

PENGARUH SMARTPHONE TERHADAP PRESTASI BELAJAR SISWA SEKOLAH DASAR

Nur Hesti Rachmawati*

Universitas Muhammadiyah Surakarta

*Corresponding-Author : a510200027@student.ums.ac.id

ABSTRAK. *Smartphone* merupakan salah satu dari sekian banyak jenis *gadget*. Pada era global seperti sekarang ini, hampir semua orang memiliki sebuah *smartphone* pribadi. Bukan hanya orang dewasa, kecanggihan teknologi kini dapat dinikmati oleh berbagai kalangan, tak terkecuali anak-anak jenjang pendidikan dasar. *Smartphone* kini bukan hanya sekedar sebagai sarana komunikasi namun dapat juga digunakan untuk keperluan lain seperti belanja online, bermain *games*, membaca *e-book*, media sosial, bahkan digunakan untuk mentransfer sejumlah uang dan masih banyak fitur lain yang mampu mempermudah dan mempercepat aktivitas manusia. Namun, hadirnya kecanggihan teknologi dan *gadget* tidak selalu membawa manfaat bagi manusia. Ada beberapa dampak dari kecanduan *smartphone* yang terjadi pada anak yang dapat memengaruhi prestasi, selain itu juga memberikan dampak lain seperti merasa kesepian ketika tidak bermain *smartphone*, dalam sehari bisa bermain *smartphone* selama berjam-jam. Jika tidak diberikan *smartphone* maka ia akan menangis dan mengamuk. Salah satu solusi yang dapat diterapkan adalah melalui *outdoor learning* yang berbasis kearifan lokal yaitu permainan tradisional. Metode solusi ini menggunakan tiga tahapan, yaitu persiapan, pelaksanaan dan evaluasi. Dengan menerapkan solusi tersebut didapat hasil peserta menjadi lebih menyukai permainan tradisional. terjadi penurunan pada grafik menjadi 8 jam/minggu setelah anak diajak bermain permainan tradisional setiap minggu. Yang artinya, perhatian dan pola pikir anak sudah tidak lagi terfokus pada *smartphone*.

Kata Kunci: smartphone, prestasi belajar, sekolah dasar

ABSTRACT. *Smartphone* is one of the many types of *gadgets*. In this global era, almost everyone has a personal *smartphone*. Not only adults, technological sophistication can now be enjoyed by various groups, including children at the basic education level. *Smartphones* are now not just as a means of communication but can also be used for other purposes such as online shopping, playing games, reading *e-books*, social media, even being used to transfer some money and many other features that can simplify and speed up human activities. However, the presence of technological sophistication and *gadgets* does not always bring benefits to humans. There are several impacts of *smartphone* addiction that occur in children that can affect achievement, besides that it also has other impacts such as feeling lonely when not playing *smartphones*, being able to play *smartphones* for hours a day. If not given a *smartphone* then he will cry and rage. One solution that can be applied is through *outdoor learning* based on local wisdom, namely traditional games. This solution method uses three stages, namely preparation, implementation and evaluation. By applying this solution, the participants became more interested in traditional games. there is a decrease in the graph to 8 hours / week after children are invited to play traditional games every week. Which means, children's attention and mindset are no longer focused on *smartphones*.

Keywords: smartphone, learning achievement, elementary school

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi yang semakin cepat membawa perubahan yang signifikan terutama pada anak-anak. Kondisi ini dapat menjadi peluang sekaligus tantangan supaya generasi muda

dapat melangkah dan berkembang ke arah yang lebih baik. *Smartphone* merupakan salah satu dari sekian banyak jenis *gadget*. Pada era global seperti sekarang ini, hampir semua orang memiliki sebuah *smartphone* pribadi. Bukan hanya orang dewasa, kecanggihan teknologi ini dapat dinikmati oleh berbagai kalangan, tak terkecuali anak-anak jenjang pendidikan dasar. Bahkan, tak sedikit orang yang memiliki lebih dari satu *smartphone* dengan alasan tuntutan pekerjaan. *Smartphone* kini bukan hanya sekedar sebagai sarana komunikasi namun dapat juga digunakan untuk keperluan lain seperti belanja online, bermain *games*, membaca *e-book*, media sosial, bahkan digunakan untuk mentransfer sejumlah uang dan masih banyak fitur lain yang mampu mempermudah dan mempercepat aktivitas manusia. Namun, hadirnya kecanggihan teknologi dan gadget tidak selalu membawa manfaat bagi manusia. Apabila salah dalam pemanfaatan dan penggunaan, dapat berdampak buruk bagi kesehatan bahkan dapat merusak psikis penggunanya. Hal ini dapat terjadi apabila seseorang berlebihan menggunakan *smartphone* tanpa memikirkan resikonya. Tak terkecuali pada anak-anak, dikarenakan pola pikir mereka yang masih labil dan belum memperhatikan dampak dari apa yang mereka sukai. Memberikan *smartphone* pribadi kepada anak usia pendidikan dasar sangat beresiko. Karena, anak-anak dapat terkena dampak buruk dari *smartphone*. Penggunaan aplikasi media sosial dan games dalam *smartphone* secara berlebihan dan diluar kontrol seperti YouTube, Instagram, Twitter, WhatsApp, Mobile Legends, Free Fire dan masih banyak lagi akan berdampak pada kesehatan mata bahkan mental anak. Waktu yang seharusnya mereka gunakan untuk belajar menjadi terpankas bahkan habis mereka gunakan untuk bermain dengan telepon pintar mereka. Perilaku yang buruk tersebut apabila diteruskan akan menjadi sebuah kebiasaan buruk. Dimana anak yang semula bermain *smartphone* hanya diwaktu luang, akan semakin sering dan menjadi kecanduan. Kecanduan yang terjadi pada anak dapat mengurangi motivasi belajar dan akan menghambat prestas. (Rahma 2015) dalam penelitiannya menunjukkan bahwa handphone menjadi salah satu faktor yang dapat menurunkan tingkat aktivitas belajar siswa SMA di Rengat Barat.

Pada kenyataannya, lama-kelamaan anak akan cenderung kehilangan motivasi belajar dan tergantikan oleh kesenangan barunya yaitu bermain *smartphone*. (Putrianasari; Wasitohadi 2015) menyatakan bahwa dalam pembelajaran motivasi merupakan salah satu faktor yang mempengaruhi keefektivan dalam kegiatan pembelajaran, karena motivasilah yang mendorong siswa ingin melakukan kegiatan belajar. Motivasi belajar juga berarti sebagai keseluruhan daya penggerak, pendorong dari dalam diri siswa yang menimbulkan kegiatan belajar yang diwujudkan dalam bentuk adanya kebutuhan, dorongan dan usaha siswa dalam melakukan aktivitas guna mencapai tujuan.

Penelitian yang dilaksanakan oleh (Salman 2012) menyimpulkan bahwa dampak negatif yang ditimbulkan antara lain mengganggu perkembangan anak, menurunka prestasi belajar siswa, rawan terhadap tindak kejahatan, berpotensi mempengaruhi sikap dan prilaku siswa dan siswa akan lebih boros. Seperti hasil penelitian yang dilakukan oleh (Ula 2021) kondisi kecanduan *smartphone* diantaranya, gelisah dan merasa kesepian ketika tidak bermain *smartphone*, tetap memainkan *smartphone* meskipun sambil mengisi daya, idak bisa terlepas dari *smartphone*, dalam sehari bisa bermain *smartphone* selama berjam-jam, jika tidak diberikan *smartphone* maka anak akan menangis dan mengamuk.

Penelitian ini dilaksanakan guna mengetahui sebeerapa besar dampak *smartphone* bagi anak usia pendidikan dasar. Manfaat dari penelitian ini ialah sebagai sebuah referensi mengenai dampak dari penggunaan *smartphone* bagi anak. Serta dapat sebagai antisipasi bagi orangtua untuk selalu mengawasi mengontrol dari kebiasaan bermain *smartphone* yang dapat berdampak pada prestasi anak. Selain itu, dapat menjadi sebuah pertimbangan perbaikan pola asuh pada generasi muda demi masa depan mereka yang lebih cerah.

ANALISIS PERMASALAHAN

Permasalahan mengenai kecanduan smartphone harus mendapatkan perhatian yang lebih serius dari semua pihak, baik itu orang tua, sekolah dan masyarakat sekitar. Dikarenakan kecanduan smartphone pada anak jenjang pendidikan dasar memberikan dampak yang serius. Menurut (Adib 2021) Dampak yang didapatkan dalam menggunakan gadget yaitu: Pertama, radiasi yang ditimbulkan dari smartphone sangat berbahaya bagi daya kembang khususnya anak, di mana Radiasi elektromagnetik terdiri dari gelombang elektrik dan energi magnetik dengan kecepatan cahaya. Semua energi elektromagnetik jatuh pada spektrum elektromagnetik. Frekuensi yang mampu di pancarkan oleh gadget seperti telepon genggam yakni berada di kisaran 800- 2540 MHz yaitu termasuk gelombang radio (radiasi ELF).

Banyak penyakit yang berpotensi muncul yang disebabkan oleh radiasi dalam menggunakan smartphone beberapa penyakit itu adalah kanker, tumor otak, alzheimer, parkinson, sakit kepala. Dibanding orang dewasa, anak-anak zaman sekarang sudah mengenal teknologi nirkabel sejak kecil sehingga waktu “bersentuhan” dengan radiasi lebih panjang. Hal ini disebabkan karena di usia 12-15 tahun, anak mengalami proses bangkitnya akal, nalar dan kesadaran diri. Kedua, Pengaruh Gadget terhadap Perkembangan Anak, Pengaruh penggunaan gadget terhadap perkembangan anak memiliki dampak positif dan dampak negatif.

Tabel 1. Hasil penelitian dampak penggunaan smartphone

No	Subyek	Kondisi Kecanduan	Prestasi Belajar	Dampak Kecanduan Smartphone	Hasil
1	AS	<ul style="list-style-type: none"> - Gelisah dan merasa kesepian ketika tidak bermain smaertphone - Tetap memainkan smartphone meskipun sambil mengisi daya - Tidak bisa terlepas dari smartphone 	<p>Perasaan AS ketika diberikan tugas oleh wali kelas adalah merasa kesal, karena ia tidak sukabelajar. Hari-harinya dihabiskan untuk bermain <i>smartphone</i>. Prestasi belajar AS mnenurun dengan diperolehnya nilai yang rendah Hal tersebut menunjukkan bahwa AS mengalami gangguan pada prestasi belajarnya karena sering bermain <i>smartphone</i>. Ia merasa tidak</p>	<p>Kecanduan AS terhadap <i>smartphone</i> memang sudah mempengaruhi prestasi belajarnya, ia tidak menyukai tugas sekolah yang diberikan oleh gurunya dan lebih senang bermain <i>smartphone</i> dibandingkan dengan belajar sehingga prestasi belajarnya menurun</p>	<p>AS mengalami kecanduan smartphone dan berdampak pada prestasi belajarnya yang menjadi rendah karena nilainya menurun semenjak sering bermain smartphone</p>
2	NAD	<ul style="list-style-type: none"> - Merasa kesepian ketika tidak bermain smartphone - Dalam sehari bisa bermain smartphone selama berjam-jam - Jika tidak diberikan smartphone maka ia akan menangis dan mengamuk 	<p>NAD selalu kesal ketika diberikan tugas dari wali kelasnya. Perasaan kesal itu berpengaruh terhadap kesediaannya belajar sehingga prestasi belajarnya rendah, hal ini mengindikasikan bahwa prestasi belajar NAD rendah.</p>	<p>Ketika menghadapi tugas yang diberikan guru ia menunjukkan ketidaktertarikannya serta merasa malas dalam menyelesaikan tugas yang diberikan. Selain itu, prestasi belajarnya rendah karena nilainya menurun semenjak sering bermain</p>	<p>NAD semenjak mengenal <i>smartphone</i> menjadi jelek nilainya, ia terkena kecanduan <i>smartphone</i> karena dalam sehari bisa bermain <i>smartphone</i></p>

				<i>smartphone</i>	
3	√	– Sedih ketika tidak bermain <i>smartphone</i>	RAW menjadi malas dalam belajar karena terlalu sering bermain <i>smartphone</i> .	RAW nampak nilainya	RAW kecanduan <i>smartphone</i>
		– Merasa kesepian ketika tidak bermain <i>smartphone</i>	kadang menggunakan <i>smartphone</i> untuk mencari jawaban dari soal yang diberikan oleh gurunya.	menuru ndibandingkan padakelas	karena ia menunjukkan perasaan yang gelisah dan
		– Jika tidak bermain <i>smartphone</i> , seringkali ia menangis dan mengamuk	Sehingga ketika pada lain waktu ditanya tentang apa yang sudah ia pelajari, ia tidak bisa menjawab karena tidak belajar dengan sungguh-sungguh	nyakarena seringny abermain <i>smartphone</i> .	sedih ketika tidak bermain <i>smartphone</i> , prestasi belajarnya menjadi rendah setelah ia mengenal <i>smartphone</i>

Adapun dampak positifnya antara lain, membantu perkembangan fungsi adaptif seorang anak, menambah pengetahuan anak, memperluas jaringan persahabatan, mempermudah komunikasi, dan membangun kreativitas anak. Sedangkan dampak negatifnya antara lain, anak menjadi ketergantungan terhadap gadget, sehingga dalam menjalankan segala aktivitas hidupnya anak tidak bisa terlepas dari gadget, anak menjadi sulit berkonsentrasi pada dunia nyata, anak menjadi lebih suka bermain dengan gadgetnya daripada bermain dengan temannya, dan anak menjadi malas bergerak dan beraktivitas. Selain itu, dampak positif penggunaan gadget antara lain, yang pertama adalah gadget akan membantu perkembangan fungsi adaptif seorang anak artinya kemampuan seseorang untuk bisa menyesuaikan diri dengan keadaan lingkungan sekitar dan perkembangan zaman. Jika perkembangan zaman sekarang muncul gadget, maka anak pun harus tahu cara menggunakannya karena salah satu fungsi adaptif manusia zaman sekarang adalah harus mampu mengikuti perkembangan teknologi. Sebaliknya, anak yang tidak bisa mengikuti perkembangan teknologi bisa dikatakan fungsi adaptifnya tidak berkembang secara normal.

Sedangkan (Ula 2021) dalam hasil penelitiannya menjelaskan bahwa ada beberapa dampak dari kecanduan *smartphone* yang terjadi pada anak yang dapat memengaruhi prestasi, yaitu pada Tabel 1.

SOLUSI YANG DITAWARKAN

Upaya pembatasan penggunaan *smartphone* untuk mengurangi tingkat kecanduan pada anak harus dilakukan oleh berbagai pihak. Orang tua, sekolah dan lingkungan harus turut bekerjasama mendukung langkah-langkah yang diupayakan. Salah satu solusi yang dapat diterapkan adalah melalui outdoor learning yang berbasis kearifan lokal yaitu permainan tradisional. Dengan permainan tradisional, selain sebagai upaya untuk menurunkan tingkat kecanduan *smartphone* pada anak juga dapat sebagai upaya melestarikan budaya lokal. Solusi menggunakan permainan tradisional tersebut telah diterapkan oleh (Jufrida, Basuki, Kurniawan 2021) dengan menggunakan 3 tahapan, diantaranya:

Tahap Persiapan

Tim peneliti bersama mitra merumuskan sebuah permasalahan yang tengah terjadi yang menjadi prioritas yaitu penggunaan *smartphone* pada anak. Kemudian tim bersama mitra menyusun jadwal kegiatan dan penentuan tempat sosialisasi. Selanjutnya, tim mempersiapkan bahan/materi permainan tradisional, dengan jumlah permainan sebanyak 16 macam permainan.

Tahap Pelaksanaan

Kegiatan dibuka dengan sosialisasi/pengenalan permainan tradisional yang akan dimainkan bersama. Ini bertujuan agar anak kenal dengan permainan terlebih dahulu seperti, engklek, gobak sodor, engrang, patok lele, lompat tali, gasing, bakiak, bentengan, congklak, ABC, ular naga, hompimpa, cublak suweng, petak umpet, dan kelereng. Dalam pelaksanaan pengenalan, pertama tim memilih peserta sebanyak 20 orang yang akan dijadikan agen gerakan bermain diluar rumah. Kemudian, peserta dibagi menjadi beberapa kelompok yang masing-masing kelompok berisikan 5-6 anak. Setelah itu, tim menjelaskan jenis permainan, aturan main, peralatan untuk setiap kelompok. Lalu, tim bersama peserta melakukan simulasi bermain permainan tradisional agar peserta menjadi lebih paham.

Setelah dilaksanakan sosialisasi, selanjutnya adalah pendampingan, yang dilakukan untuk memastikan program ini dapat diterapkan oleh para peserta. Rincian kegiatannya ialah, pertama-tama tim memilih sebanyak 20 peserta. Pendampingan dilakukan sebanyak 5 kali pertemuan, dalam setiap pertemuan terdapat 2 permainan tradisional yang akan dimainkan oleh peserta. Kemudian, tim menjelaskan aturan main, alat dan bahan yang akan dimainkan. Para tim mendemonstrasikan permainan kepada peserta kemudian setelahnya mereka akan bermain permainan tradisional bersama peserta.

Anak-anak diharapkan bersedia bermain permainan tradisional baik saat mereka berada di sekolah maupun ketika di lingkungan tempat tinggal. Peserta dapat juga mengajak teman-teman mereka untuk bergabung dalam permainan tradisional yang semakin lama semakin hilang karena tidak ada anak yang meminkannya.

Tahap Evaluasi

Tahap evaluasi dilakukan untuk mengetahui dampak serta manfaat dari solusi program yang telah dilaksanakan. Manfaat yang diharapkan setelahnya adalah anak-anak dapat mengurangi intensitas mereka dalam bermain smartpone, dengan hanya menggunakannya saat diperluakann saja. Juga meningkatnya jumlah anak yang kembali menyukai dan memainkan permainan tradisional. Dengan demikian, permainan tidak hilang tergerus canggihnya jaman dan majunya globalisasi. Proses evaluasi dilakukan selama kegiatan sosialisasi dna pendampingan berlangsung. Sedangkan evaluasi pasca program dilakukan dengan memberikan sebuah angket kepada pihak-pihak terkait seperti, guru, orang tua dan anak sebagai peserta itu sendiri. Indikator keberhasilan dari diterapkannya program ini ialah meningkatnya jumlah anak-anak yang senang bermain permainan tradisional dan menurunnya kecanduan smartpone yang dialami anak, sehingga anak dapat fokus terhadap proses belajarnya dan meningkatkan prestasi belajarnya di sekolah.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil dari kegiatan yang telah dilaksanakan bertujuan untuk mengurangi kecanduan bermain smartpone pada anak, sehingga diharapkan anak dapat fokus terhadap proses belajarnya. Selain itu, menggunakan permainan tradisional sebagai medianya juga memberi dampak positif lain yakni, tetap lestarnya permainan anak tradisional. Hasil penelitian yang diperoleh (Jufrida, Basuki, Kurniawan 2021) diantaranya:

Sosialisasi Program

Sosialisasi diberikan kepada kepala sekolah dan guru terkait. Program sosialisasi dilaksanakan bertujuan untuk mendapatkan dukungan dari guru dan kepala sekolah.

Pengenalan dan Pelatihan Calon Agen Penggerak Permainan Tradisional

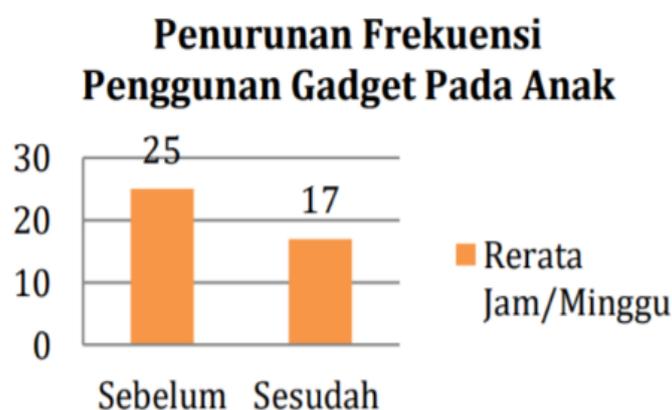
Kegiatan ini diikuti oleh 20 siswa calon agen penggerak. Ini dilaksanakan untuk mengenalkan permainan tradisional dan melatih cara memainkannya. Ada 16 jenis permainan tradisional yang diperkenalkan calon agen penggerak. Diantaranya, engklek gobak sodor, engrang, patok lele, lompat tali, gasing, bakiak, bentengan, congklak, ABC, ular naga, hompimpa, cublak suweng, petak umpet, dan kelereng. Kegiatan dilaksanakan dengan membagi peserta menjadi 4 kelompok yang terdiri dari 5 anak dalam setiap kelompok. Setiap kelompok dipandu oleh dua orang agen penggerak. Kegiatan diawali dengan memberikan materi pengenalan jenis-jenis permainan tradisional, aturan main, peralatan yang digunakan untuk setiap permainan yang akan dimainkan. Agen penggerak dan peserta kemudian memainkan permainan tradisional. Pengukuhan agen penggerak dilaksanakan apabila telah mengikuti pelatihan dan pendampingan, kemudian akan mendapat sebuah sertifikat.

Pendampingan Agen Penggerak Permainan Tradisional

Kegiatan pendampingan dilakukan untuk memastikan program ini dapat diterapkan oleh para agen penggerak. Kegiatan pendampingan dilakukan sebanyak 4 kali pertemuan. Pendampingan dilakukan di sekolah masing-masing. Calon agen penggerak diharapkan mau bermain permainan tradisional di sekolah atau di rumah. Calon agen penggerak dapat mengajak teman-teman yang lain untuk memainkan permainan tradisional. Pada setiap kegiatan pendampingan, agen penggerak memainkan 4 jenis permainan tradisional. Jenis permainan tradisional yang dimainkan diantaranya engklek gobak sodor, engrang, patok lele, lompat tali, gasing, bakiak, bentengan, congklak, ABC, ular naga, hompimpa, cublak suweng, petak umpet, dan kelereng.

Dampak Kegiatan Pelatihan dan Pendampingan

Setelah dilaksanakannya kegiatan pelatihan dan pendampingan, peserta menjadi lebih menyukai permainan tradisional. Hasil dari angket yang telah diberikan menunjukkan frekuensi penggunaan smartphone sebelum dan sesudah mengikuti serangkaian kegiatan, dengan jumlah 40 anak. Berdasarkan Gambar 1, terlihat bahwa terjadi penurunan pada grafik menjadi 8 jam/minggu setelah anak diajak bermain permainan tradisional setiap minggu. Yang artinya, perhatian dan pola pikir anak sudah tidak lagi terfokus pada smartphone. Anak juga dihimbau agar mengajak teman-temannya yang lain untuk bergabung dalam permainan, sehingga mereka akan lebih sering berinteraksi dengan teman sebaya.



Gambar 1 Grafik Penggunaan Gadget (Smartphone)

Permainan tradisional dapat mengembangkan keterampilan sosial anak. seperti kerjasama, penyesuaian diri, interaksi positif, sikap empati, patuh aturan, serta menghargai orang lain (Kurniati, 2006). Diharapkan dengan melestarikan permainan tradisional, dapat membentuk karakter sosial pada anak dan dapat mengurangi kecanduan gadget mereka sehingga mampu mengembalikan fokus pada kewajiban mereka yaitu belajar dan meningkatkan prestasi belajar.

KESIMPULAN

Memperhatikan banyaknya dampak negatif dari penggunaan smartphone yang berlebihan pada anak, orang tua dan guru harus berperan aktif dalam membatasi putra putrinya ketika menggunakan smartphone. Terutama dengan cara mengalihkan perhatian anak menjadi ke lain hal, contohnya bermain permainan tradisional. Dengan bermain permainan tradisional, anak akan dapat bersosialisasi dengan lingkungan sekitarnya, perlahan kebiasaannya pun akan berubah. Anak juga berperan sebagai pelestari permainan tradisional yang semakin lama semakin hilang akibat kemajuan jaman dan turunnya minat anak terhadap permainan tradisional.

REFERENSI

- Sobon, K., Mangundap, J. M., & Walewangko, S. (2020). Pengaruh Penggunaan Smartphone Terhadap Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar Di Kecamatan Mapanget Kota Manado. *Autentik : Jurnal Pengembangan Pendidikan Dasar*, 3(2), 97–106. <https://doi.org/10.36379/autentik.v3i2.38>
- Wahyuningsih dkk. (2018). *Pengaruh Konten Smartphone Terhadap Prestasi Anak SD Dengan Metode Technology Acceptance Model*. 11–18.
- Palupi, I. D. R. (2020). Pengaruh Media Sosial Pada Perkembangan Kecerdasan Anak Usia Dini. *Journal Edukasi Informal*, 127–134.
- Asmurti, A., Unde, A. A., & Rahamma, T. (2018). Dampak Penggunaan Smartphone Di Lingkungan Sekolah Terhadap Prestasi Belajar Siswa. *KAREBA : Jurnal Ilmu Komunikasi*, 6(2), 225. <https://doi.org/10.31947/kjik.v6i2.5318>
- Haikal, M. F., Thohari, M. I., & Mustafida, F. (2018). Pengaruh Penggunaan Smartphone Terhadap Prestasi Belajar Siswa Mts Hasyim Asyari Kota Batu. *Jurnal Pendidikan Islam*, 3, 196–202.
- Ula, W. R. R. (2021). Dampak Kecanduan Smartphone Terhadap Prestasi Belajar Pendahuluan. *Jurnal Pendidikan Dasar : Jurnal Tunas Nusantara*, 3(1), 290–298.
- Adib, H. (2021). Problematika Penggunaan Gadget dalam Pembelajaran Masa Pandemi Covid-19 (Dampak dan Solusi bagi Kesehatan Siswa). *Asatiza: Jurnal Pendidikan*, 2(3), 170–179. <https://doi.org/10.46963/asatiza.v2i3.391>
- Jufrida, J., Basuki, F. R., & Kurniawan, W. (2021). Agen Penggerak Permainan Tradisional: Solusi mengurangi Kecanduan Gadget Pada Anak. *Jurnal Surya Masyarakat*, 4(1), 1. <https://doi.org/10.26714/jsm.4.1.2021.1-9>
- Meutia, P., Fahreza, F., & Rahman, A. A. (2020). Analisis Dampak Negatif Kecanduan Game Online. *Genta Mulia*, XI(1), 22–32.
- Santoso, F. A. (2020). Dampak Penggunaan Gawai terhadap Pembelajaran Siswa Sekolah Dasar. *Edukatif : Jurnal Ilmu Pendidikan*, 2(1), 49–54. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v2i1.87>