

PENGARUH PENGGUNAAN GADGET PADA SISWA KELAS 6 SDN SAWAH LEGA MENGGUNAKAN METODE LINEAR REGRESI

Nabila Putri Yusal^{a,1,*}

^a Program Studi Sistem Informasi, Universitas Nusa Putra, Jl. Raya Cibolang Kaler No, 21 43152, Indonesia

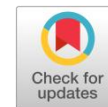
¹nabila.putri@gmail.com

* Penulis Korespondensi

Diterima 05 Juni 2024; Direvisi 08 Juni 2024; Diterima 13 Juni 2024

ABSTRAK

Penggunaan gadget pada anak-anak, termasuk siswa kelas 6 SDN Sawah Lega, telah menjadi fenomena umum dalam era digital saat ini. Meskipun gadget memberikan kemudahan dan hiburan, dampak negatif seperti kecanduan dapat muncul. Penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi hubungan antara penggunaan gadget dan potensi kecanduan pada siswa kelas 6 SDN Sawah Lega. Metode penelitian menggunakan kuesioner dengan skala Likert dan analisis regresi linear. Hasil uji F dan uji T menunjukkan bahwa secara statistik tidak terdapat hubungan signifikan antara penggunaan gadget dan dampak negatif. Meskipun model regresi mampu menjelaskan sekitar 39.2% variasi, masih terdapat faktor-faktor yang tidak dijelaskan. Histogram menunjukkan model regresi cukup akurat, namun beberapa sisa standar regresi berada di luar rentang 0.9, menunjukkan adanya variabilitas yang belum terpahami. Kesimpulan menyoroti pentingnya pendekatan komprehensif, termasuk pengaturan waktu dan edukasi, untuk mengelola dampak penggunaan gadget pada siswa kelas 6.

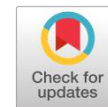


KATA KUNCI

Penggunaan Gadget,
Kecanduan,
Siswa SD,
Regresi Linear,
Dampak Negatif,
Edukasi Gadget

ABSTRACT

The use of gadgets among children, including grade 6 students at SDN Sawah Lega, has become a common phenomenon in the current digital era. Even though gadgets provide convenience and entertainment, negative impacts such as addiction can arise. This research aims to discuss the relationship between gadget use and the potential for addiction in grade 6 students at SDN Sawah Lega. The research method uses a questionnaire with a Likert scale and linear regression analysis. The results of the F test and T test show that statistically there is no significant relationship between gadget use and negative impacts. Although the regression model was able to explain around 39.2% of the variation, there were still factors that could not be explained. The histogram shows that the regression model is quite accurate, but some of the standard regression residuals are outside the 0.9 range, indicating the presence of unknown variability. The conclusion includes comprehensive coverage, including time management and education, to manage the impact of gadget use on grade 6 students



KEYWORD

Gadget Use,
Addiction,
Elementary School Students,
Linear Regression,
Negative Impact,
Gadget Education



This is an open-access article under the [CC-BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license

1. Pendahuluan

Penggunaan gadget adalah aktivitas yang melibatkan interaksi antara manusia dengan gadget. Interaksi tersebut dapat berupa penggunaan gadget untuk melakukan berbagai aktivitas, seperti berkomunikasi, mengakses informasi, hiburan, dan Pendidikan [1], [2], [3]. Menurut Merriam Webster dalam bukunya R. Agusli mengungkapkan bahwa Gadget adalah perangkat elektronik dengan penggunaan praktis, akan tetapi sering diketahui sebagai suatu hal yang baru [4], [5]. Gadget semakin memberi kemudahan komunikasi manusia yang semakin berkembang bahkan maju. Di era digital seperti saat ini, penggunaan gadget sudah menjadi hal yang lumrah, termasuk bagi anak-anak. Gadget, seperti smartphone, tablet, dan laptop, menawarkan berbagai kemudahan dan hiburan yang menarik bagi anak-anak. Namun, di balik kemudahan dan hiburan tersebut, terdapat pula dampak negatif yang dapat ditimbulkan oleh penggunaan gadget pada anak-anak, salah satunya adalah kecanduan. Kecanduan gadget adalah kondisi di mana seseorang merasa tidak bisa lepas dari gadget dan merasa cemas atau gelisah jika tidak menggunakannya. Hasil dari penelitian yang dilakukan tingkat penggunaan gadget pada siswa kelas 6 SDN

Sawah Lega mencapai 37%. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan gadget di kalangan siswa tersebut cukup signifikan.



Gambar 1. Tingkat Penggunaan Gadget

Metode yang akan digunakan untuk mengevaluasi dampak negatif dan potensi kecanduan akibat penggunaan gadget adalah dengan menyusun kuesioner yang kemudian akan dianalisis menggunakan metode estimasi algoritma regresi linear. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menentukan apakah penggunaan gadget pada siswa dapat memiliki dampak yang signifikan terhadap potensi kecanduan. Untuk mengatasi penggunaan gadget yang berlebihan pada siswa kelas 6 di SDN Sawah Lega perlu dilakukan dengan pendekatan yang komprehensif. Dengan mengatur batasan waktu, memberikan edukasi tentang penggunaan yang sehat, menyediakan alternatif kegiatan menarik di luar layar, melibatkan orang tua secara aktif, menerapkan aturan rumah yang konsisten, dan mendukung pengembangan keterampilan hidup, diharapkan dapat mengurangi dampak negatif dan kecanduan gadget pada siswa. Kerjasama antara sekolah, orang tua, dan komunitas sangat penting untuk menciptakan lingkungan yang mendukung perkembangan siswa secara holistik dalam menghadapi penggunaan teknologi di era digital.

Penelitian tentang penggunaan gadget terhadap siswa SDN Sawah Lega kelas 6 dapat memberikan manfaat signifikan. Ini mencakup pemahaman lebih baik tentang pola penggunaan gadget, pengaruhnya pada perkembangan kognitif, pengembangan keterampilan digital, dan kreativitas siswa. Penelitian juga dapat mengevaluasi keterlibatan siswa dalam pembelajaran, mengelola waktu penggunaan gadget, serta memahami risiko dan manfaatnya. Selain itu, penelitian dapat mengidentifikasi dampak sosial, hubungan antar-siswa, dan pengembangan keterampilan hidup. Pentingnya pencegahan kecanduan gadget dan pengembangan pedoman yang sesuai juga dapat diungkapkan melalui penelitian ini. Secara keseluruhan, penelitian ini dapat memberikan landasan bagi perbaikan kebijakan dan pendekatan pendidikan yang lebih efektif di SDN Sawah Lega kelas 6.

2. Tinjauan Pustaka

Watak C, Tuwongihide Y, Suparlan M. *Jurnal Psikologi Wijaya Putra (Psikowipa)* (2023) 1(2) 43-49. Dalam jurnalnya yang berjudul "Dampak penggunaan gadget berlebihan pada anak sekolah dasar"[6]. Berdasarkan hasil penelitian Gadget memiliki peran penting bagi kehidupan manusia guna berkomunikasi, bisnis, menambah wawasan, pengetahuan dan pendidikan. Akan tetapi, ada hal lain yang berlawanan dengan penggunaan gadget. Sehingga menimbulkan dampak buruk atau negatif yang muncul dalam penggunaan gadget terutama di kalangan anak – anak. Tujuan dari pengabdian kepada masyarakat khususnya anak – anak di Sekolah Dasar Katolik 1 Buah Hati Kudus adalah memberikan informasi berupa penyuluhan tentang perkembangan teknologi dan informasi, pemahaman akan dampak positif dan negatif dari penggunaan gadget, dan memberikan informasi tentang perilaku anak yang terkait dengan gadget yang harus di waspadai dan mengatasi anak yang ketergantungan gadget. Kegiatan pengabdian ini dilakukan di SD Katolik 1 Buah Hati Kudus Taratara, Kota Tomohon. Bentuk kegiatan berupa penyuluhan kesehatan dari mahasiswa keperawatan dan para dosen pendamping dengan jumlah peserta yaitu 27 siswa sekolah dasar kelas IV yang merupakan responden dalam kegiatan ini. Sementara metode pendampingan atau penyuluhan dilakukan oleh Tim Pelaksana PKM secara terus-menerus selama periode program PKM

berlangsung dan terprogram. Luaran dari PKM ini berupa laporan serta publikasi artikel sehingga dapat diakses oleh semua orang yang memerlukan literatur dalam bentuk artikel terkait.

Nurul Fitriani, Adhim Vayla Rahmadio Mijaya, Ad'ha Ramadhani, Iqlimatul Inayah Ya'kub, Muhrajan Piara, Irdianti (2023). Dalam jurnalnya yang berjudul *Intervensi Psikoedukasi Kecanduan Gadget Pada Murid Sit Al-Fathanah*. Berdasarkan hasil evaluasi pengabdian dan hasil observasi selama proses pelaksanaan pengabdian diketahui bahwa psikoedukasi kepada murid dapat memberikan wawasan tentang gadget, ciri-ciri kecanduan gadget, dampak serta strategi penggunaan gadget untuk keperluan yang positif. Berdasarkan hasil capaian pengabdian ini menunjukkan bahwa psikoedukasi dapat berpengaruh pada peningkatan pengetahuan murid terkait kecanduan gadget. Saran untuk pelaksanaan pengabdian selanjutnya adalah memberikan psikoedukasi tidak hanya kepada anak-anak tapi melibatkan orang tua dalam pemberian psikoedukasi ini sehingga dapat menghasilkan dampak yang lebih baik dalam penerapannya [7].

Pricilia Eli Wahyuni, Ilham Arvan Junaidi, Masagus Firdaus (2023). Dalam jurnalnya yang berjudul *Pengaruh Penggunaan Gadget terhadap Kemampuan Interaksi Sosial Siswa di SD Negeri 79 Prabumulih*. Kesimpulan dari penelitian ini adalah tentang pengaruh penggunaan gadget terhadap kemampuan interaksi sosial siswa kelas V di SD Negeri 79 Prabumulih, oleh karena itu didapat kesimpulan bahwa hasil nilai analisis regresi sederhana yang menyatakan angka yang signifikan sebesar $0.000 < 0.05$ yang artinya H_0 ditolak, dimana H_a berbunyi "Adanya pengaruh yang signifikan penggunaan gadget terhadap kemampuan interaksi sosial siswa kelas V di SD Negeri 79 Prabumulih"[8].

Nunis Rahmania, Boy Dorahman, Sunaryo (2023). Dalam jurnalnya yang berjudul *Analisis Dampak Negatif Penggunaan Gadget Ditinjau Dari Perilaku Siswa*. Dampak pada penggunaan gadget terhadap perilaku anak memang benar adanya. Dengan adanya penggunaan gadget yang berlebihan menyebabkan perubahan-perubahan pada diri anak khususnya dalam hal perilaku. Dampak yang ditimbulkan dalam bentuk positif dan negatif. Dampak Positif dari penggunaan gadget adalah memudahkan untuk berkomunikasi, dapat membantu anak dalam belajar dikarenakan di dalam gadget terdapat banyak sekali fitur atau aplikasi edukasi untuk anak, dan dapat menambah wawasan tentang pengetahuan yang sedang kita pelajari dan dampak negatif dari penggunaan gadget adalah membuat anak menjadi malas belajar dikarenakan asyik bermain game dalam gadget, dengan adanya gadget anak menjadi kurang bersosialisasi dengan lingkungan sekitar, hilangnya konsentrasi dalam belajar sehingga membuat prestasi belajar menurun, membuat anak menjadi mudah cemas hingga marah, dan gadget dapat mengakibatkan anak menjadi tidak patuh dengan orang tua maupun guru [9].

Siregar N, Rambe N. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Darmas (JPMD)* (2023). Dalam jurnalnya yang berjudul *Pendidikan Kesehatan Dampak Penggunaan Gadget Pada Anak-Anak Di SD Negeri 200119 Kota Padangsidimpuan Tahun 2023*. Penggunaan gadget pada zaman modern ini sudah menjadi kebutuhan bagi masyarakat karena banyak aktivitas yang bisa dilakukan dan diselesaikan. Penggunaan gadget pada anak usia sekolah mempunyai dampak positif dan dampak negatif. Dampak buruk yang muncul pada anak-anak apabila menggunakan gadget secara berlebihan yaitu adanya gangguan pada kesehatan mata dapat menurunkan konsentrasi. Pendidikan kesehatan pendidikan kesehatan dampak penggunaan gadget pada anak-anak Edukasi bertujuan untuk memberikan pemahaman dan pengetahuan tentang dampak penggunaan gadget pada anak-anak. Sasaran dalam kegiatan ini adalah Anak-anak kelas V SD Negeri 200119 Kota Padangsidimpuan. Edukasi dilakukan dengan cara ceramah tatap muka dan diskusi di dalam kelas [10].

3. Metodologi Penelitian

3.1 Alat dan Bahan

3.1.1 Alat Penelitian ini menggunakan alat sebagai berikut:

- a. Google Formulir.
- b. Formulir Offline.
- c. IBM SPSS Statistics 23.
- d. Microsoft Word 2019.

3.1.2 Bahan

a. Objek Penelitian

Objek penelitian ini adalah siswa kelas 6 di SDN Sawah Lega. Siswa kelas 6 dipilih sebagai subjek penelitian karena mereka berada di tingkat akhir sekolah dasar dan mungkin lebih aktif menggunakan gadget untuk keperluan pendidikan dan hiburan. Objek penelitian melibatkan keseluruhan populasi siswa kelas 6 di sekolah tersebut.

b. Data Penelitian

a) Kuisisioner Offline:

- Dikembangkan kuisisioner dengan pertanyaan terstruktur terkait penggunaan gadget, seperti frekuensi penggunaan, tujuan penggunaan, jenis aplikasi yang digunakan, dan durasi penggunaan.

- Distribusi kuisisioner secara langsung kepada siswa kelas 6 di SDN Sawah Lega.

- Kuisisioner offline akan mencakup pilihan jawaban tertutup dan mungkin termasuk beberapa pertanyaan terbuka untuk mendapatkan wawasan lebih mendalam.

b) Google Formulir:

- Membuat formulir online menggunakan Google Forms dengan pertanyaan yang sejajar dengan kuisisioner offline untuk membandingkan hasil.

- Formulir online dapat diakses melalui tautan yang disediakan kepada siswa untuk diisi secara mandiri.

- Pertanyaan dalam formulir mencakup topik yang sama dengan kuisisioner offline untuk memastikan konsistensi dan dapat memudahkan analisis data.

c) Data Pendukung:

- Mencatat identifikasi siswa, seperti nomor induk siswa, kelas, dan jenis kelamin, untuk memudahkan analisis demografis.

- Merekam tanggapan siswa terhadap pertanyaan terbuka yang mungkin muncul selama pengisian kuisisioner atau formulir.

3.2 Pengumpulan Data

3.2.1 Observasi

Pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan melalui observasi langsung di Sekolah Dasar Negeri (SDN) Sawah Lega, dengan fokus pada penggunaan gadget. Pengamatan dilakukan secara sistematis untuk mencatat aktivitas dan pola penggunaan gadget oleh siswa. Proses observasi ini bertujuan untuk mendapatkan pemahaman yang komprehensif tentang dampak dan pola penggunaan gadget di kalangan anggota sekolah, yang nantinya akan menjadi dasar analisis dalam penelitian ini.

3.2.2 Kuisisioner

Pengumpulan data dalam penelitian ini melibatkan kuisisioner yang disebarikan kepada siswa kelas 6 di Sekolah Dasar Negeri (SDN) Sawah Lega, dengan fokus pada penggunaan gadget yang dapat mengakibatkan kecanduan. Kuisisioner disusun dalam bentuk formulir Google Form untuk memudahkan pengisian secara online, dan formulir offline juga disiapkan untuk memfasilitasi siswa yang lebih nyaman dengan pengisian kertas. Pendekatan ini diharapkan dapat menghasilkan data yang representatif mengenai perilaku penggunaan gadget di kalangan siswa kelas 6 dan potensi risiko kecanduan yang mungkin timbul. Skala yang digunakan yaitu untuk mengukur pendapat, dan persepsi seseorang terhadap suatu masalah. Variabel yang diukur dijabarkan menjadi indikator variabel. Lalu indikator tersebut dijadikan pertanyaan dengan menggunakan skala likert.

Skala Likert yang diberikan memiliki lima tingkatan, di mana setiap tingkat diberi nilai numerik sebagai berikut:

- Sangat Setuju (1): Responden memberikan nilai "1" jika mereka memiliki pandangan atau penilaian yang sangat positif terhadap pernyataan yang diberikan. Ini menunjukkan tingkat setujuan atau persetujuan yang tinggi.

- Setuju (2): Nilai "2" diberikan jika responden setuju dengan pernyataan tersebut, meskipun tingkat kesetujuannya mungkin tidak sekuat yang terdapat pada opsi "Sangat Setuju". Ini menunjukkan tingkat persetujuan yang lebih moderat.

- Netral (3): Jika responden merasa netral atau tidak memiliki kecenderungan yang kuat terhadap pernyataan, mereka memberikan nilai "3". Ini mencerminkan ketidakmampuan atau ketidakinginan untuk menyimpulkan suatu sikap positif atau negatif.

- Tidak Setuju (4): Nilai "4" diberikan jika responden tidak setuju dengan pernyataan tersebut. Ini menunjukkan tingkat ketidaksetujuan terhadap pernyataan tersebut, meskipun tingkat ketidaksetujuan mungkin bervariasi.

- Sangat Tidak Setuju (5): Responden memberikan nilai "5" jika mereka memiliki pandangan atau penilaian yang sangat negatif terhadap pernyataan yang diberikan. Ini menunjukkan tingkat ketidaksetujuan atau penolakan yang tinggi.

Dengan menggunakan skala likert seperti ini, peneliti dapat mengukur tingkat persetujuan atau ketidaksetujuan responden terhadap suatu pernyataan dengan memberikan nilai numerik, yang memudahkan analisis statistik dan interpretasi hasil kuisioner.

3.3 Metode

Penelitian ini menggunakan metode estimasi algoritma regresi linear untuk menguji hipotesis penelitian. Analisis regresi linier berganda dilakukan untuk melihat besar pengaruh variabel bebas (variabel independent) terhadap variabel terikat (variabel dependent). Berdasarkan penelitian Pengaruh Penggunaan Gadget Pada Siswa Kelas 6 SDN Sawah Lega, maka yang menjadi variabel bebasnya ialah waktu (x1), pengaruh luar (x2), fasilitas (x3), dan kebiasaan (x4). Sedangkan yang menjadi variabel terikat ialah efek samping (Y). Dengan menggunakan rumus:

$$Y = a + b_1X_1 + b_2X_2 + b_3X_3 \dots \dots \dots (1)$$

Catatan :

X1 = Ketergantungan/Kecanduan

X2 = Tidak Percaya Diri

X3 = Mengancam

Y = Akademik Mahasiswa

b = Koefesien Variabel X

a = Konstanta

Hasil estimasi ini memberikan gambaran tentang sejauh mana variabel independen berkontribusi terhadap variabel dependen dalam konteks penelitian.

4. Hasil dan Pembahasan

4.1. Hasil

1) Uji F (F -Test)

Table 1. Uji F

ANOVA						
	Model	Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig
1	Regression	5.817	4	1.454	2.866	.030b
	Residual	31.962	63	.507		
	Total	37.779	67			

- Hasil Uji F:

Hasil uji F menunjukkan nilai statistik F sebesar F-hitung = 0.030 dengan Tingkat signifikan > 0.05.

- Pembahasan Uji F:

Karena > 0.05 dapat menerima hipotesis nol dan menolak hipotesis alternatif. Hal ini menunjukkan bahwa secara keseluruhan, hubungan antara penggunaan gadget oleh siswa kelas 6 SDN Sawah Lega dan dampak negatif yang dialami oleh mereka tidak signifikan secara statistik

2) Uji T (T-Test)

Table 2. Uji T

		Coefficients				
Model		Unstandardized Coefficients	Standardized Coefficients			
		B	Std. Error	Beta	t	Sig
1	(Constant)	1.675	.386		4.341	.000
	X1_Durasi_Waktu	.041	.116	.048	.348	.729
	X2_Pengaruh_Luar	.014	.128	.014	.108	.914
	X3_Fasilitas	.244	.127	.282	1.923	.059
	X4_Kebiasaan	.135	.121	.150	1.116	.268

• Hasil Uji T:

Hasil uji t menunjukkan bahwa variabel bebas X1 (Sig.) $0.729 > 0.05$, variabel bebas X2 (Sig.) $0.059 > 0.05$, variabel bebas X3 (Sig.) $0.268 > 0.05$.

• Pembahasan Uji T:

Karena variabel bebas X1 > 0.05 , maka variabel X1, X2, X3, X4 tidak memiliki pengaruh yang signifikan terhadap variabel Y.

3) Uji Koefisien Determinasi

Table 3. Uji Koefisien Determinasi

Model Summary^b				
Model	R	R Square	Adjusted R	Std. Error of the Estimate
1	.392 ^a	.154	.100	.712

• Hasil Koefisien Determinasi:

Hasil uji koefisien determinasi bahwa nilai R2 sebesar 0.392 atau 39.2%

• Pembahasan Koefisien Determinasi:

Nilai R2 sebesar 0.392 menunjukkan bahwa sekitar 39.2% variasi dalam dampak negatif yang dialami oleh siswa SDN Sawah Lega Kelas 6 dapat dijelaskan oleh penggunaan gadget. Artinya, model regresi linear yang menggunakan variabel penggunaan gadget mampu menjelaskan sebagian besar variasi dalam dampak negatif yang terjadi pada siswa SDN Sawah Lega Kelas 6.

4.2. Pembahasan

Histogram ini menunjukkan distribusi frekuensi dari sisa standar regresi untuk variabel dependen Y_Efek_Samping. Histogram ini dibuat dengan membagi rentang nilai sisa standar regresi menjadi 10 bin, dengan setiap bin mewakili nilai sisa standar regresi antara 0 dan 0,9. Dari histogram tersebut, dapat dilihat bahwa sisa standar regresi terkonsentrasi di sekitar nilai nol. Ini menunjukkan bahwa model regresi yang digunakan untuk menghasilkan data ini cukup akurat dalam memprediksi nilai variabel dependen. Ada juga beberapa sisa standar regresi yang berada di luar rentang 0,9

5. Penutup

5.1. Kesimpulan

Berdasarkan hasil uji F, uji T, dan koefisien determinasi, dapat disimpulkan bahwa dalam penelitian ini, tidak terdapat hubungan signifikan antara penggunaan gadget oleh siswa kelas 6 SDN Sawah Lega dan

dampak negatif yang mereka alami. Hasil uji F menunjukkan bahwa secara keseluruhan, hubungan tersebut tidak signifikan secara statistik. Begitu pula, hasil uji T menunjukkan bahwa variabel bebas X1, X2, dan X3 tidak memiliki pengaruh yang signifikan terhadap variabel Y. Meskipun model regresi linear mampu menjelaskan sekitar 39.2% variasi dalam dampak negatif yang dialami oleh siswa, tetapi masih ada sebagian besar variasi yang tidak dapat dijelaskan oleh penggunaan gadget. Hal ini dapat disimpulkan dari nilai koefisien determinasi (R^2) sebesar 0.392. Analisis histogram menunjukkan bahwa sisa standar regresi terkonsentrasi di sekitar nilai nol, menunjukkan bahwa model regresi cukup akurat dalam memprediksi variabel dependen. Namun, adanya beberapa sisa standar regresi di luar rentang 0.9 menunjukkan adanya penyimpangan yang mungkin disebabkan oleh faktor-faktor yang tidak dimasukkan dalam model atau faktor-faktor lain yang memengaruhi dampak negatif yang dialami oleh siswa

5.2 Saran

Sebainya digunakan uji T dan Uji F yang lebih komprehensif agar menghasilkan analisis yang valid

Daftar Pustaka

- [1] E. Octaviana and S. W. Asih, "Analisis Penggunaan Gadget pada Perkembangan Sosial Emosional Anak di PAUD Darul Aman Kabupaten Temanggung," *J. Ilmu Pendidik. dan Sains Islam Interdisip.*, pp. 53–62, 2022.
- [2] R. Retalia, "Dampak Intensitas Penggunaan Smartphone Terhadap Interaksi Sosial," *EduPsyCouns J. Educ. Psychol. Couns.*, vol. 2, no. 2, pp. 45–55, 2020.
- [3] A. Balqis, "ANALISIS DAMPAK PENGGUNAAN GADGET BAGI PERKEMBANGAN SOSIAL ANAK USIA DINI DI DESA KARANGANYAR GUNUNG KECAMATAN CANDISARI TAHUN 2024." Universitas Islam Sultan Agung Semarang, 2024.
- [4] I. Yuningsih and S. Masyithoh, "Semangat Belajar Siswa MI/SD dan Pengaruh Penggunaan Gadget," *Awwaliyah J. Pendidik. Guru Madrasah Ibtidaiyah*, vol. 6, no. 1, pp. 11–20, 2023.
- [5] A. Riswano, "Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Minat Baca Mahasiswa Prodi PAI FTK UIN Ar-Raniry Angkatan 2018." UIN Ar-Raniry Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, 2024.
- [6] C. L. Watak, Y. Tuwongihide, and M. S. R. Suparlan, "Dampak Penggunaan Gadget Berlebihan Pada Anak Sekolah Dasar," *J. Pengabd. Kpd. Masy. MAPALUS*, vol. 1, no. 2, pp. 43–49, 2023.
- [7] N. Fitriani, A. V. R. Mijaya, I. I. Ya'kub, M. Piara, and I. Irdianti, "Intervensi Psikoedukasi Kecanduan Gadget Pada Murid Sit Al-Fathanah," *Joong-Ki J. Pengabd. Masy.*, vol. 2, no. 3, pp. 662–668, 2023.
- [8] P. E. Wahyuni, I. A. Junaidi, and M. Firdaus, "Pengaruh Penggunaan Gadget terhadap Kemampuan Interaksi Sosial Siswa di SD Negeri 79 Prabumulih," *Innov. J. Soc. Sci. Res.*, vol. 3, no. 3, pp. 1036–1045, 2023.
- [9] N. Rahmania, B. Dorahman, and S. Sunaryo, "Analisis Dampak Negatif Penggunaan Gadget Ditinjau Dari Perilaku Siswa," *Seroja J. Pendidik.*, vol. 2, no. 4, pp. 512–519, 2023.
- [10] [N. Siregar and N. Y. Rambe, "PENDIDIKAN KESEHATAN DAMPAK PENGGUNAAN GADGET PADA ANAK ANAK DI SD NEGERI 200119 KOTA PADANGSIDIMPUAN TAHUN 2023," *J. Pengabd. Masy. Darmais*, vol. 2, no. 1, pp. 16–19, 2023.