

STUDI LITERATUR: DAMPAK PENGGUNAAN GADGET TERHADAP PRESTASI DAN KEBIASAAN BELAJAR SISWA SEKOLAH DASAR

Marisa Cindiyana Wardhani¹, Rania Muhsin², Shelvi Nerisa Arviana³, Nabil
Maulana Majid⁴, Tasya Zaskia Putri⁵, Delia Indrawati⁶

¹⁻⁶PGSD PSDKU Universitas Negeri Surabaya

125111744102@mhs.unesa.ac.id, 225111744102@mhs.unesa.ac.id,

325111744101@mhs.unesa.ac.id, 425111744107@mhs.unesa.ac.id,

525111744108@mhs.unesa.ac.id, [6deliaindrawati@unesa.ac.id](mailto:deliaindrawati@unesa.ac.id)

ABSTRACT

The rapid development of digital technology has made gadget use an integral part of elementary school students' daily lives. While gadgets offer potential benefits as interactive learning media, excessive and uncontrolled use may negatively affect students' academic performance and study habits. This study aims to analyze the impact of gadget use on students' learning achievement and study habits through a literature review approach. The research employs a qualitative method with a library research design by examining relevant scientific articles, journals, and supporting literature. Data were collected through documentation techniques and analyzed using content analysis to identify patterns, relationships, and key findings. The results indicate that gadget use has a dual impact. On the one hand, it can enhance students' motivation, access to learning resources, and engagement when used appropriately. On the other hand, excessive use especially for non-educational purposes such as gaming and social media tends to reduce concentration, learning discipline, and academic performance. Furthermore, the lack of parental and teacher supervision strengthens the negative effects of gadget use. Therefore, proper guidance and controlled usage are essential to maximize the educational benefits of gadgets while minimizing their adverse impacts on elementary school students.

Keywords: gadget use, learning achievement, study habits

ABSTRAK

Perkembangan teknologi digital yang pesat menjadikan penggunaan gadget sebagai bagian dari kehidupan sehari-hari siswa sekolah dasar. Meskipun gadget memiliki potensi sebagai media pembelajaran yang interaktif, penggunaan yang berlebihan dan tidak terkontrol dapat berdampak negatif terhadap prestasi dan kebiasaan belajar siswa. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis dampak penggunaan gadget terhadap prestasi belajar dan kebiasaan belajar siswa melalui pendekatan studi literatur. Metode yang digunakan adalah kualitatif dengan jenis penelitian kepustakaan (library research) yang mengkaji berbagai artikel ilmiah, jurnal, dan sumber literatur yang relevan. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui dokumentasi, sedangkan analisis data menggunakan analisis isi (*content*

analysis) untuk mengidentifikasi pola dan temuan utama. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan gadget memiliki dampak ganda. Secara positif, gadget dapat meningkatkan motivasi belajar, akses terhadap sumber belajar, serta keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Namun, penggunaan yang berlebihan, terutama untuk aktivitas non-edukatif seperti bermain game dan media sosial, cenderung menurunkan konsentrasi, disiplin belajar, dan prestasi akademik. Selain itu, kurangnya pengawasan dari orang tua dan guru memperkuat dampak negatif tersebut. Oleh karena itu, diperlukan pengendalian dan pendampingan yang tepat agar penggunaan gadget dapat memberikan manfaat optimal dalam proses pembelajaran siswa sekolah dasar.

Kata kunci: penggunaan gadget, prestasi belajar, kebiasaan belajar

A. Pendahuluan

Di era digital saat ini, penggunaan gadget telah menjadi bagian yang tidak terpisahkan dalam kehidupan sehari-hari, termasuk pada anak usia sekolah dasar. Perkembangan teknologi yang pesat memungkinkan siswa untuk dengan mudah mengakses berbagai informasi serta memanfaatkan gadget sebagai media pembelajaran yang interaktif dan inovatif. Penggunaan gadget dalam dunia pendidikan pada dasarnya dapat memberikan dampak positif, seperti meningkatkan akses terhadap sumber belajar dan mendukung proses pembelajaran mandiri (Syifa et al., 2019). Namun demikian, penggunaan gadget yang tidak terkontrol sering kali menyebabkan anak lebih banyak menggunakannya untuk aktivitas

hiburan dibandingkan kegiatan pembelajaran.

Fenomena tersebut menunjukkan adanya perubahan pola belajar pada siswa sekolah dasar. Berdasarkan penelitian terbaru, sebagian besar siswa menggunakan gadget dalam durasi yang cukup tinggi setiap harinya, dengan dominasi aktivitas seperti bermain game dan menonton video (Rozalia, 2017). Kondisi ini menyebabkan berkurangnya waktu belajar serta menurunnya minat siswa terhadap kegiatan akademik. Selain itu, kurangnya pengawasan dari orang tua juga menjadi faktor yang memperkuat kecenderungan penggunaan gadget secara berlebihan.

Dampak penggunaan gadget yang tidak terkontrol juga terlihat pada prestasi belajar siswa. Penelitian menunjukkan adanya hubungan

signifikan antara intensitas penggunaan gadget dengan penurunan konsentrasi belajar dan hasil akademik siswa (Rozalia, 2017). Siswa yang terlalu sering menggunakan gadget cenderung mengalami kesulitan dalam memusatkan perhatian saat belajar, sehingga berdampak pada rendahnya pencapaian akademik. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan gadget dapat menjadi salah satu faktor yang mempengaruhi keberhasilan belajar siswa di sekolah dasar.

Selain berdampak pada prestasi belajar, penggunaan gadget juga mempengaruhi kebiasaan belajar siswa. Penggunaan gadget yang berlebihan dapat menyebabkan perubahan perilaku belajar, seperti berkurangnya waktu belajar, rendahnya minat membaca, serta menurunnya kedisiplinan dalam belajar (Pebriana, 2017). Bahkan dalam beberapa kasus, siswa menjadi lebih individualis dan kurang berinteraksi dengan lingkungan sosialnya. Kondisi ini menunjukkan bahwa dampak gadget tidak hanya terbatas pada aspek kognitif, tetapi juga pada pembentukan kebiasaan dan karakter belajar siswa.

Berdasarkan uraian tersebut, permasalahan dalam penelitian ini difokuskan pada bagaimana dampak penggunaan gadget terhadap prestasi dan kebiasaan belajar siswa sekolah dasar. Adapun tujuan penelitian ini adalah untuk menganalisis pengaruh penggunaan gadget terhadap prestasi belajar serta kebiasaan belajar siswa. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat secara ilmiah dalam pengembangan ilmu pendidikan, serta secara praktis sebagai bahan pertimbangan bagi guru dan orang tua dalam mengarahkan penggunaan gadget secara bijak guna mendukung proses pembelajaran yang optimal di era digital.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian kepustakaan (library research) atau studi literatur. Pendekatan ini bertujuan untuk mengkaji dan menganalisis berbagai sumber tertulis yang relevan dengan topik penelitian.

Penelitian dengan pendekatan studi literatur dilakukan melalui beberapa tahapan. Tahapan tersebut meliputi pengumpulan artikel,

penyaringan atau pengurangan jumlah artikel berdasarkan variabel-variabel tertentu, penyusunan dan pengelompokan artikel yang telah dipilih, pengorganisasian serta pembahasan isi artikel, dan diakhiri dengan penarikan kesimpulan (Asbar & Witarsa, 2020).

Penelitian dengan pendekatan Sumber data dalam penelitian ini berupa data sekunder yang diperoleh dari artikel jurnal, buku, serta publikasi ilmiah lainnya yang relevan. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan metode dokumentasi, yaitu dengan menelusuri dan mengkaji berbagai literatur yang sesuai dengan fokus penelitian.

Teknik analisis data menggunakan analisis isi (content analysis), yang dilakukan dengan cara mengidentifikasi, mengklasifikasikan, serta menginterpretasikan informasi dari berbagai sumber yang telah dipilih. Hasil analisis kemudian disajikan secara deskriptif untuk memberikan pemahaman yang komprehensif terkait topik yang diteliti.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang pesat telah membawa dampak

perubahan yang signifikan dalam berbagai aspek kehidupan termasuk di bidang pendidikan. Salah satu bentuk perkembangannya adalah adanya peningkatan penggunaan gadget di kalangan anak usia sekolah dasar. Gadget seperti smartphone dan tablet kini tidak hanya digunakan sebagai sarana komunikasi, tetapi juga sebagai media hiburan dan pembelajaran. Namun, penggunaan gadget yang tidak terkontrol dapat memberikan dampak terhadap minat belajar dan prestasi akademik siswa.

Menurut Rideout (2017), anak-anak menghabiskan waktu yang semakin besar untuk berinteraksi dengan perangkat digital dibandingkan dengan aktivitas belajar konvensional. Hal ini dapat menyebabkan penurunan minat belajar karena perhatian siswa lebih terfokus pada konten hiburan dibandingkan materi pelajaran. Sejalan dengan itu, penelitian menurut Hidayat dan Khotimah (2019) menunjukkan bahwa penggunaan gadget yang berlebihan cenderung menurunkan konsentrasi belajar siswa, sehingga

berdampak pada rendahnya hasil belajar.

Di sisi lain, gadget juga memiliki potensi positif apabila digunakan secara tepat. Warsita (2015) menyatakan bahwa teknologi dapat menjadi media pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa jika dimanfaatkan secara bijak. Namun, tanpa adanya pengawasan dari orang tua dan guru, penggunaan gadget lebih sering mengarah pada aktivitas non-edukatif seperti bermain game dan media sosial.

Lebih lanjut lagi, penelitian oleh Pratiwi (2020) yang mengungkapkan bahwa terdapat hubungan signifikan antara intensitas penggunaan gadget dengan prestasi belajar siswa sekolah dasar. Siswa yang menggunakan gadget secara berlebihan cenderung memiliki prestasi yang lebih rendah dibandingkan siswa yang menggunakan gadget secara terkontrol. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan gadget perlu diarahkan agar tidak mengganggu proses belajar siswa.

Dari uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa penggunaan gadget memiliki pengaruh yang kompleks terhadap minat dan prestasi belajar siswa sekolah dasar. Berdasarkan hasil dari studi literatur sepuluh penelitian ilmiah yang relevan, dapat disimpulkan bahwa penggunaan gadget memiliki pengaruh yang cukup besar terhadap minat dan hasil belajar siswa sekolah dasar. Pengaruh tersebut dapat bersifat positif maupun negatif, tergantung pada cara penggunaan serta pengawasan dari orang tua dan guru.

1. Pada penelitian pertama yang dilakukan oleh Dela Apri Setiyani & Heru Purnomo dengan judul "*Pengaruh Gadget terhadap Minat dan Hasil Belajar Siswa Kelas Dua Sekolah Dasar*" menunjukkan bahwa penggunaan gadget memiliki pengaruh terhadap minat belajar siswa. Gadget dapat membantu meningkatkan ketertarikan siswa dalam belajar, terutama jika digunakan untuk kegiatan yang mendukung pembelajaran. Namun,

- pengaruh terhadap hasil belajar tidak selalu signifikan, karena hasil belajar juga dipengaruhi oleh faktor lain seperti lingkungan dan metode pembelajaran.
2. Kedua, penelitian yang dilakukan oleh Hanum Istiqomah Azhar Fadhila, Nadya Pramesti Akyela, dan Reza Nur Oktavia pada tahun 2025 dengan judul *“Dampak Penggunaan Gadget Berlebihan Terhadap Perilaku dan Prestasi Belajar Siswa SD”* menunjukkan bahwa penggunaan gadget yang tidak terkontrol dapat berdampak negatif terhadap perilaku dan prestasi belajar siswa. Siswa yang terlalu sering menggunakan gadget, terutama untuk bermain game atau hiburan, cenderung mengalami penurunan konsentrasi, kurang interaksi sosial, dan akhirnya berdampak pada menurunnya prestasi belajar.
 3. Selanjutnya, penelitian yang dilakukan oleh Nikmawati, Henry Suryo Bintoro, dan Santoso pada tahun 2021 dengan judul *“Dampak Penggunaan Gadget terhadap Hasil Belajar dan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar”* menunjukkan bahwa gadget memiliki dua sisi pengaruh terhadap siswa. Di satu sisi, gadget dapat memudahkan siswa dalam mengakses informasi dan membantu proses belajar. Namun di sisi lain, jika digunakan secara berlebihan, gadget justru dapat menurunkan minat belajar dan hasil belajar siswa karena siswa menjadi kurang fokus dan mudah terdistraksi.
 4. Penelitian yang dilakukan oleh Nur Ismiati dan Nur Hakimah pada tahun 2025 dengan judul *“Pengaruh Penggunaan Gadget terhadap Minat Belajar Siswa di Sekolah Dasar”* juga menunjukkan bahwa penggunaan gadget berpengaruh terhadap minat belajar siswa sekolah dasar. Jika digunakan secara tepat, gadget dapat menjadi media pembelajaran yang menarik. Namun, jika tidak diawasi, penggunaan gadget justru dapat menurunkan motivasi

- belajar karena siswa lebih tertarik pada konten hiburan dibandingkan pembelajaran.
5. Penelitian yang dilakukan oleh Febi Febriani, Haifaturrahmah, Syafruddin pada tahun 2025 dengan judul *“Dampak Penggunaan Gadget terhadap Konsentrasi Belajar Siswa Sekolah Dasar”* mengungkapkan bahwa penggunaan gadget sangat berpengaruh terhadap konsentrasi belajar siswa. Semakin lama waktu penggunaan gadget, terutama untuk hal yang tidak berkaitan dengan pembelajaran, maka tingkat konsentrasi siswa semakin menurun. Hal ini menyebabkan siswa sulit fokus saat belajar dan berdampak pada pemahaman materi.
 6. Penelitian yang dilakukan oleh Maya Ferdiana Rozalia pada tahun 2017 dengan judul *“Hubungan Intensitas Pemanfaatan Gadget dengan Prestasi Belajar Siswa Kelas V Sekolah Dasar”* menunjukkan bahwa penggunaan gadget memiliki kaitan dengan prestasi belajar siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa intensitas penggunaan gadget pada siswa berada pada kategori sedang dan prestasi belajar siswa berada pada kategori cukup. Analisis korelasi menunjukkan adanya hubungan negatif yang sangat rendah dan tidak signifikan antara intensitas pemanfaatan gadget dengan prestasi belajar siswa, sehingga penggunaan gadget yang tinggi cenderung dapat menurunkan prestasi belajar meskipun pengaruhnya tidak signifikan.
 7. Penelitian yang dilakukan oleh Agrio Julmiran dan Siti Quratul Ain pada tahun 2024 dengan judul *“Hubungan Durasi Penggunaan Gadget dengan Prestasi Siswa Kelas V Sekolah Dasar”* menunjukkan bahwa penggunaan gadget memiliki hubungan dengan prestasi belajar siswa. Hasil penelitian menemukan bahwa terdapat hubungan yang kuat antara durasi penggunaan gadget dengan prestasi belajar siswa kelas V di SDN 014 Perawang Barat, dengan nilai korelasi yang menunjukkan

- kontribusi sebesar 72,10% terhadap prestasi siswa. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan gadget yang berlebihan dapat mempengaruhi hasil belajar sehingga perlu adanya pengawasan dalam penggunaannya.
8. Kemudian, penelitian yang dilakukan oleh Lilik Supriani, MuhamadAbdul Roziq Asrori, Nafik Umurul Hadi pada tahun 2025 dengan judul *“Determinasi Penggunaan Gadget dan Motivasi Belajar terhadap Prestasi Belajar Siswa Kelas atas Sekolah Dasar”* Menunjukkan penggunaan gadget dan motivasi belajar terhadap prestasi akademik siswa kelas atas SD Negeri 2 Beji. Hasil penelitian menunjukkan kedua variabel tersebut secara simultan berpengaruh signifikan, dengan tingkat penjelasan mencapai 81,8%. Motivasi belajar memiliki pengaruh lebih kuat dibandingkan penggunaan gadget, meskipun gadget tetap berperan sebagai sumber belajar yang efektif jika digunakan secara bijak. Temuan ini menegaskan pentingnya pengelolaan penggunaan teknologi dan peningkatan motivasi internal untuk meningkatkan prestasi akademik siswa.
9. Selanjutnya, penelitian yang dilakukan oleh Melly Lailatul Munawwaroh dan Rita Kusumah dengan judul *“Analisis Penggunaan Gadget terhadap Motivasi Belajar pada Materi Iklan di Kelas IV SDN 1 Cigarukgak”* menunjukkan bahwa penggunaan gadget memiliki pengaruh terhadap motivasi belajar siswa. Gadget dapat memberikan dampak positif, seperti mempermudah akses informasi, membantu siswa dalam mengerjakan tugas, serta meningkatkan ketertarikan belajar jika digunakan sebagai media pembelajaran. Namun, penelitian ini juga menemukan bahwa penggunaan gadget lebih dominan memberikan dampak negatif terhadap motivasi belajar siswa. Banyak siswa menggunakan gadget

untuk hiburan seperti bermain game dan menonton video, sehingga mengurangi fokus dan minat mereka dalam belajar. Selain itu, penggunaan yang berlebihan dapat menyebabkan siswa menjadi kurang disiplin, kurang memperhatikan pelajaran, dan cenderung bergantung pada gadget. Dengan demikian, motivasi belajar siswa tidak hanya dipengaruhi oleh gadget, tetapi juga oleh pengawasan orang tua dan guru serta bagaimana gadget tersebut digunakan dalam kegiatan pembelajaran.

Berdasarkan hasil kajian terhadap sembilan penelitian tersebut menunjukkan bahwa gadget dapat menjadi alat pendukung maupun penghambat proses belajar siswa, tergantung dengan penggunaannya. Ketika gadget dimanfaatkan secara tepat itu dapat meningkatkan semangat dan motivasi belajar siswa melalui akses sumber belajar digital. Namun ketika penggunaannya tidak terkontrol, seperti dipakai untuk bermain game, media sosial, atau kegiatan non-edukatif lainnya, justru

berpotensi menurunkan konsentrasi, motivasi dan berdampak negatif terhadap pencapaian akademik siswa. Studi yang dianalisis menunjukkan bahwa penggunaan gadget dalam batas yang wajar justru dapat mendorong kreativitas, keterampilan, dan akses terhadap sumber belajar. Sebaliknya penggunaan gadget yang berlebihan sering kali dapat menjadi penyebab turunnya prestasi belajar dan minat belajar. Karena itu, faktor pengawasan dari orang tua menjadi kunci yang akan menentukan arah dampak gadget. Lingkungan belajar yang kondusif, nyaman, dan menyenangkan dapat tercipta apabila terdapat sinergi antara pemanfaatan teknologi secara positif dengan bimbingan orang dewasa. Dengan adanya pengawasan ini dampak negatif dari gadget dapat diminimalisir, sehingga teknologi benar-benar berfungsi sebagai alat dalam memperkuat motivasi dan hasil belajar siswa sekolah dasar.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil kajian literatur terhadap berbagai penelitian mengenai penggunaan gadget pada siswa sekolah dasar, dapat disimpulkan bahwa gadget memiliki

pengaruh yang cukup signifikan terhadap minat belajar dan prestasi belajar siswa. Pengaruh tersebut bersifat dua arah, yaitu dapat memberikan dampak positif maupun negatif tergantung pada intensitas, tujuan penggunaan, serta pengawasan dari orang tua dan guru. Secara positif, gadget dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran yang menarik dan interaktif, sehingga mampu meningkatkan motivasi, kreativitas, serta akses siswa terhadap berbagai sumber belajar digital. Pemanfaatan gadget yang tepat dapat membantu siswa memahami materi pelajaran dengan lebih mudah dan meningkatkan ketertarikan mereka terhadap proses belajar. Namun di sisi lain, penggunaan gadget yang berlebihan dan tidak terkontrol cenderung memberikan dampak negatif, seperti menurunnya konsentrasi belajar, berkurangnya interaksi sosial, serta rendahnya minat dan prestasi belajar siswa. Hal ini terutama terjadi ketika gadget lebih banyak digunakan untuk aktivitas non-edukatif seperti bermain game atau mengakses media sosial. Oleh karena itu, diperlukan pengawasan serta pendampingan dari

orang tua dan guru dalam penggunaan gadget oleh siswa. Penggunaan gadget yang bijak dan terarah diharapkan dapat memaksimalkan manfaat teknologi dalam pembelajaran sekaligus meminimalkan dampak negatifnya, sehingga gadget dapat berperan sebagai sarana pendukung dalam meningkatkan kualitas proses dan hasil belajar siswa sekolah dasar.

DAFTAR PUSTAKA

- Agrio Julmiran, & Siti Quratul Ain. (2024). Hubungan Durasi Penggunaan Gadget dengan Prestasi Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Didaktika: Jurnal Kependidikan*, 13(1 Februari), 1011-1018. <https://doi.org/10.58230/27454312.548>
- Chusna, P. A. (2017). Pengaruh media gadget pada perkembangan karakter anak. *Dinamika Penelitian: Media Komunikasi Sosial Keagamaan*, 17(2), 315–330. <https://doi.org/10.21274/Dinamika/2017.17.2.315-330>
- Fadhila, H. I. A., Akyela, N. P., Oktavia, R. N., Suriansyah, W. R., Suriansyah, A., & Refianti, W. R. (2025). DAMPAK PENGGUNAAN GADGET BERLEBIHAN TERHADAP PERILAKU DAN PRESTASI

- BELAJAR SISWA SD. Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar, 10(04), 438-451.
- Hidayat, A., & Khotimah, K. (2019). Pengaruh penggunaan gadget terhadap konsentrasi belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 10(2), 120–128.
- Ismiati, N., & Hakimah, N. (2025). Pengaruh Penggunaan Gadget terhadap Minat Belajar Siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 9(2), 561–573. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v9i2.9900>
- Maya F. R, (2023) Dampak penggunaan gadget terhadap konsentrasi belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendas Universitas Pasundan*.
<https://doi.org/10.23969/jp.v9i2.35580>
- Munawwaroh, ML, & Kusumah, R (2025). ANALISIS PENGGUNAAN GADGET TERHADAP MOTIVASI BELAJAR PADA MATERI IKLAN DI KELAS IV SDN 1 CIGARUKGAK. *Pendas: Jurnal Ilmiah* 10(4), 266-276. <https://doi.org/10.23969/jp.v10i04.34667>
- Nikmawati, N., Bintoro, H. S., & Santoso, S. (2021). Dampak penggunaan gadget terhadap hasil belajar dan minat belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Edutech Undiksha*, 9(2), 254-259.
- 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. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v1i1.26>
- Pratiwi, D. (2020). Hubungan intensitas penggunaan gadget dengan prestasi belajar siswa SD. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 15(1), 45–53.
- Rideout, V. (2017). *The Common Sense census: Media use by kids age zero to eight*. Common Sense Media.
- Rozalia, M. F. (2017). Hubungan intensitas pemanfaatan gadget dengan prestasi belajar siswa kelas V sekolah dasar. *Jurnal Pemikiran dan Pengembangan Sekolah Dasar (JP2SD)*, 5(2), 722-731.
- Setiyani, D. A., & Purnomo, H. (2021). Pengaruh gadget terhadap minat dan hasil belajar siswa kelas dua sekolah dasar. *Jurnal Studi Pembelajaran dan Tata Cara Belajar*. <https://doi.org/10.23887/jlls.v5i3.52531>
- Subahan, A., Dista, D. X., & Witarsa, R. (2021). KAJIAN LITERATUR TENTANG KEBIJAKAN PENDIDIKAN DASAR DI MASA PANDEMI DAN DAMPAKNYA TERHADAP PEMBELAJARAN. *Jurnal*

Review Pendidikan Dan
Pengajaran, 4(1), 1–9.
[https://doi.org/10.31004/jrpp.v4
i1.1662](https://doi.org/10.31004/jrpp.v4i1.1662)

Supriani, L, Asrori, MAR, & Hadi, NU
(2025). DETERMINASI
PENGGUNAAN GADGET
DAN MOTIVASI BELAJAR
TERHADAP PRESTASI
BELAJAR SISWA KELAS
ATAS SEKOLAH DASAR.
*Pendas : Jurnal ilmiah
Pendidikan Dasar* 10(3), 220-
234.
[https://doi.org/10.23969/jp.v10i
03.29568](https://doi.org/10.23969/jp.v10i03.29568)

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.
[https://doi.org/10.23887/jisd.v3
i4.22310](https://doi.org/10.23887/jisd.v3i4.22310)