

**ANALISIS ARAH KEBIJAKAN SEKOLAH TERHADAP PENGGUNAAN
GADGET SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN DI SD N 3 KUTACANE**

Purnama Sari¹, Muhammad Iqbal², Iskandar³

^{1,3}Program Studi Magister Administrasi Pendidikan (AP) Program Pascasarjana
Universitas Almuslim Bireuen

²Program Studi Magister Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial (P. IPS) Program
Pascasarjana Universitas Almuslim Bireuen

²muhammadiqbal@umuslim.ac.id

ABSTRAK

Penelitian tesis ini mengkaji tentang kebijakan dari SD N 3 Kutacane terhadap penggunaan *Gadget* dalam proses pembelajaran. Untuk menjawab rumusan masalah yang telah disusun dalam tesis ini maka digunakan metode penelitian kualitatif dengan pendekatan fenomenologi. Berdasarkan dari hasil penelitian diperoleh hasil bahwa *pertama* penggunaan *Gadget* dalam pembelajaran sangatlah membantu untuk pendalaman materi pembelajaran yang belum difahami oleh siswa-siswi. Penggunaan *Gadget* pada pembelajaran juga digunakan di dalam kelas namun tidak terlalu sering sebab guru lebih mengutamakan buku daripada *Gadget*. Penggunaan *Gadget* lebih ditekankan pada pembelajaran dirumah diawasi oleh guru yang mengajar dan apabila ada yang melanggar maka diberlakukanlah sanksi yang telah ditetapkan. Penggunaan *Gadget* di di SD N 3 Kutacane juga digunakan untuk pengerjaan soal dan menambah pengetahuan siswa sehingga siswa menjadi lebih kreatif dan inovatif serta tidak gagap teknologi. Di SD N 3 Kutacane, kebijakan penggunaan *Gadget* memperbolehkan siswa membawa dan mengoperasikan *Gadget* di sekolah dengan batasan tertentu. *Gadget* tidak boleh digunakan selama jam pembelajaran kecuali dengan izin guru dan sepengetahuan orang tua. Selain sebagai alat belajar, *Gadget* juga digunakan untuk komunikasi antara guru, siswa, dan orang tua. Peran orang tua sangat penting dalam mengawasi penggunaan *Gadget* di rumah, dengan tujuan menjaga keseimbangan dan mendukung perkembangan psikososial anak. Orang tua diharapkan membimbing dan membatasi penggunaan *Gadget*, memberikan izin terbatas untuk memastikan anak tidak menggunakannya secara berlebihan, yang mendukung pendidikan dan perkembangan optimal anak.

Kata kunci: kebijakan, *gadget*, media pembelajaran

ABSTRACT

This thesis research examines the policy of SD N 3 Kutacane regarding the use of Gadget s in the learning process. To address the research questions posed in this thesis, a qualitative research method with a phenomenological approach was employed. The findings reveal that, first, the use of Gadget s in learning significantly aids in deepening students' understanding of material that they have not yet grasped. Gadget s are also used in the classroom, but not excessively, as teachers prioritize books over Gadget s. The use of Gadget s is more emphasized for home learning, monitored by the teaching staff, with sanctions applied to any violations. At SD N 3 Kutacane, Gadget s are also used for completing

assignments and expanding students' knowledge, making them more creative, innovative, and technologically adept. The policy allows students to bring and operate Gadget s at school with certain restrictions. Gadget s must not be used during class time unless permitted by the teacher and with parental consent. In addition to being a learning tool, Gadget s are also used for communication between teachers, students, and parents. Parental involvement is crucial in overseeing Gadget use at home to maintain balance and support the child's psychosocial development. Parents are expected to guide and limit Gadget use, providing restricted permissions to ensure children do not overuse them, thus supporting their education and optimal development.

Keywords: policy, gadget, learning media

A. Pendahuluan

Organisasi hanya akan berfungsi secara efektif jika pemimpin memiliki kemampuan dalam pengambilan keputusan dan memerintahkan pelaksanaannya kepada anggota sesuai dengan bidang tugas dan tanggung jawab masing-masing. Keputusan adalah hasil terbaik dari pilihan yang diambil di antara berbagai alternatif yang ada (Anwar, 2014);(Mohune & Tola, 2019). Selain menjadi kumpulan orang, organisasi juga merupakan sistem pengambilan keputusan dan pengolahan informasi yang dilakukan pemimpin melalui koordinasi usaha kelompok. Hal ini penting untuk memastikan bahwa setiap tindakan dalam organisasi, termasuk dalam lembaga pendidikan, dapat terlaksana dengan baik. Dalam konteks lembaga pendidikan, kepala sekolah berperan penting sebagai

pengambil keputusan (Ilham, 2021). Berbagai permasalahan yang dihadapi sekolah atau upaya meningkatkan mutu pendidikan menuntut kepala sekolah untuk melakukan strategi yang tepat. Pendidikan adalah upaya yang mempengaruhi pola pikir individu agar mampu beradaptasi dan memenuhi fungsi sosialnya dalam masyarakat. Oleh karena itu, pendidikan harus dilaksanakan dengan perencanaan matang agar hasil yang diharapkan bisa tercapai secara optimal (Diani, 2021).

Pengambilan kebijakan di sekolah sangat bergantung pada kepemimpinan kepala sekolah, yang memainkan peran krusial dalam keputusan yang mempengaruhi seluruh aspek lembaga pendidikan. Kepemimpinan yang profesional dan partisipatif dapat memfasilitasi pengembangan kebijakan yang

mendukung peningkatan kualitas pendidikan dan kesiapan generasi mendatang menghadapi tantangan global (Maolana, 2023);(Patodingan, 2024). Sebaliknya, jika kepala sekolah mengadopsi pendekatan otoriter dan tidak profesional, hal ini dapat menimbulkan dampak negatif bagi institusi pendidikan. Oleh karena itu, manajemen yang baik dan kepemimpinan yang efektif sangat penting untuk mencapai tujuan pendidikan yang optimal dan menciptakan lingkungan belajar yang kondusif.

Siswa merupakan inti dari sistem pendidikan, sebagai individu yang tengah berada dalam fase pertumbuhan fisik, emosional, dan intelektual. Dalam proses ini, bimbingan yang tepat dari guru sangat penting untuk membantu siswa mencapai perkembangan optimal, baik secara akademik maupun karakter. Guru berperan lebih dari sekadar pengajar; mereka adalah pembimbing, motivator, dan fasilitator yang membentuk fondasi pengetahuan serta keterampilan siswa (Aristanto, 2024);(Sastrawati & Ar, 2024). Selain itu, guru juga menciptakan lingkungan belajar yang kondusif, mendorong kreativitas,

berpikir kritis, dan rasa tanggung jawab. Dengan peran strategis ini, guru mempersiapkan siswa untuk menghadapi tantangan masa depan, termasuk perubahan sosial, ekonomi, dan teknologi yang cepat. Seiring dengan itu, kolaborasi antara guru, orang tua, dan lingkungan juga sangat dibutuhkan untuk memastikan bahwa pendidikan tidak hanya terjadi di sekolah, tetapi menjadi bagian integral dari kehidupan sehari-hari siswa. Melalui upaya bersama, siswa dapat berkembang menjadi individu yang berpengetahuan, beretika, dan siap berkontribusi secara positif di masyarakat.

Perkembangan teknologi, terutama *Gadget*, telah membawa perubahan signifikan dalam kehidupan manusia. *Gadget*, sebagai alat elektronik yang memiliki berbagai fitur menarik, telah menjadi bagian penting dari kehidupan masyarakat, termasuk anak-anak (Nor, 2022). Di satu sisi, *Gadget* memudahkan akses informasi dan membantu proses pembelajaran, tetapi di sisi lain, *Gadget* juga memiliki dampak negatif jika digunakan secara berlebihan (Ashifa & Wahyuningsih, 2022). Penggunaan *Gadget* pada anak-anak, terutama siswa sekolah dasar,

perlu diawasi dengan baik. Walaupun *Gadget* dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang efektif, kecanduan *Gadget* dapat menimbulkan dampak negatif seperti penurunan minat belajar, gangguan kesehatan, serta perkembangan sosial yang tidak optimal. Oleh karena itu, penting bagi orang tua untuk mengawasi penggunaan *Gadget* dan memberikan batasan yang jelas. Dalam dunia pendidikan, teknologi seperti *Gadget* telah menjadi alat yang penting untuk menunjang proses pembelajaran. Namun, penggunaan *Gadget* di sekolah sering menjadi kontroversi. Banyak sekolah dasar yang melarang siswa membawa *Gadget* ke sekolah untuk menghindari dampak negatif, namun di beberapa sekolah seperti SD Negeri 3 Kutacane, *Gadget* digunakan sebagai penunjang pembelajaran dengan pengawasan ketat dari guru dan orang tua.

Peran orang tua sangat penting dalam membimbing anak-anak dalam penggunaan *Gadget*. Dengan memberikan batasan waktu dan mengawasi penggunaan *Gadget* di rumah, orang tua dapat membantu anak-anak menghindari dampak negatif seperti kecanduan *Gadget*.

Hal ini juga berkontribusi pada keberhasilan anak dalam pendidikan dan pencapaian prestasi yang baik.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif untuk memahami fenomena secara alamiah dengan deskripsi dalam bentuk kata-kata. Metode ini dikategorikan sebagai penelitian kualitatif karena data dan analisisnya bersifat kualitatif, dengan pendekatan berbasis filsafat Post-positivisme. Penelitian ini dilakukan pada kondisi objek yang alami, bukan eksperimen, dengan peneliti sebagai instrumen utama. Teknik pengumpulan data menggunakan triangulasi, analisis data bersifat induktif, dan hasil penelitian lebih menekankan pada makna daripada generalisasi (Sugiyono, 2020).

Lokasi dan Waktu Penelitian

Lokasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah di SD Negeri 3 Kutacane Perapat Timur Kecamatan Bulan Kabupaten Aceh Tenggara. Sedangkan Waktu Penelitian di mulai dari bulan akhir bulan Juni 2024 sebagai data awal dalam penyusunan proposal sampai dengan selesai.

Subjek Penelitian

Subjek dalam penelitian ini adalah peneliti itu sendiri, karena peneliti terlibat langsung dalam memperoleh data dan menganalisis serta menginterpretasi data. Adapun objek penelitian yang akan diwawancarakan dalam penelitian ini adalah kepala sekolah SD N 3 Kutacane, wakil kepala sekolah SD N 3 Kutacane, guru SD N 3 Kutacane, beberapa orang wali siswa SD N 3 Kutacane dan beberapa orang siswa SD N 3 Kutacane.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Proses Pembelajaran dengan Penggunaan *Gadget* Di SD N 3 Kutacane

Pembelajaran di SD Negeri 3 Kutacane Kabupaten Aceh Tenggara memanfaatkan media *Gadget* terutama untuk pelajaran IPS, IPA, dan Matematika, yang memerlukan pemahaman mendalam tentang angka dan konsep-konsep gabungan. Pelajaran IPS, misalnya, mencakup studi tentang geografi, sejarah, ekonomi, sosiologi, politik, antropologi budaya, dan kewarganegaraan sebagai bagian

dari ilmu sosial. Dengan pendekatan pembelajaran terpadu, diharapkan peserta didik memperoleh pengalaman langsung yang memungkinkan mereka memahami dan menciptakan kesan-kesan tentang materi pelajaran secara holistik dan aktif. Sekolah berperan penting sebagai organisasi pendidikan yang mendukung peningkatan mutu pendidikan. Untuk menghadapi era globalisasi dan persaingan, mutu pendidikan menjadi aspek utama yang harus dikelola secara komprehensif, mencakup manajemen peserta didik, sarana prasarana, tenaga pendidik, pembiayaan, hubungan dengan masyarakat, dan kurikulum.

Di SDN 3 Kutacane Kabupaten Aceh Tenggara, pembelajaran tematik atau terpadu telah diterapkan di jenjang SD. Penggunaan *gadget* di sekolah ini berfungsi sebagai media komunikasi, baik secara online maupun offline, antara individu, kelompok, dan kelompok. *Gadget* tidak hanya digunakan untuk komunikasi tetapi juga sebagai alat bantu pembelajaran. Contohnya, siswa memanfaatkan *gadget* untuk bertanya tentang materi pelajaran yang belum dipahami melalui grup

WhatsApp, baik kepada teman maupun guru. Informasi ini didapat dari wawancara dengan CA, seorang guru kelas IV, dan siswa kelas V bernama CA:

“Terkadang saya menggunakan Gadget di sekolah untuk belajar seperti searching google ataupun bertanya pada teman atau juga pada guru kalau ada pelajaran yang belum saya fahami melalui grup whatshap yang dibuat oleh guru. Gadget juga saya gunakan untuk menscan barkode untuk latihan yang ada dibuku”

Hal ini dapat dipahami bahwa tujuan utama dalam penggunaan *Gadget* dalam proses pembelajaran adalah untuk mengembangkan dan lebih memahami materi yang diajarkan dengan dilanjutkan diskusi di rumah masing-masing siswa. Di sisi lain siswa juga dapat mengembangkan pemahaman dengan menonton youtube pembelajaran atau aplikasi ruang guru. Pada dasarnya peserta didik merupakan titik sentral pendidikan mempunyai kebutuhan, potensi, bakat dan minat yang berbeda-beda sehingga membutuhkan manajemen yang mampu memenuhi dan melayani perbedaan-perbedaan

tersebut sehingga mampu mengantarkan peserta didik dalam pencapaian tujuan. Tujuan umum pembelajaran yang efektif adalah adalah mengatur kegiatan-kegiatan peserta didik agar kegiatan-kegiatan tersebut menunjang proses belajar mengajar di sekolah. Lebih lanjut lagi bahwa pembelajaran dan kegiatan belajar mengajar di sekolah dapat berjalan lancar, tertib dan teratur sehingga dapat memberikan kontribusi bagi pencapaian tujuan sekolah dan tujuan pendidikan secara. Hal ini karena siswa telah memiliki modal awal ketika belajar di rumah.

Kemajuan teknologi informasi dan komunikasi menjadikan SD Negeri 3 Kutacane Kabupaten Aceh Tenggara menjadi lebih maju sebagaimana misi dari SD N 3 Kutacane tersebut. Hal ini sejalan dengan apa yang disampaikan oleh Kepala Sekolah SD N 3 Kutacane Kabupaten Aceh Tenggara (Wawancara dengan Kepsek SD N 3 Aceh Tenggara ibuk JS) bahwa:

“Menurut ibu, untuk mengikuti perkembangan globalisasi penggunaan teknologi komunikasi dan informasi itu sangat penting bagi sekolah, namun juga harus ada

batasannya. Malah kalau tidak mengikuti perubahan zaman pada era seperti ini itu kita bisa ketinggalan zaman. Maka sesuai dengan misi SD N 3 Kutacane bahwa dalam menghadapi kemajuan ini menjadi sebuah aturan kepada guru-guru SD N 3 Kutacane untuk memanfaatkan Gadget secara efektif dengan tidak mengganggu suasana kegiatan pembelajaran”

Di SDN 3 Kutacane, penggunaan *gadget* dalam pembelajaran berfungsi untuk membantu pemahaman materi dan sebagai sarana tambahan dalam kelas dengan izin dan pengawasan guru. *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 pembelajaran, sesuai dengan penjelasan siswa kelas VI dalam wawancara acak:

“Sebenarnya penggunaannya itu Gadget kalau di dalam kelas harus 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. Tapi kalau di rumah kami menggunakan Gadget untuk mencari materi yang sulit”

Pada dasarnya hasil wawancara tersebut dalam pembelajaran dengan penggunaan *Gadget* lebih pada pengembangan pembelajaran dan pedalaman materi atau penyelesaian materi yang susah dimengerti dan belum selesai dibahas oleh guru. Hal ini sejalan dengan penjelasan guru kelas VI bahwa (wawancara dengan MP guru kelas VI)

“Menurut saya dalam pembelajaran di SD N 3 Kutacane bahwa materinya sulit agar siswa mudah memahami maka dilanjutkan ketika dirumah dengan diskusi di grup wa. Maka saya sebagai guru mengirimkan materi-materi agar mudah dipahami oleh siswa. Jadi, penggunaan Gadget sangat membantu guru untuk lebih memudahkan siswa dalam memahami materi.

Gadget memiliki dampak positif, tetapi juga bisa berdampak negatif jika digunakan terlalu sering atau untuk hal-hal yang tidak produktif. Dalam konteks pembelajaran di SDN

3 Kutacane, penggunaan *gadget* dianggap dapat mengganggu konsentrasi siswa. Oleh karena itu, penggunaan *gadget* hanya diperbolehkan saat sangat diperlukan, seperti untuk pengerjaan soal, dan harus sesuai dengan instruksi guru. Menurut bu DM, wakil kepala sekolah, penggunaan ponsel di kelas tidak diperbolehkan karena dapat mengurangi efektivitas pembelajaran, kecuali dalam kondisi tertentu dengan izin dari guru.

Guru memegang peranan penting dalam menentukan kualitas pembelajaran, baik di kelas maupun dalam praktik. Dengan kemajuan teknologi, khususnya pembelajaran daring dan penggunaan *Gadget*, siswa dapat belajar secara fleksibel dan mengakses informasi lebih luas. Meskipun teknologi menawarkan banyak manfaat, seperti meningkatkan akses informasi dan mengembangkan keterampilan mandiri, penggunaan *Gadget* di sekolah tidak selalu efektif. Penelitian di SD N 3 Kutacane menunjukkan bahwa tidak semua siswa menyukai pembelajaran menggunakan *Gadget* dan sering mengalami kebosanan atau kejenuhan. Masalah ini disebabkan oleh keterbatasan

Gadget yang dimiliki siswa, kuota internet yang terbatas, dan sebagian besar *Gadget* yang digunakan adalah milik orang tua. Oleh karena itu, meskipun *Gadget* memiliki potensi besar untuk mendukung pendidikan, efektivitasnya bergantung pada faktor-faktor yang perlu diatasi untuk mencapai tujuan pembelajaran yang optimal.

Berdasarkan hal ini maka dalam pengimplementasian kebijakan sekolah dalam penggunaan *Gadget* di SD N 3 Kutacane 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 RM (wawancara dengan guru kelas IV SD N 3 Kutacane) 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 SDN 3 Kutacane, penggunaan *gadget* oleh siswa

diperbolehkan dengan batasan dan aturan yang ketat untuk memastikan penggunaannya tetap terarah. Sekolah menerapkan tata tertib yang mencakup program pengawasan oleh guru piket untuk mengontrol penggunaan *gadget*. Setiap guru memiliki jadwal piket untuk mengawasi siswa dalam penggunaan *gadget* di sekolah, seperti yang dijelaskan oleh ibu JS, Kepala Sekolah SDN 3 Kutacane:

“ Penggunaan Gadget dalam pembelajaran pada dasarnya ada batasannya yaitu pada proses pembelajaran saja di rumah. Jadi jika ada gadget kalau sudah di luar sekolah itu bukan lagi tanggung jawab sekolah itu sudah menjadi tanggung jawab orang tua. Penggunaan Gadget diperbolehkan untuk pembelajaran apabila sangat dibutuhkan saja.”

Di SDN 3 Kutacane, aturan tata tertib diikuti oleh kebijakan sanksi untuk mengatasi pelanggaran. Misalnya, *gadget* boleh digunakan selama pembelajaran atau pada jam istirahat, tetapi tidak untuk bermain atau membuka aplikasi yang tidak relevan saat pelajaran berlangsung. Pelanggaran terhadap aturan ini akan mengakibatkan *gadget* disita oleh

sekolah dan dikembalikan hanya pada saat siswa menerima raport akhir (UAS). Ini dijelaskan oleh ibu DM (wawancara dengan wakil Kepala Sekolah SD N 3 Kutacane):

“Penjagaannya sangat ketat hampir tidak ada pelanggaran yang dilakukan siswa-siswi seperti bermain Gadget dalam sekolah ataupun digunakan untuk bermain, namun ketika misal ada pelanggaran yang dilakukan maka akan ada sanksi hukuman seperti Gadget nya akan di sita dan di kembalikan ke semester selanjutnya, atau saat kenaikan kelas Gadget baru di kembalikan”

Di SDN 3 Kutacane, penggunaan *gadget* di dalam kelas hanya diperbolehkan untuk mendukung pembelajaran dengan *gadget* milik guru. *Gadget* juga digunakan untuk komunikasi antara siswa dan orang tua, khususnya terkait keputusannya 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 saat penerimaan

raport akhir tahun. Aturan ini bertujuan untuk memastikan siswa tidak menyalahgunakan *gadget*, menghindari gangguan dalam proses pembelajaran, dan menjaga konsentrasi belajar. Sekolah juga menerapkan sistem piket untuk mengawasi penggunaan *gadget* oleh siswa.

Pendidikan melibatkan dua aspek penting: kualitas dan kuantitas. Sekolah sebagai institusi pendidikan berperan penting dalam meningkatkan kualitas pendidikan dan berkontribusi pada pembangunan generasi yang berkualitas. Pemerintah dan masyarakat perlu memberikan perhatian khusus pada sekolah, karena sekolah yang terorganisir dengan baik dapat menghasilkan input, proses, dan output yang berkualitas, yang pada gilirannya mencerminkan kualitas pendidikan yang ditawarkan (Irani, 2019).

Melalui pendidikan, seseorang dapat tumbuh dan menjadi pribadi yang siap menghadapi era globalisasi yang membutuhkan pengetahuan dan keterampilan di berbagai bidang. Seperti yang dikatakan Mustofa et al., (2024), pendidikan berperan penting dalam meningkatkan kualitas sumber

daya manusia (SDM), sehingga memungkinkan pendayagunaan sumber daya alam negara. Mutu merupakan aspek terpenting dalam setiap lembaga pendidikan dan mutu dianggap sebagai modal utama dalam menghadapi persaingan. Oleh karena itu, pengelolaan lembaga pendidikan harus menyeluruh dan menyeluruh. Hal ini tidak terlepas dari pendekatan manajemen mutu organisasi. Tujuan mendasar dari manajemen mutu adalah untuk terus memenuhi kebutuhan konsumen dan mencapai perbaikan terus-menerus dalam semua aspek kegiatan lembaga pendidikan. Manajemen mutu bertujuan untuk meningkatkan kualitas kerja, produktivitas dan efisiensi dengan meningkatkan kinerja internal dan eksternal (Ristianah, 2022).

Semua orang yang terlibat dalam pendidikan menginginkan dan berhak mendapatkan pendidikan yang berkualitas. Setiap orang pasti ingin masuk ke lembaga pendidikan yang berkualitas tinggi. Untuk dapat bersaing dengan lembaga pendidikan lainnya sekolah atau lembaga pendidikan tinggi lainnya harus mampu memberikan pelayanan mutu yang berkualitas serta tujuan

penelitian. Tujuan penelien ini adalah untuk mengetahui bagaimana proses meningkatkan mutu pendidikan melalui manajemen peserta didik. Untuk itulah maka SD N 3 Kutacane berupaya untuk merealisasikan dari tujuan pendidikan itu sendiri dengan melihat tantangan yang dihadapi oleh sekolah.

Peningkatan pendidikan adalah bagian penting dari pengembangan sumber daya manusia yang harus dilakukan secara terencana, terarah, dan intensif untuk mempersiapkan bangsa Indonesia menghadapi era globalisasi dan persaingan. Peningkatan mutu pendidikan sangat penting untuk memenuhi kebutuhan peserta didik dan masyarakat. Dalam era otonomi daerah, pendidikan dikelola secara terstruktur mulai dari pemerintah pusat hingga tingkat kelas, dengan lembaga pendidikan, pemerintah daerah, dan guru berperan sebagai eksekutor utama dalam proses pendidikan.

Pelaksanaan pembelajaran yang efektif mencerminkan akuntabilitas lembaga pendidikan terhadap hak-hak masyarakat, termasuk guru, siswa, dan orang tua. Penjaminan mutu pendidikan yang diatur dalam UU No. 20 Tahun 2003

tentang Sistem Pendidikan Nasional mengarahkan evaluasi dan pengendalian kualitas pendidikan pada setiap jenjang. Dalam konteks pembelajaran berbasis *Gadget*, penggunaan teknologi dapat mendukung materi pembelajaran melalui e-book dan video, dengan syarat utama guru yang terampil dalam IT, siswa yang mampu mengaplikasikan teknologi, dan fasilitas sekolah yang mendukung. Pembelajaran berbasis teknologi juga memerlukan keterlibatan orang tua dan perencanaan yang baik, termasuk kontrak perilaku belajar dan jadwal belajar.

Terdapat empat hal penting dalam implementasi kebijakan penggunaan *Gadget* dalam pembelajaran. Pertama, pemahaman yang baik tentang teknologi oleh guru, siswa, dan orang tua sangat penting agar tidak gaptek. Guru harus terus mengembangkan kompetensi digital mereka untuk efektif dalam pembelajaran daring. Kedua, fasilitas sekolah seperti akses wifi sangat mendukung pembelajaran online, sehingga manajemen sarana dan prasarana harus dioptimalkan. Ketiga, aturan yang jelas dan edukasi yang baik kepada peserta didik dan

orang tua mengenai kontrak belajar serta evaluasi yang konsisten dari guru diperlukan untuk menjaga efektivitas pembelajaran. Keempat, guru harus kreatif dalam menggunakan *Gadget*, termasuk dalam penyediaan e-book, video pembelajaran, dan metode blended learning.

Dalam konteks perkembangan teknologi yang pesat, *Gadget* memiliki potensi sebagai alat bantu pendidikan, namun juga menghadapi tantangan seperti radiasi, biaya, dan pengaruh terhadap kesehatan serta minat belajar siswa. Penggunaan *Gadget* harus diatur dengan baik, membatasi durasi penggunaan, serta mempertimbangkan aspek biaya dan kesehatan. Guru perlu memberikan pengawasan dan pengarahan agar *Gadget* digunakan secara produktif dalam proses pembelajaran. Mengingat siswa sekolah dasar masih dalam tahap perkembangan yang rentan, penting bagi guru untuk memfasilitasi penggunaan *Gadget* dengan bijak dan memberikan arahan yang tepat agar *Gadget* menjadi sarana pembelajaran yang efektif.

Peranan Orang Tua Dan Guru Dalam Mengontrol Siswa Dalam Menggunakan *Gadget* Sebagai Media Pembelajaran

Pendidikan tidak hanya menjadi tanggung jawab lembaga pendidikan, tetapi juga melibatkan kolaborasi antara orang tua, guru, dan lembaga untuk membimbing siswa menuju kemanusiaan sejati dan tujuan hidup mereka. Fokus pendidikan adalah pada eksistensi manusia dan pencapaian cita ideal, yang menuntut pendekatan kompleks untuk menyelesaikan berbagai masalah yang menghambat kemajuan individu. Dalam konteks ini, Konseling Islami dan teknik psikoterapi merupakan alternatif penting untuk membantu individu mengatasi masalah secara operasional.

Namun, penggunaan *Gadget* oleh siswa menimbulkan tantangan tersendiri. Meskipun *Gadget* dapat mendukung proses pembelajaran, penggunaannya tanpa pengawasan yang tepat dapat berdampak negatif, seperti gangguan komunikasi, kecanduan, dan efek radiasi. Dampak-dampak ini mempengaruhi pola perilaku dan interaksi sosial anak, membuat mereka lebih memilih *Gadget* daripada berinteraksi

langsung. Oleh karena itu, peran orang tua sangat penting dalam mengawasi dan membimbing anak-anak dalam penggunaan *Gadget* untuk memastikan bahwa pendidikan di sekolah sejalan dengan perkembangan positif di rumah.

Berdasarkan hal ini, JS menjelaskan bahwa (wawancara dengan Kepala Sekolah SD N 3 Kutacane) untuk memantau proses pembelajaran siswa maka dilakukan kerjasama dengan orang tua siswa agar memantau siswa dirumah. Maksudnya dengan menggunakan media *Gadget* melalui grup belajar maka siswa tidak hanya belajar di sekolah tetapi juga di rumah. Selain tujuan pembelajaran, belajar dengan *Gadget* di rumah juga tujuannya mengurangi aktivitas siswa di luar rumah yang ditakutkan dipengaruhi lingkungan. Sebagaimana dijelaskan oleh DM (wawancara dengan wakil kepala sekolah SD N 3 Kutacane) bahwa:

“Dalam dunia pendidikan saat ini, sering dibahas mengenai rendahnya akhlak dan karakter yang memadai. Hal ini disebabkan oleh tingginya angka kekerasan, korupsi, konflik, dan kenakalan, yang sering dianggap sebagai kebiasaan dan

tidak ditanggapi secara serius. Perbuatan yang kurang berakhlak telah menjadi bagian dari budaya yang tidak dianggap serius dalam penanganannya.”

Pendidikan, termasuk pendidikan tinggi yang sering dikenal dengan moto *“agen of change,”* harus menghadapi tantangan krisis sosial seperti tawuran, aksi pornografi, dan konsumsi narkoba yang melanda generasi muda. Meskipun perkembangan teknologi informasi memberikan manfaat, tanpa bimbingan yang tepat, hal ini bisa berkontribusi pada penurunan akhlak. Oleh karena itu, penting untuk mengintegrasikan penanaman akhlak secara praktis, tidak hanya teoritis, dalam pendidikan. Meskipun lembaga pendidikan memiliki peran, pelaku dari penurunan akhlak adalah peserta didik dan alumni, yang menunjukkan bahwa kualitas akhlak tidak sepenuhnya menjadi tanggung jawab lembaga pendidikan.

Permasalahan lainnya adalah tingkat pendidikan dalam mutu masih belum maksimal, maka pembelajaran dengan *Gadget* merupakan solusi untuk menguatkan kembali pemahaman siswa terhadap materi ketika di rumah. Sebagaimana kita

ketahui, pendidikan bukan hanya sekedar sarana penyampaian ilmu pengetahuan, namun juga sarana penanaman dan penyebarluasan nilai-nilai. Oleh karena itu, anak harus mendapat pendidikan yang menyentuh dimensi fundamental fitrah manusia. Kumalasari, (2017) Pendidikan diartikan sebagai “pendidikan, suatu proses atau kegiatan yang bertujuan untuk mewujudkan perubahan-perubahan yang diinginkan dalam tingkah laku manusia”. Pendidikan juga berarti proses membantu menumbuhkan, mendewasakan, membimbing, dan mengembangkan berbagai potensi agar dapat berkembang dengan baik. Dan bermanfaat. Tujuannya adalah menciptakan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik dapat aktif mengembangkan potensi dirinya dan memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

Penelitian di SDN 3 Kutacane mengidentifikasi beberapa kelemahan dalam penggunaan *gadget* untuk pembelajaran, seperti akses ke konten negatif, efektivitas

pembelajaran online yang rendah, biaya kuota internet, masalah jaringan, dan dampak negatif pada kesehatan mata serta kecanduan *gadget*. Orang tua sering kesulitan memantau anak karena kesibukan kerja, dan *gadget* dapat mengurangi sosialisasi serta pemahaman materi pelajaran siswa. Untuk mengatasi masalah ini, orang tua berharap sekolah menetapkan peraturan yang jelas dan proporsional serta guru menyajikan materi yang menarik. Kepala sekolah menjelaskan bahwa sekolah akan membuat forum diskusi antara guru dan orang tua, serta aturan berlapis untuk pelanggaran penggunaan *gadget*. Penelitian juga menunjukkan bahwa pembuatan grup WhatsApp untuk memonitor perkembangan siswa dan penggunaan metode pembelajaran online yang kreatif, seperti video dan aplikasi pembelajaran, dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran dan mengurangi beban tugas untuk mencegah kejenuhan.

Sejalan dengan hal ini, Aswar, (2021) Tugas guru tidak hanya terbatas pada pengajaran materi akademis, tetapi juga mencakup pendidikan karakter, yang melibatkan pembelajaran nilai, norma, dan moral.

Kesadaran moral dan kepribadian berakhlak adalah potensi bawaan yang telah ada sejak lahir dan memberikan kecenderungan untuk berperilaku baik. Namun, berbagai penyimpangan perilaku, seperti tindakan negatif, merupakan indikasi pelanggaran terhadap fitrah ini. Untuk mengatasi hal ini, penting untuk menciptakan lingkungan belajar yang kondusif dan menyediakan fasilitas yang mendukung pengembangan akhlak yang baik. SD N 3 Kutacane Kabupaten Aceh Tenggara, sebagai institusi yang berperan dalam membentuk karakter siswa, harus memahami dan mengintegrasikan pendidikan akhlak dalam setiap aspek pengajaran dan kegiatan sekolah, guna memastikan bahwa setiap siswa dapat tumbuh menjadi individu yang berakhlak baik dan mampu berkontribusi positif dalam masyarakat.

Kebijakan Kepala Sekolah dalam penggunaan gadget untuk pembelajaran berfungsi sebagai bagian dari pembentukan kurikulum yang tepat dan sesuai, serta sebagai teladan yang baik bagi siswa baik di dalam maupun di luar kelas. Pendidikan akhlak melalui lembaga pendidikan harus dilakukan dengan

metode dan strategi yang tepat, termasuk mengintegrasikan nilai-nilai akhlak dalam penggunaan *gadget*. Guru, seperti yang dijelaskan oleh Guru Kelas IV SD N 3 Kutacane, memberikan nasihat tentang akhlak dan menggunakan gadget sebagai media untuk mentransfer pengetahuan dan nilai akhlak. Seiring waktu, hal ini diharapkan menjadi kebiasaan yang mendukung perkembangan karakter siswa. Peran orang tua dan lembaga pendidikan sangat penting dalam memfilter dan membimbing siswa. Pemerintah telah mendorong penerapan pendidikan karakter dalam kurikulum setiap lembaga pendidikan, dengan penggunaan gadget sebagai tahapan awal untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dan keterampilan teknologi siswa. Namun, akses ke game online, media sosial, dan konten negatif dapat mempengaruhi perkembangan karakter, moral, dan akhlak siswa, yang dapat mengarah pada kepribadian introvert, asosial, atau destruktif.

Jadi, siswa diarahkan dengan melek akan teknologi *Gadget* pada hal-hal yang berkaitan dengan pembelajaran, karena baik jika tidak diajarkan menggunakan *Gadget* tepat

guna maka siswa akan belajar pada kawannya. Jadi hal ini sejalan dengan temuan Hasanah et. al (2020) Penelitian menunjukkan bahwa kecanduan penggunaan alat elektronik dapat berdampak signifikan pada perilaku agresif remaja. *Gadget* sering kali kurang efektif dalam pembelajaran jika tidak diawasi oleh guru sejak awal. Kecenderungan siswa menjadi kurang berminat akibat seringnya pemadaman jaringan dan kurangnya pemahaman dalam penggunaan gadget dibandingkan dengan pembelajaran *offline*, membuat siswa sering kali stagnan dalam menyelesaikan dan mengumpulkan tugas. Hal ini menjadi alasan utama bagi Kepala SD N 3 Kutacane untuk menerapkan kebijakan penggunaan perangkat elektronik guna meningkatkan efektivitas pembelajaran di sekolah.

Irawan et. al (2020) melalui hasil penelitiannya mengemukakan bahwa hal-hal demikian menjadikan pelajar merasakan kebosanan dan perubahan mood dalam proses pembelajaran berbasis online, terlebih bila beban tugas yang diberikan terlalu banyak dan tidak efektif. Jadi, pembelajaran penggunaan *Gadget* tidak 100%

online, di sinilah letak kesalahannya. Oleh karena itu, kebijakan SD N 3 Kutacane menggunakan *Gadget* sebagai media pembelajaran tujuannya adalah agar siswa dan guru dapat menyesuaikan diri dengan perkembangan IT dan pembelajaran tidak membosankan dan lebih efektif dan efisien dalam pencapaian tujuan pembelajaran. Di sisi lain, secara sosial masyarakat sekarang dihadapkan dengan era 4.0 dimana era ini ditandai dengan era digital. Maka di butuhkan kolaborasi antara sekolah dan wali siswa dalam pengimplementasian *Gadget* sebagai alat dalam pembelajaran. Hal ini karena merupakan indikasi terjadinya hambatan dalam proses pendidikan, manakala penggunaan *Gadget* digunakan secara bebas tanpa ada pengontrolan dan evaluasi yang baik dari sekolah, guru maupun orang tua peserta didik.

Menurut DM (wawancara dengan wakil kepala sekolah SD N 3 Kutacane) bahwa tantangan yang dihadapi dengan kompleksitas dinamika sosial kontemporer sekarang ini sangat signifikan terhadap keefektifan pelaksanaan pendidikan. Kekhasan masyarakat globalisasi yang ditandai dengan

perkembangan teknologi berdampak pada perubahan budaya. Hal ini terjadi karena masyarakat sangat mengakses informasi dan menjalin interaksi sehingga tanpa filterasi yang baik mengakibatkan kesenjangan antara nilai-nilai tradisional yang diajarkan melalui pendidikan dan tuntutan serta tekanan yang muncul dari dinamika sosial modern. Perubahan tersebut terjadi karena informasi yang diperoleh mengakibatkan perubahan pola pikir, gaya hidup, dan persepsi nilai-nilai tradisional sehingga menjadi hambatan dalam proses pembentukan akhlak melalui pendidikan. Maka kompleksitas problematika ini menjadi tantangan dalam membentuk dan membekali peserta didik, maka penekanan yang paling utama dilakukan dalam pendidikan Islam adalah membangun pola pikir peserta didik agar mampu berpikir kritis dalam memecahkan berbagai macam persoalan serta memiliki kemampuan skill komunikasi dan penguasaan teknologi informasi.

Dalam konteks kehidupan yang berakhir, konseling islami berfokus pada menanamkan keyakinan pada klien bahwa mereka memiliki kemampuan untuk menyelesaikan

masalah yang dihadapi, dan harus terus mengembangkan kemampuan tersebut melalui latihan dan amal ibadah. Ilmu pengetahuan dan teknologi, meskipun dapat bermanfaat, juga dapat membawa malapetaka jika tidak digunakan dengan bijak. Oleh karena itu, pendidikan harus menekankan keseimbangan antara kemajuan teknologi dan kondisi spiritual yang baik. Di era 4.0, pendidikan perlu direkonstruksi agar sejalan dengan perkembangan teknologi, dengan fokus pada aspek filosofis seperti metafisika, epistemologi, dan ontologi untuk memastikan bahwa perubahan dalam sistem pendidikan tetap positif dan bermanfaat.

Gadget banyak digunakan oleh anak-anak dan remaja, yang umumnya terampil dalam teknologi. Penelitian menunjukkan bahwa 82,8% remaja berusia 11-18 tahun menghabiskan 1 hingga 4 jam sehari online, dengan *gadget* sebagai sarana utama untuk mengakses internet. Media sosial adalah salah satu penggunaan *gadget* yang paling umum, memberikan hiburan dan sarana komunikasi bagi remaja untuk terhubung dengan teman dan keluarga, menemukan teman baru,

dan berbagi ide. Remaja cenderung menggunakan *gadget* karena mereka suka bereksplorasi dan lebih banyak menghabiskan waktu bersama teman-teman daripada dengan orang tua selama tahap perkembangan ini (Purwaningtyas, 2022).

Banyak orang tua menghadapi tantangan dalam menyibukkan dan mengawasi anak-anak mereka sambil menjalankan aktivitas sehari-hari seperti bekerja dan berbelanja. Stres ini dapat menyebabkan anak-anak menunjukkan perilaku negatif atau mundur ke perilaku lama. Lingkungan keluarga merupakan tempat awal proses belajar anak, dan cara orang tua mengasuh anak sangat mempengaruhi proses pendidikan dan sosialisasi. Berdasarkan wawancara dengan guru kelas IV, V, dan VI di SDN 3 Aceh Tenggara, hampir semua guru menerapkan pola bimbingan yang melibatkan interaksi antara orang tua dan anak, termasuk dalam pembelajaran berbasis *gadget*. Pengasuhan anak melibatkan berbagai gaya dan visi orang tua dalam mendidik anak-anak mereka secara fisik, mental, dan spiritual, serta tanggung jawab untuk mempersiapkan mereka untuk mengurus diri sendiri (Fitrotun, 2022).

Menurut Baumrind, terdapat empat metode pola asuh orang tua terhadap anak. Pola asuh autoriter melibatkan kontrol ketat dan hukuman dengan sedikit penjelasan atau fleksibilitas. Sebaliknya, pola asuh otoritatif mendorong kemandirian anak sambil menetapkan batasan dan kontrol yang jelas. Dalam pola asuh acuh tak acuh, orang tua tampak kurang memperhatikan anak dan menganggap ada hal lain yang lebih penting dalam hidup mereka. Sedangkan pola asuh permisif ditandai dengan keterlibatan orang tua yang tinggi tetapi memberikan sedikit batasan atau kontrol (Miftahul, 2015). Perkembangan psikososial atau sosial-emosional harus dimulai sejak usia dini karena mempengaruhi kepribadian anak di masa depan. Pengalaman buruk di masa kecil dapat menyebabkan anak menjadi anti-sosial dan kurang percaya diri. Selain itu, perkembangan teknologi yang pesat juga dapat memengaruhi kondisi emosional anak. Oleh karena itu, penting bagi orang tua untuk menemukan strategi pengasuhan yang tepat untuk merangsang dan mendukung kemampuan psikososial anak (Mashar, 2015). Kelemahan

dalam perkembangan psikososial siswa dapat terlihat sebagai kurangnya inisiatif dalam proses pembelajaran. Beberapa faktor yang mempengaruhi perkembangan psikososial anak prasekolah meliputi kondisi sosial ekonomi orang tua, pola asuh, dan persaingan antara saudara kandung (*sibling rivalry*). Maka, hal ini dapat dipahami bahwa peran orang tua terhadap kebijakan SD N 3 Kutacane dalam penggunaan *Gadget* dalam pembelajaran dengan membimbing anaknya.

Orang tua memainkan peran krusial dalam mendukung perkembangan psikososial anak secara optimal, termasuk melalui pengawasan penggunaan *gadget*. Sebagai "madrasah pertama," orang tua sebaiknya membatasi penggunaan *gadget* anak untuk mencegah dampak negatifnya. Dalam praktiknya, ada orang tua yang memberikan izin anak untuk menggunakan *gadget* sepanjang hari, sementara yang lain membatasi penggunaannya hanya 1 hingga 2 jam per hari. Menurut Barus, (2023) Salah satu dampak penggunaan *gadget* adalah gangguan pada pola tidur anak. Layanan internet 24 jam memungkinkan *gadget* untuk terus

bergetar atau berdering setiap saat, menyebabkan anak-anak sering memeriksa *gadget* mereka, termasuk saat sudah berada di tempat tidur.

Gadget, dengan berbagai fitur menarik seperti games, telah menjadi bagian penting dalam kehidupan anak-anak dan menunjukkan peningkatan penggunaan dari 38% pada tahun 2011 menjadi 72% pada tahun 2013 (Imron, 2018). Meskipun *Gadget* dapat memfasilitasi pembelajaran dengan menambah pengetahuan, memperluas jaringan persahabatan, mempermudah komunikasi, dan melatih kreativitas anak, penggunaannya juga membawa dampak negatif. *Gadget* harus digunakan dengan bijak untuk memaksimalkan manfaatnya sebagai alat pembelajaran sambil meminimalkan efek samping yang merugikan.

Penggunaan *Gadget* dalam pembelajaran diharapkan dapat meningkatkan minat dan hasil belajar siswa, namun kenyataannya, *Gadget* sering kali membawa dampak negatif seperti menurunnya minat belajar, kecanduan, dan berbagai masalah kesehatan seperti gangguan pada mata dan tidur. Anak-anak yang terlalu banyak menggunakan *Gadget*

bisa menjadi pribadi yang tertutup dan mengalami gangguan kesehatan akibat paparan radiasi. Oleh karena itu, perhatian terhadap dampak negatif penggunaan *Gadget* sangat penting untuk mencegah efek buruk bagi anak-anak.

Dalam konteks pendidikan, teknologi seperti *Gadget* dapat menjadi alat bantu yang efektif jika digunakan dengan bijak. Berdasarkan UU No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, pendidikan harus memanfaatkan teknologi untuk mendukung proses belajar agar siswa dapat mengembangkan potensi mereka. *Gadget*, meskipun kontroversial dalam penggunaannya, dapat membantu guru dalam meningkatkan kreativitas mengajar dengan memanfaatkan berbagai aplikasi dan media digital. Guru perlu berkolaborasi dengan orang tua untuk memanfaatkan *Gadget* sebagai sarana pembelajaran sambil menjaga keseimbangan dan mencegah penyalahgunaan. Pendekatan ini memerlukan kreativitas dan pemahaman yang mendalam dari guru untuk memastikan bahwa teknologi digunakan secara produktif dan

mendidik.

D. Kesimpulan

Berdasarkan temuan dalam penelitian tersebut, penggunaan *Gadget* dalam pembelajaran di SD N 3 Kutacane sangat membantu pendalaman materi yang belum dipahami siswa. Meskipun *Gadget* digunakan di kelas, guru lebih mengutamakan buku, dan penggunaannya di rumah diawasi oleh guru dengan sanksi jika terjadi pelanggaran. *Gadget* juga digunakan untuk mengerjakan soal dan menambah pengetahuan siswa sehingga meningkatkan kreativitas serta kemampuan teknologi mereka. Sekolah memperbolehkan siswa membawa *Gadget* dengan batasan, seperti tidak boleh digunakan saat pembelajaran kecuali diperlukan dan dengan izin guru serta persetujuan orang tua. Selain sebagai fasilitas belajar, *Gadget* juga digunakan untuk komunikasi antara siswa, guru, dan orang tua, yang turut berperan penting dalam mengawasi penggunaan *Gadget* di rumah. Orang tua diharapkan membimbing anak-anaknya agar penggunaan *Gadget* tidak berlebihan, dengan memberikan batasan waktu serta menjaga

perkembangan sosial emosional anak secara optimal.

DAFTAR PUSTAKA

- Anwar. (2014). Proses Pengambilan Keputusan untuk Mengembangkan Mutu Madrasah Herson Anwar. *Jurnal Pendidikan Islam*, 8(1).
- Aristanto, A., Maq, M. M., Iqbal, M., Prananda, G., & Efrina, G. (2024). NEW LEARNING PARADIGM THROUGH KURIKULUM MERDEKA IN PRIMARY SCHOOLS. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(1), 5398–5408.
- Ashifa, R., & Wahyuningsih, Y. (2022). Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Perilaku Sosial dan Prestasi Belajar Siswa di Sekolah Dasar. *Journal on Education*, 05(01), 503–510.
- Aswar. (2021). Analisis Arah Kebijakan Sekolah Terhadap Penggunaan Gawai Android dalam Aktivitas Belajar Peserta Didik di Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Kependidikan*, 7(1).
- Barus, E. R. B. (2023). The Relationship between Gadget Use and Sleep Patterns in Ranto Peureulak School Children, Kab. Aceh Timur. *JONS: Journal Of Nursing 2023*, 1(1), 1–5.
- Diani Ayu Pratiwi. (2021). PERENCANAAN PEMBELAJARAN SD/MI. In *Angewandte Chemie International Edition*, 6(11), 951–952.
- Fitrotun. (2022). Perlindungan anak dalam UU Nomor 35 Tahun 2014 dalam perspektif fikih hadhanah. *Istidal: Jurnal Studi Hukum Islam*, 9(1).
- Ilham, I. (2021). Kebijakan Kepala Sekolah untuk Meningkatkan Mutu Pendidikan Sekolah Dasar. *Ainara Journal (Jurnal Penelitian Dan PKM Bidang Ilmu Pendidikan)*, 2(3), 154–161.
- Imron. (2018). Hubungan penggunaan gadget dengan perkembangan sosial dan emosional anak prasekolah di Kabupaten Lampung Selatan. *Jurnal Ilmiah Keperawatan Sai Betik*, 13(1), 2018.
- Irani. (2019). Kebijakan Sekolah Dalam Penggunaan Gadget Di Sekolah Dasar. In *Jurnal Tunas Pendidikan*.
- Kumalasari, D. (2017). KONSEP BEHAVIORAL THERAPY DALAM MENINGKATKAN RASA PERCAYA DIRI PADA SISWA TERISOLIR. *Hisbah*, 14(1), 15–24.
- Maolana, I. (2023). Strategi Kepemimpinan Kepala Sekolah Yang Efektif Dalam Meningkatkan Kualitas Guru Di Lembaga Pendidikan Islam. *Innovation*, 3(1), 83–94.
- Mashar. (2015). Emosi anak usia dini dan strategi pengembangannya. In *Kencana*.
- Miftahul. (2015). POLA PENGASUHAN ORANG TUA DAN MORAL REMAJA DALAM ISLAM. *Educasi*, 1(1), 63–79.

- Mohune, P., & Tola, B. (2019). Proses Pengambilan Keputusan Kepala Sekolah dalam Pencapaian Visi dan Misi Pendidikan. *Al-Minhaj: Jurnal Pendidikan Islam*, 2(1), 111–127.
- Mustofa, M., Meisari, E. D., Tri, E., & Anggarista, S. (2024). Pengembangan Badan Usaha Milik Desa Melalui Peningkatan Kualitas Sumber Daya Manusia. *JURNAL ILMIAH EKONOMI GLOBAL MASA*, 14(02), 82–92.
- Nor. (2022). DAMPAK GADGET TERHADAP PERKEMBANGAN ANAK USIA DINI. *Jurnal Pendidikan*, 3(9), 837–849.
- Patodingan, L. (2024). KEPEMIMPINAN BERKELANJUTAN DALAM MENGHADAPI TANTANGAN PENDIDIKAN DI ERA DIGITAL. *Educatioanl Journal: General and Specific Research*, 4(3), 447–462.
- Purwaningtyas, F. D. (2022). Efektivitas Pola Asuh Orangtua dan Penggunaan Gadget terhadap Perkembangan Psikososial di Tengah Pandemi Covid 19 untuk Siswa Sekolah Dasar Fifi. *Jurnal Basicedu*, 6(1), 479–490.
- Ristianah. (2022). Konsep Manajemen Mutu Pendidikan. *Jurnal Pendidikan Islam*, 4(1).
- Sastrawati, A., & Ar, H. (2024). Filsafat pendidikan dan berbagai tipe guru Arni. *Cendikia : Media Jurnal Ilmiah Pendidikan Filsafat Pendidikan Dan Berbagai Tipe Guru*, 14(3), 359–365.
- Sugiyono. (2020). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. In *Bandung : Alfabeta, CV*.