien, A., & Tendiyanto, T. (2021). Penyuluhan hukum tentang dampak positif dan negatif penggunaan gadget dan media sosial. *Empowerment: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 4(01), 78 - 84.