

# Gadget Use and Islamic Education Achievement among Elementary School Children: Penggunaan Gadget dan Prestasi Pendidikan Islam di Kalangan Anak Sekolah Dasar

*Devany Rizky Fulan Meilany*

*Program Studi Pendidikan Agama Islam, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo*

*Imam Fauji*

*Program Studi Pendidikan Agama Islam, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo*

**General Background** The widespread use of digital gadgets among children has become an unavoidable phenomenon that influences various aspects of learning, including academic achievement. **Specific Background** In the context of Islamic Religious Education at the elementary level, gadget use is often perceived as a distraction, although it may also function as a supportive learning tool when properly supervised. **Knowledge Gap** Most existing studies emphasize the negative impacts of gadgets and are predominantly school-centered, leaving limited evidence on their role within community settings and religious learning outcomes. **Aim** This study aims to examine the relationship between gadget use and learning achievement in Islamic Religious Education among elementary school children. **Results** The findings indicate a significant positive relationship between gadget use and learning achievement, suggesting that controlled gadget use can support students' academic performance. **Novelty** This study contributes a community-based perspective by integrating parental supervision, village context, and religious education achievement, which distinguishes it from prior research focused mainly on formal school environments. **Implications** The results provide theoretical insight into the conditional benefits of digital technology in elementary education and offer practical implications for parents, educators, and policymakers to optimize gadget use as a supportive learning resource rather than a learning barrier.

## Highlights:

- Gadget use shows a positive relationship with Islamic education learning achievement.
- Parental supervision is crucial in transforming gadgets into effective learning tools.
- Community context strengthens the educational impact of controlled digital technology use.

**Keywords:** Gadget Use, Islamic Religious Education, Learning Achievement, Elementary School Children, Community-Based Education

## Pendahuluan

Di era globalisasi saat ini, alat komunikasi, gadget sebagai perangkat elektronik yang semakin canggih, memiliki banyak manfaat bagi para pelajar. Gadget merupakan teknologi canggih untuk mempermudah aktivitas manusia dengan menyediakan berbagai aplikasi yang mudah diakses seperti media sosial, berita, *games*, dan aplikasi hiburan lainnya [1]. Siswa dapat menggunakan gadget untuk mengakses berbagai informasi pendidikan. Informasi Pendidikan tersebut dapat memudahkan siswa dalam menyelesaikan dan memahami materi yang dianggap sulit. Penggunaan gadget juga dapat mempengaruhi nilai siswa. Namun, terdapat dampak negatif dan positif yang perlu diperhatikan ketika memberikan gadget pada anak usia SD (Sekolah Dasar) [2].

Beberapa dampak positif yang didapatkan dari penggunaan gadget diantaranya seperti, permainan di dalam gadget meningkatkan motorik halus pada anak dan melatih koordinasi mata dengan tangan. Selain itu, fitur-fitur lain didalam gadget dapat meningkatkan kreativitas, kemampuan kognitif, imajinasi pada anak, dan informasi pengetahuan umum [3]. Namun, perlu diwaspadai dampak negatif mengenai penggunaan gadget pada anak usia SD. Beberapa dampak negatif tersebut diantaranya seperti, risiko ketergantungan, menurunkan kemampuan bersosialisasi, gangguan tidur, dan menurunkan prestasi belajar pada anak [4]. Penggunaan gadget pada anak usia SD memiliki dampak positif dan negatif yang perlu diperhatikan. Sebagai orang tua atau pengasuh, perlu membatasi penggunaan gadget pada anak dan memastikan bahwa gadget digunakan dengan bijak dan seimbang [5]. Selain itu, juga perlu memberikan alternatif kegiatan yang bermanfaat untuk anak agar tidak terlalu bergantung pada gadget [6]. Tidak dapat dipungkiri bahwa siswa sekolah dasar juga banyak menggunakan gadget. Saat ini tidak hanya orang dewasa yang menggunakan gadget, tetapi banyak anak usia 6-12 tahun juga telah menggunakan gadget. Usia tersebut merupakan usia anak sekolah Sekolah Dasar (SD). Bahkan penggunaan gadget juga bisa ditemukan pada anak usia 3-5 tahun. Saat ini perkembangan gadget sangat pesat dan banyak memberikan fitur-fitur yang lebih menarik. Oleh karena itu, anak-anak menjadi tertarik untuk menggunakan gadget [7]. Penggunaan gadget secara berlebihan oleh siswa dapat mempengaruhi hingga menimbulkan masalah pada proses belajar. Penggunaan gadget secara berlebihan dapat mempengaruhi keterampilan interpersonal pada anak [8]. Selain itu, penggunaan handphone pada siswa dapat memberikan efek ketergantungan dan menjadikannya malas untuk belajar. penggunaan gadget dapat memiliki dampak positif pada hasil belajar siswa, tergantung pada cara penggunaannya. Jika orang tua berperan dalam mengontrol dan mengarahkan dengan bijak, maka gadget dapat menjadi alat yang bermanfaat dalam pendidikan anak. Namun demikian, gadget juga dapat memberikan dampak negatif jika digunakan secara berlebihan atau tidak terkontrol. Ketergantungan terhadap gadget pada anak disebabkan karena lamanya durasi dalam penggunaan gadget [9]. Hal ini sesuai dengan pendapat mikarsa, yang menyatakan bahwa "dengan kemampuannya untuk mengendalikan diri secara sehat, anak yang cerdas secara emosional akan lebih bisa memusatkan konsentrasi dan tidak mudah teralih oleh situasi sesaat. Kemampuannya untuk memusatkan konsentrasi pelajaran sekolah, tetapi juga pada semua kegiatan yang tengah ditekuninya. Dengan demikian, dalam belajar dan melakukan kegiatan, anak akan mampu menunjukkan efisiensi dan efektifitas kerja. Waktu tidak banyak terbuang dan hasil belajar atau kerja yang diperoleh akan cukup banyak". [10]

Perlu diketahui bahwa proses belajar pada siswa sangat penting. Proses belajar dapat memberikan perubahan diri pada manusia. Perubahan yang dapat didapatkan diantaranya seperti peningkatan pengetahuan, kecakapan, pemahaman, keterampilan, dan kemampuan lainnya. Proses belajar sering disebut juga sebagai akibat dari adanya aktif dan kreatif. Pada umumnya seseorang yang telah mempelajari sesuatu dapat menunjukkan hasil berupa prestasi [11]. Prestasi belajar adalah hasil pencapaian yang telah didapatkan oleh siswa dari proses pengajaran dalam selama kurun waktu tertentu, baik dalam hal keterampilan, pengetahuan, dan tingkah laku [12]. Penggunaan gadget sudah menjadi kebutuhan dalam kehidupan sehari-hari. Penggunaan gadget yang berlebihan oleh siswa dapat mempengaruhi proses belajarnya dan sering dijumpai siswa yang lebih mengandalkan gadget dari pada belajar [13]. Selain itu, kedisiplinan juga penting bagi anak dikarenakan dapat mempengaruhi kepribadian dan konsistensinya dalam mengikuti pembelajaran di sekolah. Siswa yang memiliki minat belajar dan kedisiplinan akan memiliki kemampuan fokus yang baik, sehingga mampu berkonsentrasi dengan baik dan mempengaruhi prestasi belajarnya [14]. Perlu disadari bahwa minat belajar dan kedisiplinan yang dimiliki antar siswa akan berbeda satu dengan yang lainnya. Perbedaan minat belajar dan kedisiplinan pada setiap siswa dipengaruhi oleh banyak faktor tersebut diantaranya yaitu lingkungan sekitar dan penggunaan gadget [15].

Ada beberapa penelitian terdahulu terkait penulis peneliti, penulis pertama dari hasil penelitian Rizky Septia Harahap yang berjudul Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V SD NEGERI 12 Banda Aceh menggunakan metode kuantitatif dan penelitian korelasional. Menunjukkan bahwa hasil belajar terdapat pengaruh dan korelasi yang positif antara variabel X, yang merupakan penggunaan perangkat, dan variabel Y, yang merupakan hasil belajar siswa. Hal ini terlihat dari hasil perhitungan ( $r_{xy}$ ) 0,555. Nilai *rhitung* termasuk dalam kategori sedang (0,40 – 0,599) jika di interpretasikan dalam tabel koefisien korelasi. Kemudian bandingkan dengan tabel *r*, maka  $r_{hitung}(0,555) > (0,374)$ , sehingga dapat disimpulkan bahwa gadget berpengaruh positif dan signifikan terhadap hasil belajar siswa Kelas V SD Negeri 12 Banda Aceh. Penelitian terdahulu yang kedua yaitu hasil penelitian dari Dian kurniawati yang berjudul pengaruh penggunaan gadget terhadap kinerja siswa melalui pendekatan desain meta analisis. Data yang digunakan dalam penelitian tersebut diambil dari artikel dan jurnal online. Hasil penelitian tersebut menyatakan bahwa kinerja siswa dapat dipengaruhi oleh penggunaan gadget. Dengan nilai rata-rata sebesar 56%, kita dapat melihat dampak pada siswa yang sering menggunakan gadget. Siswa yang menggunakan gadget dengan durasi yang cukup lama dan sering dapat menimbulkan dampak kecanduan. Hal tersebut dapat dipicu oleh fitur-fitur yang ada didalamnya seperti, seperti media sosial, *games*, internet, dan fitur menarik lainnya. Nilai presentase terendah 5,5% dan tertinggi 97,7% menunjukkan

hal ini. Nilai presentase rata-rata adalah 56,7%. Penelitian terdahulu yang ketiga hasil penelitian dari Rispa Nurhalipah yang berjudul pengaruh gadget terhadap minat belajar pada anak-anak dengan menggunakan metode kuantitatif deskriptif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa gadget bisa mempengaruhi kemampuan afektif dan kognitif anak-anak serta ketertarikan mereka terhadap belajar. Alat tersebut memiliki dampak negatif pada minat belajar kognitif dan afektif anak-anak. Gadget ini pada dasarnya hanyalah sebuah alat, dan rekomendasi yang dapat bermanfaat bagi setiap orang, termasuk anak-anak[16]. Untuk memastikan bahwa anak-anak tetap di bawah pengawasan orang tua saat mereka menggunakan perangkat ini sendiri, penting bagi orang tua untuk memastikan bahwa penggunaan dan perkembangan perangkat ini selaras dengan pertumbuhan anak-anak [17] Hal ini juga didukung oleh penelitian di Amerika Serikat (Ashari et al. 2018) yang menunjukkan bahwa tingkat pengetahuan anak tentang gadget lebih tinggi dibandingkan dengan persepsi orang tuanya sendiri. Pengetahuan tentang gadget ini didominasi oleh siswa melalui sharing dan eksposur dari lingkungan siswa seperti teman sebaya, orang dewasa dan anggota keluarga[18].

Penelitian terdahulu lebih fokus pada siswa yang ada di sekolah, selain itu penelitian terdahulu sebagian besar mengambil sumber dari internet dan jurnal online, hasil penelitian terdahulu juga lebih banyak mengarah ke dampak negatif. Peneliti ini lebih memfokuskan pada anak usia SD dari berbagai macam sekolah Negeri maupun Swasta dengan Usia mulai 6 sampai 11 tahun di Desa Kejapanan Gempol dengan menggunakan populasi berjumlah 20 anak. Penelitian ini akan mengeksplorasi pengaruh antara penggunaan gadget dengan prestasi belajar PAI pada siswa SD. Dalam penelitian ini, dapat mengeksplorasi Apakah ada korelasi antara penggunaan gadget tersebut dan prestasi belajar PAI pada anak-anak SD, serta apakah durasi penggunaan gadget pada usia SD mempengaruhi prestasi belajar PAI. Hasil penelitian yang diharapkan akan memberikan panduan bagi orang tua dan pendidik dalam mengoptimalkan penggunaan gadget pada anak-anak agar tidak mengganggu prestasi belajar mereka.

## II. Metode

Jenis penelitian ini menggunakan penelitian kuantitatif yaitu dengan metode penelitian korelasional[19]. Penelitian bertujuan untuk mengetahui bagaimana pengaruh satu atau lebih variabel bebas terhadap satu atau lebih variabel terikat, sehingga penelitian ini memiliki variabel bebas dan terikat. Kemudian mencari variabelnya, berapa besar rasio variabel bebas terhadap variabel terikatnya, yaitu penggunaan gadget(X) sebagai variabel bebas dan prestasi belajar (Y) sebagai variabel terikat[20]. variabel terikat dan variabel bebas. Penelitian ini melibatkan Anak Usia SD di Desa Kejapanan Gempol dengan populasi dan sampel berjumlah 20 anak. Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah menggunakan kuisioner, dokumentasi, wawancara, dan observasi dengan membagikan kuisioner kepada anak usia SD di Desa Kejapanan Gempol untuk mengumpulkan informasi tentang penggunaan gadget. Mengumpulkan dokumentasi berupa daftar nilai hasil belajar yang berasal dari sekolah masing-masing, mengumpulkan hasil wawancara dari orang tua. Mengumpulkan observasi dengan mengamati perilaku anak saat di rumah, di lingkungan tempat bermain anak tersebut. Analisis data dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan rumus regresi linear sederhana dengan bantuan menggunakan SPSS.25 *for windows*.

## III. Hasil dan Pembahasan

### A. Penggunaan gadget terhadap prestasi belajar PAI anak usia SD

Hasil wawancara dari orang tua tentang penggunaan gadget terhadap prestasi belajar dari ibu iin nur hanifah mengatakan bahwa penyebab anak mengenal gadget karena sering ditinggal bekerja orang tua. Gadget diberikan juga karena dibutuhkan untuk belajar dan menerima informasi dari sekolah. Dalam penggunaan gadget juga memiliki batasan waktu, waktu untuk belajar,istirahat,dan bermain. Pengaruh gadget dalam prestasi belajar, anak menjadi kreatif, dan menerima berbagai pembelajaran dari gadget, dari segi nilai selalu meningkat.

Hasil wawancara dari orang tua ibu tri wahyu pipin mengatakan bahwa penyebab anak mengenal gadget karena semenjak pandemi untuk menunjang pembelajaran memang dibutuhkan gadget, maka sejak itu anak di izinkan menggunakan gadget. Gadget diberikan karena untuk membantu mengerjakan tugas selanjutnya untuk mengirim tugas pada pendidik melalui whatsapp, aplikasi ini termasuk paling sering dibuka. Selain itu, gadget digunakan untuk bermain game, tapi game yang dimainkan juga mendidik. Dalam penggunaan gadget maksimal 2 jam untuk mengerjakan tugas dan bermain game, karena jika tidak diberi batasan nanti akan berlebihan.

Dari hasil observasi anak didik kelas VI SD tentang pengaruh gadget terhadap prestasi belajar memiliki perilaku bertanggung jawab atas tugas yang diberikan oleh guru, sopan terhadap guru,menghormati orang yang lebih tua, disiplin dengan mengerjakan tugas tepat waktu.

### Hasil Analisa Angket

Tabel 1

NO	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	TOTAL
1	4	3	4	3	4	4	3	25
2	4	3	4	3	1	4	3	22
3	1	4	3	3	3	4	4	22

---

4	4	3	4	3	4	4	3	25
5	3	4	4	1	4	4	2	20
6	4	4	4	3	4	3	3	25
7	4	3	4	3	4	4	3	25
8	4	4	4	3	4	3	4	26
9	3	3	3	1	4	4	4	22
10	4	4	4	3	4	4	4	27
11	4	4	4	3	4	4	4	27
12	4	4	2	4	4	3	3	24
13	4	2	3	3	2	2	4	20
14	4	3	4	4	3	3	3	24
15	4	2	4	3	2	2	4	21
16	4	4	4	3	4	4	4	27
17	4	4	2	3	4	2	1	20
18	2	2	3	3	4	3	3	20
19	3	4	4	3	4	4	4	26
20	4	4	3	3	2	2	3	21

---

**Tabel 2**

---

NO	P1	P2	P3	P4	TOTAL
1	3	4	2	2	11
2	4	2	4	4	14
3	2	3	2	2	9
4	2	3	1	1	7
5	4	2	3	4	13
6	3	2	2	3	10
7	3	3	2	2	10
8	2	3	2	1	8
9	3	2	1	1	7
10	2	3	2	2	9
11	2	1	3	2	8

---

12	3	4	1	3	11
13	3	3	2	3	11
14	3	4	1	3	11
15	2	3	2	2	9
16	1	4	1	4	10
17	2	1	1	3	7
18	3	3	2	4	12
19	3	3	2	3	10
20	3	3	2	2	10

**B. Uji hipotesis regresi linear sederhana**

Uji korelasi bertujuan untuk mengetahui tingkat keeratan hubungan antar variabel yang dinyatakan dengan koefisien korelasi (r), jenis hubungan antar variabel X dan Y dapat bersifat positif dan negatif. Jika nilai signifikansi < 0,05, maka berkorelasi, jika nilai signifikansi > 0,05 maka tidak berkorelasi. Yang digunakan oleh peneliti yakni teknik statistik korelasi regresi linear sederhana dengan bantuan menggunakan SPSS.25 for windows. Sehingga dapat diketahui hasilnya pada tabel sebagai berikut:

**Tabel 3**

		<b>Gadget</b>	<b>Prestasi</b>
Gadget	pearson correlation	1	1.000
	Sig.(2 - tailed )		<,001
	N	20	20
Prestasi	pearson correlation	1.000	1
	Sig.(2 - tailed )	<,001	
	N	20	20

Dari tabel diatas di dapatkan hasil analisis, yaitu dengan koefisien korelasi ( $r_{xy}$ ) = 1,000 berarti memiliki korelasi sempurna, dengan signifikasi  $0,01 < 0,05$  atau lebih kecil dari 0,05, sehingga dapat diartikan ada hubungan positif antara pengaruh gadget dengan prestasi belajar. Maka pada penelitian ini dapat ditarik kesimpulan bahwa ha diterima dan ho ditolak yaitu adanya hubungan positif antara pengaruh gadget dengan prestasi belajar PAI anak usia SD di desa kejapanan gempol, sehingga hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini dapat diterima. Hal ini menunjukkan bahwa tingginya tingkat pengaruh gadget maka semakin tinggi pula prestasi belajar . Begitupun sebaliknya apabila tingkat pengaruh gadget rendah maka semakin rendah pula tingkat prestasi belajar anak usia SD di desa kejapanan gempol.

**Simpulan**

pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah menggunakan kuisioner, dokumentasi, wawancara, dan observasi dengan membagikan kuisioner kepada anak usia SD di Desa Kejapanan Gempol untuk mengumpulkan informasi tentang penggunaan gadget. Mengumpulkan dokumentasi berupa daftar nilai hasil belajar yang berasal dari sekolah masing-masing, mengumpulkan hasil wawancara dari orang tua. Mengumpulkan observasi dengan mengamati perilaku anak saat di rumah, di lingkungan tempat bermain anak tersebut. Analisis data dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan rumus regresi linear sederhana dengan bantuan menggunakan SPSS.25 for windows.

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa pengaruh gadget berpengaruh signifikan terhadap prestasi belajar anak usia SD di desa kejapanan gempol. Berdasarkan hasil dari uji hipotesis penelitian, hasil analisa data menunjukkan kategori yang sempurna, Hal ini dapat dibuktikan dengan diperoleh nilai koefisien korelasi sebesar 1,000 yang menunjukkan kategori yang sempurna, dengan signifikasi  $0,001 < 0,05$  atau (lebih kecil dari 0,05), sehingga dapat diartikan bahwa terdapat hubungan positif antara pengaruh gadget dengan prestasi belajar.

Penggunaan gadget dapat memiliki dampak positif pada hasil belajar siswa, tergantung pada cara penggunaannya. Jika orang tua berperan dalam mengontrol dan mengarahkan dengan bijak, maka gadget dapat menjadi alat yang bermanfaat dalam pendidikan anak. Perlu diketahui bahwa proses belajar pada siswa sangat penting. Proses belajar dapat memberikan perubahan diri pada anak. Perubahan yang dapat didapatkan diantaranya seperti peningkatan pengetahuan, kecakapan, pemahaman, keterampilan, dan kemampuan lainnya. Proses belajar sering disebut juga sebagai akibat dari adanya aktif dan kreatif. Pada umumnya seseorang yang telah mempelajari sesuatu dapat menunjukkan hasil berupa prestasi

## Ucapan Terima Kasih

Disampaikan terimakasih kepada guru SD Muhammadiyah 4 kejapanan, SD Negeri 2 Kejapanan, SD Negeri 5 Kejapanan yang telah membantu banyak hal yang berkaitan dengan penelitian ini. Selanjutnya, disampaikan terima kasih kepada kedua orang tua yang telah memberikan dukungan, doa, serta motivasi sehingga peneliti dapat menyelesaikan tugas akhir dengan baik dan tepat waktu. Serta disampaikan terima kasih kepada seluruh pihak yang sudah membantu dan berkontribusi dalam menyelesaikan penulisan artikel ini.

## Referensi

- [1] A. R. Yasinia, "The Effect of Gadgets on Students' Learning Achievement in Elementary School Teacher Education Program," *Journal of Elementary Education Studies*, 2018.
- [2] M. A. Subarkah, "The Influence of Gadgets on Child Development," *Rausyan Fikr: Journal of Thought and Enlightenment*, vol. 15, no. 1, pp. 125–139, 2019, doi: 10.31000/rf.v15i1.1374.
- [3] A. Hidayat and S. S. Maesyaroh, "Gadget Use in Early Childhood," *Syntax Imperatif: Journal of Social Science and Education*, vol. 1, no. 5, pp. 356–362, 2022, doi: 10.36418/syntax-imperatif.v1i5.159.
- [4] R. D. R. Saputri and A. Setyawan, "The Impact of Gadget Use on Character Development of Elementary School Students," *Amal Insani: Indonesian Multidisciplinary Social Journal*, vol. 3, no. 1, pp. 24–31, 2022, doi: 10.56721/amalinsani.v3i1.109.
- [5] E. Damayanti, A. Ahmad, and A. Bara, "Negative Impacts of Gadget Use Based on Child Development Aspects in Sorowako," *Martabat: Journal of Women and Children*, vol. 4, no. 1, pp. 1–22, 2020, doi: 10.21274/martabat.2020.4.1.1-22.
- [6] A. Hidayatulloh, "Analysis of Parenting Patterns on Students' Learning Motivation During the Pandemic," *NUSRA: Journal of Educational Research and Science*, vol. 3, no. 1, pp. 183–188, 2022, doi: 10.55681/nusra.v3i1.163.
- [7] R. Septia, "The Effect of Gadget Use on Learning Outcomes of Fifth Grade Students at SD Negeri 12 Banda Aceh," *Journal of Basic Education Research*, vol. 3, pp. 119–126, 2018.
- [8] Y. Rismala, Aguswan, D. E. Priyantoro, and Suryadi, "The Impact of Gadget Use on Social Development of Early Childhood," *El-Athfal: Journal of Early Childhood Education Studies*, vol. 1, no. 1, pp. 46–55, 2021, doi: 10.56872/elathfal.v1i01.273.
- [9] I. N. Asiyah, I. Listyarini, and A. Ardiyanto, "Analysis of the Impact of Gadget Use on Learning Outcomes of Sixth Grade Elementary Students," *Indonesian Journal of Elementary School*, vol. 3, no. 2, pp. 113–119, 2023, doi: 10.26877/ijes.v3i2.17492.
- [10] A. Bidin, "The Impact of Gadget Use on Students' Learning Outcomes with Parental Supervision," *Journal of Educational Psychology Studies*, vol. 4, no. 1, pp. 9–15, 2017.
- [11] A. Reichenbach et al., "The Effect of Gadget Use on Learning Achievement and Outcomes of Elementary School Students," *Progress in Retinal and Eye Research*, vol. 56, no. 3, pp. S2–S3, 2019.
- [12] A. R. L. Hendrik, "The Effect of Gadgets on Learning Achievement of Fifth Grade Students," in *Proceedings of the 2nd National Seminar of FKIP UKI Toraja, Toraja, Indonesia*, 2021.
- [13] Q. N. Rifda, "The Relationship Between Duration of Gadget Use and Learning Achievement of Children Aged 7–13 Years in Ciberes Village, Subang," *Undergraduate Thesis, STIKES Medistra Indonesia*, 2021.
- [14] D. Kurniawati, "The Effect of Gadget Use on Student Achievement," *Edukatif: Journal of Educational Sciences*, vol. 2, no. 1, pp. 78–84, 2020, doi: 10.31004/edukatif.v2i1.78.
- [15] A. Hudaya, "The Influence of Gadgets on Discipline Attitudes and Learning Interest of Students," *Research and Development Journal of Education*, vol. 4, no. 2, pp. 86–97, 2018, doi: 10.30998/rdje.v4i2.3380.
- [16] N. Nikmawati, H. S. Bintoro, and S. Santoso, "The Impact of Gadget Use on Learning Outcomes and Learning Interest of Elementary School Students," *Journal of Educational Technology Undiksha*, vol. 9, no. 2, pp. 254–261, 2021, doi: 10.23887/jeu.v9i2.38975.
- [17] R. Sandi, Sunarti, and Y. Taqiyah, "The Relationship Between Gadget Playing Habits and Learning Achievement of School-Aged Children," *Window of Nursing Journal*, vol. 1, no. 2, pp. 98–104, 2021, doi: 10.33096/won.v1i2.295.
- [18] D. Munir and M. D. Himpong, "The Impact of Gadgets in Motivating Academic Achievement of Library Science Students," *Acta Diurna Communication Journal*, pp. 1–11, 2020.
- [19] F. Wahyunni, D. Dalifa, and A. Muktadir, "The Relationship Between Family Education and Respectful Attitudes of Fourth Grade Students," *Journal of Primary School Education*, vol. 10, no. 2, pp. 86–91, 2017, doi: 10.33369/pgsd.10.2.86-91.
- [20] Ilham, "The Relationship Between Gadget Use and Learning Outcomes of Fifth Grade Students at SD Negeri 10 Manurunge," *Undergraduate Thesis, Universitas Negeri Makassar*, 2020.