



# JURNAL BASICEDU

Volume 9 Nomor 2 Tahun 2025 Halaman 561 - 573

Research & Learning in Elementary Education

<https://jbasic.org/index.php/basicedu>



## Pengaruh Penggunaan Gadget terhadap Minat Belajar Siswa di Sekolah Dasar

Nur Ismiati<sup>1✉</sup>, Nur Hakimah<sup>2</sup>

Universitas Nahdlatul Ulama Indonesia, Indonesia<sup>1</sup>

MI Salafiyah Gapuro Batang, Indonesia<sup>2</sup>

E-mail: [nurismiati@unusia.ac.id](mailto:nurismiati@unusia.ac.id)<sup>1</sup>, [nunghakimahdz@gmail.com](mailto:nunghakimahdz@gmail.com)<sup>2</sup>

### Abstrak

Pemakaian gadget dalam kehidupan sehari-hari dengan intensitas yang tinggi bisa menimbulkan efek negatif pada motivasi belajar siswa, sehingga hal tersebut berdampak pula pada ketidakseimbangan minat belajar, konsentrasi belajar, bahkan sampai pada prestasi belajar. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah penggunaan gadget berpengaruh terhadap minat belajar siswa. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan teknik pengambilan sampel menggunakan metode *Stratified sampling*. Berdasarkan hasil analisis regresi linier sederhana yang dilakukan, diperoleh nilai signifikansi sebesar 4,07. Dengan demikian, hipotesis alternatif ( $H_a$ ) diterima dan hipotesis nol ( $H_0$ ) ditolak. Selain itu, hasil regresi juga menunjukkan nilai koefisien determinasi (R Square) sebesar 0,090, yang mengindikasikan bahwa variabel independen memberikan kontribusi sebesar 9 % terhadap variabel dependen. Dari data tersebut dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh antara penggunaan gadget dan minat belajar siswa di MI Salafiyah Gapuro Warungasem Batang.

**Kata Kunci:** aktivitas penggunaan Gadget, minat belajar, siswa sekolah dasar

### Abstract

*The utilisation of gadgets in daily life with high intensity has been demonstrated to exert a detrimental effect on student learning motivation, thereby engendering an imbalance in interest in learning, learning concentration, and even learning achievement. The objective of this study is to ascertain whether the utilisation of gadgets exerts an influence on students' inclination to pursue learning. The present study employs a quantitative approach, utilising stratified sampling techniques. The findings of the researchers' simple linear regression tests indicate that the effect of variabel X on variabel Y is statistically significant at the 0.048 level ( $p < 0.05$ ). Furthermore, the F-count value obtained is greater than the F-table value, i.e.  $4.151 > 4.07$ . Consequently, the hypothesis  $H_a$  is accepted while the null hypothesis,  $H_0$ , is rejected. Furthermore, the coefficient of determination (R Square) of 0.090 is obtained from the simple linear regression test, indicating that the independent variabel has a 9% impact on the dependent variabel. This data indicates that the utilisation of gadgets exerts an influence on the learning behaviour of students at MI Salafiyah Gapuro Warungasem Batang.*

**Keywords:** Gadget usage activity, learning interest, primary school students

Copyright (c) 2025 Nur Ismiati, Nur Hakimah

✉ Corresponding author :

Email : [nurismiati@unusia.ac.id](mailto:nurismiati@unusia.ac.id)

DOI : <https://doi.org/10.31004/basicedu.v9i2.9900>

ISSN 2580-3735 (Media Cetak)

ISSN 2580-1147 (Media Online)

Jurnal Basicedu Vol 9 No 2 Tahun 2025  
p-ISSN 2580-3735 e-ISSN 2580-1147

## PENDAHULUAN

Seiring dengan perkembangan zaman melahirkan berbagai inovasi yang dapat membantu dan mempermudah kehidupan manusia. Hal itu dapat terlihat dalam berbagai bidang kehidupan, terutama dalam bidang teknologi dan informasi. Adapun salah satu bentuknya yaitu Gadget. Gadget merupakan alat elektronik yang didesain bentuknya kecil dengan dilengkapi berbagai macam fitur untuk memudahkan segala kebutuhan penggunanya. Gadget memiliki beraneka ragam bentuk, dimana hal tersebut terus diperbarui menyesuaikan target pasar yang ada. Dalam pengimplementasiannya, penggunaan gadget sudah menjadi sesuatu hal yang umum bahkan penggunanya beragam mulai dari usia anak-anak hingga dewasa. Intan Permata Sari, Esi Afriyanti, dan Elvi Oktarina (2020) menerangkan bahwa melalui data dari badan pusat statistik (BPS) yang berkolaborasi dengan Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) di tahun 2020, pengguna gadget di Indonesia mengalami peningkatan sampai 73,7 % populasi dengan penggunanya di dominasi oleh para remaja (Intan Permata Sari, Esi Afriyanti, dan Elvi Oktarina, 2020).

Selain dapat memudahkan kebutuhan manusia gadget juga mempunyai beberapa kekurangan, oleh karena itu bagi setiap pengguna harus tetap bijak dalam memanfaatkannya. Munawir, Noor Sania, Tanty Zakiyatul Fahiro (2025) dalam penelitiannya menjelaskan bahwa penggunaan gadget saat ini menimbulkan dampak yang signifikan pada prestasi anak, baik dampak tersebut sifatnya positif maupun negatif. Penggunaan gadget yang bijak akan memberikan banyak manfaat seperti mempermudah akses informasi dan materi pelajaran yang sulit, meningkatkan pemahaman serta minat siswa terhadap pembelajaran. Namun sebaliknya, apabila gadget dipakai secara berlebihan dan tidak dikontrol akan berdampak negatif bagi anak seperti perkembangan keterampilan interpersonal dan kreativitasnya akan terhambat, menurunkan hasil akademik, bahkan akan menimbulkan efek kecanduan dan terganggunya konsentrasi (Sania & Fahiro, 2025).

Diah Retno Wati, dkk. (2023) dalam penelitiannya menjelaskan bahwa pemakaian gadget dalam kehidupan sehari-hari dengan intensitas yang tinggi bisa menimbulkan efek negatif pada motivasi belajar siswa, sehingga hal tersebut berdampak pula pada ketidakseimbangan minat belajar, konsentrasi belajar, bahkan sampai pada prestasi belajar (Diah Retno Wati, dkk., 2023). Dampak negatif tersebut disebabkan oleh pemakaian gadget secara terus menerus. Beberapa diantara dampaknya yaitu terpaparnya anak pada konten negatif, seperti kekerasan, game sampai pornografi. Paparan konten tersebut dapat mempengaruhi perilaku anak secara negatif dan berdampak buruk pada perkembangan emosional serta sosial mereka. Penggunaan gadget berlebihan juga dapat mengganggu kemampuan kognitif anak. Konsumsi konten yang tidak sesuai usia secara terus menerus dapat menghambat perkembangan otak, bahkan berpotensi merusaknya secara permanen (Lestari & Novitri, 2023). Oleh karenanya orang tua dapat membantu anak merubah kebiasaan bermain gadget dengan aktivitas lain seperti olahraga, seni, atau bermain dengan mainan tradisional. Kegiatan-kegiatan ini dapat memberikan stimulasi fisik dan mental yang positif bagi anak, serta memperkaya pengalaman sosial mereka melalui interaksi langsung dengan lingkungan dan teman sebaya (Haryanto & Tohari, 2024).

Lebih lanjut dengan melihat kondisi yang semacam itu maka perlu adanya upaya pemberian edukasi kepada generasi muda agar lebih bijak dalam menggunakan gadget. Tentunya untuk mengoptimalkan hal itu kerjasama antara pihak sekolah, masyarakat, dan keluarga harus berjalan secara beriringan. Sejalan dengan hasil penelitian Handayani et al. (2024) mengatakan untuk mengatasi problematika kecanduan gadget diperlukan model atau pola komunikasi serta sentuhan bukan hanya dari sekolah saja melainkan juga dari masyarakat serta keluarga untuk bersama-sama menciptakan tatanan generasi muda yang berkualitas (Handayani et al., 2024). Adapun orang tua dapat memberikan batasan waktu penggunaan gadget untuk anak sebagai langkah awal dalam mencegah ketergantungan. Disamping itu, orang tua juga harus selektif dalam memilih tontonan yang relevan dengan usia dan kebutuhan anak. Hal tersebut perlu dilakukan supaya anak dapat menggunakan gadget untuk hal-hal yang bersifat edukatif dan positif. Selain membatasi dan memilih konten, orang tua juga sebaiknya menemani anak saat menggunakan gadget (Hidayatuladkia et al., 2021).

Pada penelitian ini memiliki kontribusi kebaruan dengan mengkaji pengaruh penggunaan gadget terhadap minat belajar siswa sekolah dasar melalui pendekatan kuantitatif, yang mengukur secara langsung intensitas penggunaan gadget dan tingkat minat belajar sebagai variabel yang dapat dianalisis secara statistik. Keunikan penelitian ini terletak pada fokusnya terhadap siswa sekolah dasar, dimana pada usia ini sangat diperlukan pengkajian secara mendalam terkait kualitas penggunaan gadget yang mereka lakukan sehari-hari. Penelitian ini penting untuk dilakukan mengingat semakin meluasnya penggunaan gadget di kalangan siswa sekolah dasar yang berpotensi menimbulkan perubahan signifikan dalam pola belajar mereka.

Berdasarkan hasil wawancara dengan beberapa siswa kelas VI B di MI Salafiyah Gapuro Warungasem Batang didapatkan data bahwa ketika siswa berada di rumah mereka menghabiskan waktu luangnya untuk bermain gadget, bahkan mereka mengakui saat malam hari lebih suka bermain gadget sampai larut dari pada mengulang kembali pelajaran sekolah. Jika hal tersebut tidak segera diatasi akan memberikan dampak negatif seperti menurunnya minat belajar, adanya rasa malas berangkat ke sekolah akibat bangun kesiangan, dan lain sebagainya. Oleh karenanya, peneliti tertarik untuk mengkaji bagaimana aktivitas bermain gadget dapat berpengaruh terhadap minat belajar siswa. Melalui penelitian ini, diharapkan dapat diketahui apakah terdapat pengaruh yang signifikan antara intensitas penggunaan gadget dengan tingkat minat belajar siswa.

## METODE

Pendekatan kuantitatif merupakan pendekatan yang dipakai peneliti pada penelitian ini. Dimana lokasi penelitian dilakukan di MI Salafiyah Gapuro Warungasem Batang pada bulan Oktober-November 2024. Populasi dalam penelitian ini mencakup siswa kelas 4, 5, dan 6 di MI Salafiyah Gapuro Warungasem Batang. Peneliti menggunakan teknik *Stratified sampling* dalam pengambilan sampel. Jumlah total responden yang disajikan sampel adalah 44 siswa. Rincian sampel dari masing-masing kelas bisa dilihat melalui tabel 1.

**Tabel 1. Jumlah sampel pada masing-masing kelas**

No.	Kelas	Jumlah Siswa
1.	Kelas 4a	7
2.	Kelas 4b	7
3.	Kelas 5a	8
4.	Kelas 5b	8
5.	Kelas 6a	7
6.	Kelas 6b	7

Metode observasi, angket, dan dokumentasi dijadikan sebagai alat untuk pengumpulan data penelitian. Sedangkan indikator instrumen angket dapat dilihat pada tabel 2.

**Tabel 2. Indikator Instrumen Angket**

No.	Indikator	Nomor Pertanyaan
<b>Intensitas penggunaan gadget</b>		
1.	Perhatian	1, 2, 3
2.	Penghayatan	4, 5, 6
3.	Durasi	7, 8, 9
4.	Frekuensi	10, 11, 12
5.	Pemanfaatan fitur	13, 14, 15
<b>Minat belajar siswa</b>		
1.	Perasaan senang	1, 2, 3, 4
2.	Ketertarikan untuk belajar	5, 6, 7, 8
3.	Menunjukkan perhatian saat belajar	9, 10, 11, 12
4.	Keterlibatan dalam belajar	13, 14, 15

Proses validasi dilakukan dengan menerapkan uji validitas dan uji reliabilitas. Setelah tahap ini, analisis data dilanjutkan melalui dua Langkah, yaitu uji prasyarat hipotesis dan uji hipotesis. Pada uji prasyarat hipotesis, digunakan metode regresi linier sederhana untuk menganalisis hubungan antar variabel.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Hasil Penelitian

Sebelum angket dibagikan kepada responden, dilakukan terlebih dahulu uji coba instrumen. Tujuan dari uji coba ini adalah untuk menilai kualitas angket, baik dari aspek validitas maupun reliabilitas. Pelaksanaan uji coba ini penting agar dapat dipastikan bahwa setiap butir pertanyaan dalam angket benar-benar mampu mengukur apa yang dimaksud secara akurat dan konsisten. Angket yang digunakan terdiri dari 60 pertanyaan, yang mencakup 15 item mengenai intensitas penggunaan gadget dan 15 item berkaitan dengan minat belajar siswa.

Setelah data hasil uji coba instrumen diperoleh, langkah selanjutnya adalah melakukan analisis terhadap masing-masing butir soal. Analisis ini bertujuan untuk menilai sejauh mana setiap item memiliki validasi yang memadai dan kontribusi terhadap konstruk yang diukur. Dengan menganalisis hasil uji coba, peneliti dapat menentukan butir-butir soal mana yang layak dipertahankan, diperbaiki, atau dihapus guna menghasilkan instrumen yang berkualitas dan dapat digunakan dalam pengumpulan data secara efektif. Berikut ini merupakan hasil analisis masing-masing butir soal berdasarkan uji coba instrumen yang telah dilakukan:

#### 1. Uji Validitas

Peneliti menggunakan uji validitas dengan Teknik korelasi product moment untuk mengevaluasi instrument angket. Langkah pertama dalam pengujian ini adalah menghitung nilai  $r_{tabel}$  pada Tingkat signifikansi 0,05. Sebuah item dinyatakan valid apabila  $r_{hitung}$  sama dengan atau melebihi nilai  $r_{tabel}$ . Apabila nilai  $r_{hitung}$  lebih rendah dari  $r_{tabel}$ , maka item tersebut dianggap tidak valid karena tidak menunjukkan korelasi yang signifikan dengan skor total, sehingga disarankan untuk direvisi atau dihilangkan dari instrument (Fatimah Djafar, Ingka Rizkyani, 2021). Adapun untuk  $r_{tabel}$  dengan jumlah responden sebanyak 44 siswa yaitu 0,297. Hasil validitas instrumen soal angket untuk variabel X tentang intensitas penggunaan gadget dapat dilihat pada tabel 3.

**Tabel 3. Rangkuman Hasil Uji Validitas Angket tentang Intensitas Penggunaan Gadget**

Variabel	Butir Soal	Rhitung	Rtabel	Keterangan
Intensitas Penggunaan Gadget	1	0.320	0.297	Valid
	2	0.329	0.297	Valid
	3	0.453	0.297	Valid
	4	0.364	0.297	Valid
	5	0.398	0.297	Valid
	6	0.321	0.297	Valid
	7	0.367	0.297	Valid
	8	0.408	0.297	Valid
	9	0.390	0.297	Valid
	10	0.392	0.297	Valid
	11	0.398	0.297	Valid
	12	0.407	0.297	Valid
	13	0.476	0.297	Valid
	14	0.396	0.297	Valid
	15	0.306	0.297	Valid

Berdasar pada perolehan data diatas diketahui bahwa hasil  $r_{hitung}$  dari item soal menunjukkan angka lebih besar dari tabel. Oleh karena itu 15 item soal tentang intensitas penggunaan gadget dapat dikategorikan valid. Kemudian untuk hasil validitas instrumen soal angket untuk variabel Y tentang minat belajar siswa bisa dilihat melalui tabel 4.

**Tabel 4. Rangkuman Hasil Uji Validitas Angket tentang Hasil Belajar Siswa**

Variabel	Butir Soal	Rhitung	Rtabel	Keterangan
	1	0.432	0.297	Valid

Intensitas	2	0.473	0.297	Valid
Penggunaan	3	0.631	0.297	Valid
Gadget	4	0.325	0.297	Valid
	5	0.608	0.297	Valid
	6	0.349	0.297	Valid
	7	0.309	0.297	Valid
	8	0.327	0.297	Valid
	9	0.314	0.297	Valid
	10	0.302	0.297	Valid
	11	0.494	0.297	Valid
	12	0.460	0.297	Valid
	13	0.335	0.297	Valid
	14	0.394	0.297	Valid
	15	0.355	0.297	Valid

Meninjau data tersebut disimpulkan bahwa hasil thitung dari semua item soal menunjukkan angka lebih besar dari tabel. Oleh karena itu 15 item soal tentang minat belajar siswa dapat dikategorikan valid.

## 2. Uji Reliabilitas

Setelah pengujian terhadap masing-masing item pertanyaan dilakukan, tahap selanjutnya adalah melaksanakan uji reliabilitas. Uji ini bertujuan untuk mengukur sejauh mana instrumen dapat menghasilkan data yang konsisten secara berkelanjutan. Dengan kata lain, uji reliabilitas digunakan untuk memastikan bahwa instrumen menghasilkan data yang tetap serupa apabila digunakan berulang kali dalam kondisi yang sama. Reliabilitas menjadi salah satu indikator utama dalam menentukan keandalan instrumen penelitian. Konsistensi hasil pengukuran sangat krusial agar data yang dikumpulkan benar-benar mencerminkan kondisi yang sebenarnya, bukan dipengaruhi oleh kesalahan atau variasi acak. Instrumen yang memiliki reliabilitas tinggi akan memberikan hasil yang stabil dari waktu ke waktu, sehingga layak dipercaya dan digunakan dalam analisis data secara ilmiah (Adi Sulisty Nugroho & Walda Harianto, 2022). Adapun pada penelitian ini Uji reliabilitas dilaksanakan dengan metode Cronbach's Alpha. Tingkat reliabilitas instrumen menurut Suharsimi Arikunto (2010) dikategorikan berdasarkan rentang nilai tertentu. Jika hasil reliabilitas berada pada rentang 0,600 hingga 0,799, maka instrumen tersebut dikategorikan memiliki reliabilitas tinggi. Sementara itu, jika nilai reliabilitas berada dalam rentang 0,400 hingga 0,599, maka reliabilitasnya dikategorikan cukup, yang berarti masih dapat digunakan tetapi perlu perbaikan untuk meningkatkan konsistensinya. Jika hasilnya berkisar antara 0,200 hingga 0,399, reliabilitasnya tergolong rendah, menandakan instrumen kurang stabil dalam mengukur variabel yang diteliti. Sedangkan, jika nilai reliabilitas berada dalam rentang 0,000 hingga 0,199 maka dikategorikan sangat rendah, sehingga instrumen dianggap kurang dapat dipercaya dan memerlukan revisi yang signifikan agar dapat memberikan hasil yang lebih akurat (Suharsimi Arikunto, 2010). Hasil uji reliabilitas angket pengaruh penggunaan gadget terhadap minat siswa di MI Salafiyah Gapuro Warungasem Batang dapat dilihat pada tabel 5 dan 6.

**Tabel 5. Hasil Uji Reliabilitas Instrumen (X) Intensitas Penggunaan Gadget**

<b>Reliability Statistics</b>	
Cronbach's Alpha	N of Items
.580	15

Melalui data tabel 5 diketahui perolehan koefisien alpha sebesar 0,580. Oleh karenanya Tingkat reliabilitas instrumen untuk variabel X dapat dikategorikan cukup.

**Tabel 6. Hasil Uji Reliabilitas Instrumen (Y) Minat Belajar Siswa**

<b>Reliability Statistics</b>	
Cronbach's Alpha	N of Items
.635	15

Meninjau dari tabel 6, diketahui bahwa nilai koefisien alpha yang diperoleh adalah sebesar 0,635. Karena nilai tersebut berada dalam rentang antara 0,600 hingga 0,799, maka Tingkat reliabilitas instrument untuk variabel Y dapat dikategorikan tinggi.

Setelah uji validitas dan reliabilitas guna memastikan bahwa instrumen pengumpulan data telah memenuhi syarat pengukuran yang baik, langkah berikutnya adalah melakukan analisis data. Tahapan ini mencakup uji prasyarat hipotesis dan uji hipotesis. Uji prasyarat hipotesis bertujuan memastikan bahwa data yang dipakai sesuai syarat dasar dari analisis statistik yang akan digunakan. Pada tahap uji prasyarat hipotesis, dilakukan dua jenis pengujian, yaitu uji normalitas dan uji linieritas. Berikut adalah hasil pelaksanaan uji normalitas dan uji linieritas terhadap data yang digunakan dalam penelitian ini:

### 1. Uji Normalitas

Uji normalitas adalah langkah dalam statistik yang digunakan untuk menentukan apakah data sampel berasal dari populasi dengan distribusi normal. Distribusi normal sendiri menjadi salah satu syarat penting dalam berbagai metode analisis statistic parametrik. Oleh sebab itu, sebelum analisis lebih lanjut dilakukan, penting untuk memastikan bahwa data memenuhi asumsi normalitas guna menjamin keakuratan dan validasi hasil analisis. Inti dari uji normalitas adalah untuk memverifikasi bahwa data tersebar dengan pola distribusi normal. Jika hasil menunjukkan bahwa data tidak berdistribusi normal, maka peneliti perlu mempertimbangkan dua alternatif yaitu menggunakan metode statistic non-parametrik yang tidak mengisyaratkan normalitasnya, atau melakukan transformasi data agar memenuhi asumsi normalitas (Henry Kurniawan dkk., 2024).

Untuk melakukan uji normalitas, peneliti memanfaatkan analisis kolmogrov-Smirnov dengan bantuan perangkat lunak SPSS. Uji ini digunakan untuk mengevaluasi apakah data dalam penelitian menyebar sesuai distribusi normal. Metode Kolmogrov-Smirnov cukup sering dipakai, terutama Ketika jumlah yang digunakan tergolong besar. Penentuan normalitas data didasarkan pada nilai p-value, jika p-value lebih besar dari 0,05 maka data dianggap mengikuti distribusi normal. Rincian hasil uji normalitas penelitian ini dapat dilihat pada tabel 7.

**Tabel 7. Hasil Uji Normalitas dengan SPSS**

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test		
		Unstandardized Residual
N		44
Normal Parameters <sup>a,b</sup>	Mean	.0000000
	Std. Deviation	5.17195286
Most Extreme Differences	Absolute	.077
	Positive	.077
	Negative	-.067
Test Statistic		.077
Asymp. Sig. (2-tailed)		.200 <sup>c,d</sup>
a. Test distribution is Normal.		
b. Calculated from data.		
c. Lilliefors Significance Correction.		
d. This is a lower bound of the true significance.		

Melalui data pada tabel 7 diatas dapat diketahui perolehan nilai signifikansi data intensitas penggunaan gadget dan minat belajar siswa menggunakan analisis Kolmogorov-Smirnov adalah 0,77, sehingga sig = 0,77 > 0,05. Sehingga dapat disimpulkan bahwa data pengaruh penggunaan gadget dan minat belajar siswa berdistribusi normal.

### 2. Uji Linieritas

Uji linieritas merupakan metode statistik yang dipakai dalam menentukan apakah sebaran data dalam suatu penelitian memiliki pola hubungan yang linier atau tidak. Linieritas dalam data menunjukkan bahwa

terdapat hubungan yang konsisten antara variabel bebas dan terikat, Dimana perubahan pada suatu variabel akan menyebabkan perubahan proporsional pada variabel lainnya. Uji ini sangat penting karena hasilnya akan menentukan metode analisis regresi (Anareg) yang sesuai untuk digunakan dalam penelitian. Apabila hasil uji linieritas menunjukkan bahwa data memiliki pola hubungan linier, maka analisis data dilakukan dengan teknik anareg linier. Sebaliknya, jika distribusi data tidak bersifat linier, maka analisis harus dilakukan dengan Teknik Anareg non-linier (Winarsunu, 2017).

Adapun uji linieritas yang dipakai peneliti yaitu uji linieritas dengan anova. Uji ini ditentukan dengan menguji masing-masing variabel x nya terhadap variabel y nya. Pengujian ini dilakukan dengan melihat probability dari linierity nya dengan melihat nilai deviation linierity. Guna mengetahui apakah suatu data dapat dikategorikan linier atau tidak dapat melihat ketentuan berikut:

- Jika deviation from linierity nya  $> 0,05$  dapat disimpulkan tidak terdapat penyimpangan yang signifikan dari hubungan linier variabel independent dan variabel dependen. Dengan kata lain, hubungan antara kedua variabel tersebut dapat dianggap linier.
- Jika deviation from linieritynya  $< 0,05$  maka hal ini menunjukkan adanya penyimpangan yang signifikan dari pola hubungan linier antara variabel independent dan variabel dependen. (Zulaika Matondang, Hamni Fadhilah Nasution, 2021). Perolehan hasil uji linieritas dapat dilihat pada tabel 8.

**Tabel 8. Hasil Uji Linieritas Data dengan SPSS**

ANOVA Table			Sum of				
			Squares	df	Mean Square	F	Sig.
MINAT BELAJAR	Between	(Combined)	669.761	17	39.398	1.724	.103
SISWA *	Groups	Linearity	113.675	1	113.675	4.975	.035
INTENSITAS		Deviation from	556.086	16	34.755	1.521	.166
PENGGUNAAN		Linearity					
GADJET	Within Groups		594.125	26	22.851		
	Total		1263.886	43			

Ditinjau dari hasil data tabel 8, dapat diketahui bahwa perolehan nilai signifikansi sebesar 0.166. Karena nilai sig.  $0,166 > 0,05$ , dapat diketahui adanya suatu hubungan linier dari variabel independent (Intensitas Penggunaan Gadget) dengan variabel dependent (minat belajar siswa).

Setelah dilakukannya uji normalitas dan uji linieritas pada instrumen tes, tahap selanjutnya yaitu pengujian hipotesis menggunakan Regresi Linier Sederhana. Pada langkah ini dijadikan penentu apakah hipotesis yang diajukan peneliti terbukti atau tidak. Apabila hipotesis di tolak maka perlu diadakan tindak lanjut. Berikut tahapan dalam pengujian hipotesis:

1. Menentukan Hipotesis

Berikut merupakan hipotesis dari penelitian ini:

$H_0$  = Tidak terdapat pengaruh antara Penggunaan Gadget terhadap minat belajar siswa

$H_a$  = Terdapat pengaruh antara penggunaan gadget dengan minat belajar siswa

Adapun untuk hipotesis yang diajukan oleh penulis yaitu terdapat pengaruh penggunaan gadget dengan minat belajar siswa.

2. Pengujian hipotesis dengan uji F

Hasil uji hipotesis yang nantinya digunakan sebagai penentu pengaruh  $H_a$  dengan memakai uji F dapat dilihat pada tabel 8.

**Tabel 9. Hasil Uji Hipotesis**

ANOVA <sup>a</sup>						
Model		Sum of Squares	Df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	113.675	1	113.675	4.151	.048 <sup>b</sup>
	Residual	1150.211	42	27.386		

Total 1263.886 43  
 a. Dependent Variabel: MINAT BELAJAR SISWA  
 b. Predictors: (Constant), INTENSITAS PENGGUNAAN GADJET

Melalui tabel 9, diketahui perolehan nilai signifikansi pengaruh variabel X secara simultan pada variabel Y yaitu  $0,048 < 0,05$  dan nilai F hitung  $4,151 > F$  tabel  $4,07$ . Oleh karenanya, diketahui bahwa  $H_a$  diterima sehingga diketahui terdapat pengaruh variabel X (penggunaan gadget) terhadap variabel Y minat belajar siswa.

### 3. Uji Determinasi (R Square)

Koefisien determinasi (R Square) berfungsi menentukan besarnya variabel independent (penggunaan gadget) dapat menjelaskan variabel dependent (minat belajar siswa). Hasil dari uji terminasi dapat dilihat pada tabel 10.

**Tabel 10. Hasil Uji Determinasi**

<b>Model Summary<sup>b</sup></b>				
Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.300 <sup>a</sup>	.090	.068	5.233

a. Predictors: (Constant), INTENSITAS PENGGUNAAN GADJET  
 b. Dependent Variabel: MINAT BELAJAR SISWA

Melalui tabel 10 diketahui R Square sebesar 0,090, hal ini mengandung makna besarnya pengaruh variabel X terhadap variabel Y sebesar 9%. Sehingga, dapat disimpulkan bahwa penggunaan gadget dapat mempengaruhi minat belajar siswa di MI secara positif sebesar 9%. Rendahnya tingkat presentasi tersebut diakibatkan masih banyak siswa yang menggunakan gadget untuk mengakses youtube, tik-tok, serta bermain game dibandingkan untuk mencari informasi yang mendukung proses belajarnya.

### Pembahasan

Penelitian mengenai pengaruh gadget terhadap minat belajar ini dilaksanakan di MI Salafiyah Warung Asem Batang dengan populasi yang terdiri dari siswa kelas 4, 5, dan 6. Dari populasi tersebut diambil sampel sebanyak 44 responden menggunakan metode *Stratified sampling*. *Stratified Sampling* disebut penarikan kelas berlapis merupakan proses dimana sub-kelompok (strata) tertentu dipilih untuk sampel dalam populasi. hal ini terjadi apabila populasi terdiri dari sub-kelompok (strata) yang memiliki ciri-ciri berbeda (Rita Kumala Sari, dkk, 2023). Adapun untuk instrumen soal terdiri dari 30 item, Dimana 15 item untuk mengetahui intensitas penggunaan gadget dan 15 item soal lainnya untuk mengidentifikasi minat belajar siswa. Sebelum angket di berikan kepada responden uji validitas dan reliabilitas terlebih dahulu dilakukan. Uji validitas berfungsi memastikan bahwa instrumen yang dipakai benar-benar mampu mengukur apa yang seharusnya. Dengan kata lain, validitas menunjukkan sejauh mana instrumen tersebut mencerminkan konsep atau variabel yang ingin di teliti. Melalui uji validitas, peneliti dapat menilai apakah pertanyaan atau indikator dalam instrumen sesuai dan relevan dengan tujuan penelitian. Oleh karenanya, instrumen yang valid akan menjadi alat yang tepat untuk mengumpulkan data yang dibutuhkan secara akurat (Yusuf & Lucia Sri Istiyowati, 2023). Sedangkan uji reliabilitas dilakukan untuk mengevaluasi sejauh mana sebuah alat ukur mampu menghasilkan data yang konsisten, yaitu dengan memastikan bahwa alat tersebut memberikan hasil yang sama ketika digunakan berulang kali dalam situasi yang serupa. Instrumen yang memiliki reliabilitas tinggi akan menghasilkan data yang stabil dan dapat diandalkan dari waktu ke waktu. Dengan kata lain, apabila pengukuran dilakukan kembali dalam situasi yang sebanding, maka hasil yang diperoleh cenderung tidak jauh berbeda. Ini menunjukkan bahwa instrumen tersebut memiliki tingkat keandalan yang baik dan layak digunakan dalam pengumpulan data penelitian (Adi Sulisty Nugroho; Walda Harianto, 2022).

Pada uji validitas semua item soal dinyatakan valid dengan dasar hasil r hitung lebih besar dari pada r tabel. Adapun perolehan r tabel pada variabel intensitas penggunaan gadget sebesar 0.297, dengan hasil r hitung



pada masing-masing item soal meliputi soal nomor satu 0,320, soal nomor dua 0.329, Soal nomor tiga 0.453, nomor empat 0.364, nomor lima 0.398, nomor enam 0.321, nomor tujuh 0.367, nomor delapan 0.408, nomor sembilan 0.390, nomor sepuluh 0.392, nomor sebelas 0.398, nomor dua belas 0.407, nomor tiga belas 0.476, nomor empat belas 0.396, dan nomor lima belas 0.306. Berdasarkan hasil tersebut dapat diketahui bahwa perbandingan rhitung dengan rtabel pada semua item soal menunjukkan hasil rhitung lebih besar dari pada rtabel, oleh karenanya dapat diambil kesimpulan bahwa semua item soal valid.

Kemudian pada angket variabel hasil belajar siswa dengan rtabel 0.297 diperoleh hasil rhitung yaitu soal nomor satu 0,432, soal nomor dua 0.473, Soal nomor tiga 0.631, nomor empat 0.325, nomor lima 0.608, nomor enam 0.349, nomor tujuh 0.309, nomor delapan 0.327, nomor sembilan 0.314, nomor sepuluh 0.302, nomor sebelas 0.494, nomor dua belas 0.460, nomor tiga belas 0.335, nomor empat belas 0.394, dan nomor lima belas 0.355. Berdasarkan hasil tersebut dapat diketahui bahwa perbandingan rhitung dengan rtabel pada semua item soal menunjukkan hasil rhitung lebih besar dari pada rtabel, sehingga dapat diambil kesimpulan bahwa semua item soal valid. Sedangkan untuk hasil uji reliabilitas item soal pada indikator intensitas penggunaan gadget menunjukkan angka sebesar 0,580 sehingga dapat dikategorikan Tingkat reliabilitas item soal tersebut tergolong cukup. Ajat Rukajat (2018) menjelaskan bahwa dasar pengambilan keputusan dalam uji validitas dapat dilihat dari perbandingan antara nilai rhitung dan rtabel. Jika rhitung bernilai positif dan lebih besar dari rtabel, maka item instrumen tersebut dinyatakan valid. Hal ini berarti item tersebut mampu mengukur apa yang seharusnya diukur sesuai dengan tujuan penelitian, serta memiliki korelasi yang signifikan dengan total skor instrumen. Sebaliknya, apabila nilai rhitung bernilai negatif atau lebih kecil dari rtabel, maka butir soal tersebut dinyatakan tidak valid. Item yang tidak valid tidak memberikan kontribusi yang tepat terhadap pengukuran variabel yang diteliti. Oleh karena itu, item tersebut mempengaruhi keakuratan dan keandalan hasil penelitian (Ajat Rukajat, 2018).

Kemudian untuk hasil reliabilitas item soal pada indikator minat belajar siswa menunjukkan angka sebesar 0,635 sehingga dapat dikategorikan tingkat reliabilitas item soal tersebut tinggi. Untuk lebih detailnya hasil uji validitas dan reliabilitas instrumen soal dapat dilihat pada tabel 3,4,5 dan 6 diatas. Ririn Anasti, Lawe Anasta, dan Lin Oktris (2022) menjelaskan bahwa dalam uji reliabilitas, suatu penelitian dapat dikatakan reliabel atau tidak dipengaruhi oleh beberapa faktor. Salah satu faktor pentingnya adalah sejauh mana responden penelitian memahami bahasa yang digunakan dalam pembuatan kuesioner atau angket. Jika bahasa yang digunakan sulit dipahami, kemungkinan besar akan memengaruhi konsistensi jawaban yang diberikan. Faktor lain yang juga berpengaruh adalah kondisi emosional atau suasana hati responden saat mengisi instrumen. Jika responden merasa tidak nyaman, terburu-buru, atau dalam kondisi emosional tertentu, maka hal tersebut dapat mengganggu fokus dan berdampak pada hasil pengukuran yang tidak konsisten (Anasti et al., 2022).

Setelah dilakukannya uji validitas dan reliabilitas terhadap instrumen angket, Langkah selanjutnya melakukan analisis data. Tahapan tersebut terbagi menjadi dua yaitu uji prasyarat hipotesis dan uji hipotesis. Pada tahap uji prasyarat hipotesis meliputi uji normalitas dan uji reliabilitas.

Pertama, pada tahap pra syarat hipotesis untuk uji normalitas menggunakan analisis Kolmogorov-Smirnov didapatkan hasil sebesar 0,77, sehingga  $\text{sig} = 0,77 > 0,05$ . Oleh sebab itu dapat disimpulkan data pengaruh penggunaan gadget dan minat belajar siswa berdistribusi normal. Untuk lebih jelasnya bisa dilihat pada tabel 5 diatas. Selain uji normalitas, pada uji pra syarat hipotesis ini juga menggunakan uji linieritas. Adapun perolehan nilai signifikansi pada uji linearitas ini sebesar 0.166. Karena nilai  $\text{sig. } 0,166 > 0,05$ , maka dapat diketahui adanya sebuah hubungan linier antara variabel independent (Intensitas Penggunaan Gadget) dengan variabel dependent (minat belajar siswa).

Kedua, setelah melalui uji pra syarat hipotesis, selanjutnya dilakukan uji hipotesis memakai analisis regresi linier sederhana berbantuan aplikasi SPSS. Adapun penelitian ini memiliki hipotesis berupa  $H_0 =$  Tidak terdapat pengaruh antara Penggunaan Gadget terhadap minat belajar siswa dan  $H_a =$  Terdapat pengaruh antara penggunaan gadget dengan minat belajar siswa. Untuk hipotesis yang diajukan oleh penulis yaitu terdapat

pengaruh penggunaan gadget dengan minat belajar siswa. Hipotesis tersebut diajukan sebagai bentuk keyakinan penulis bahwa variabel bebas (penggunaan gadget) memiliki keterhubungan dengan variabel kontrol (minat belajar). Sehingga dengan adanya keterhubungan tersebut dapat dicari seberapa besarnya pengaruh dari variabel bebas terhadap variabel kontrol.

Berdasarkan hasil uji hipotesis dengan metode regresi linier sederhana, diketahui nilai signifikansi untuk pengaruh variabel X terhadap variabel Y adalah 0,048, yang lebih kecil dari batas signifikansi 0,05. Selain itu, *F*-hitung sebesar 4,151 juga lebih tinggi dibandingkan *F*-tabel sebesar 0,0407. Dengan demikian hipotesis alternatif  $H_a$  diterima, yang mengindikasikan adanya pengaruh signifikan antara penggunaan gadget dan minat belajar siswa. Namun, hasil analisis koefisien determinasi (*R* Square) menunjukkan angka sebesar 0,090, yang mengindikasikan bahwa kontribusi penggunaan gadget terhadap minat belajar siswa hanya sebesar 9% artinya, meskipun terdapat pengaruh yang signifikan, tingkat pengaruh tersebut masih tergolong rendah. Oleh sebab itu, diperlukan pengelolaan penggunaan gadget yang lebih optimal agar dampak positifnya terhadap minat belajar siswa dapat ditingkatkan.

Rendah pengaruh tersebut dikarenakan penggunaan gadget yang bukan untuk mengakses informasi seputar pendidikan, para siswa masih cenderung memilih tontonan hiburan yang ada di Youtube, tik-tok, bahkan Instagram. Mereka juga memanfaatkan gadget sebagai media untuk bermain game dengan intensitas waktu yang lama. Melihat kondisi tersebut perlu dilakukan upaya kolaboratif antara guru dan orang tua. Pasalnya guru tidak dapat memantau aktivitas anak ketika bermain gadget, karena penggunaan gadget sendiri biasa dilakukan siswa ketika di luar jam sekolah. Sehingga orang tua harus bisa memantau anak-anaknya ketika sedang bermain gadget di rumah. Berdasarkan hasil penelitian dari Risky Hidayat Nasution (2024) mengatakan bahwa orang tua dapat melakukan beberapa langkah untuk meminimalkan dampak negatif dari penggunaan gadget pada anak. Beberapa diantaranya yaitu membatasi waktu penggunaan gadget agar anak tidak terlalu lama terpapar layar, mengecek secara berkala konten yang diakses oleh anak. Selain itu, penting bagi orang tua untuk mendampingi anak ketika menggunakan gadget guna memastikan bahwa penggunaannya tetap dalam batas yang wajar dan sesuai dengan usia anak. Dengan begitu, orang tua dapat memastikan bahwa anak tidak mengakses konten yang tidak pantas atau berbahaya. Jika anak sudah menunjukkan tanda-tanda penggunaan gadget yang berlebihan, orang tua juga sebaiknya memberikan peringatan atau teguran secara bijak agar anak memahami batasan dan tanggung jawab dalam menggunakan teknologi (Nasution, 2024).

Dari hasil penelitian Sulis Windari, Seri Mulia Reski, Yuli Asnita Nasution, dan Adyanata Lubis (2021) juga menjelaskan bahwa penggunaan gadget dengan intensitas yang berlebihan membawa dampak besar bagi perkembangan siswa sekolah dasar. Dampak tersebut dapat menyerang psikologis anak sehingga anak akan mudah marah, tidak disiplin, dan cenderung meiru yang ia lihat ketika bermain gadget. Selain itu, dalam aspek sosial penggunaan gadget juga dapat membuat anak cenderung lebih tertutup dan memilih menyendiri dari pada berinteraksi atau bermain bersama teman-temannya. Untuk mencegah hal tersebut, peran aktif orang tua dan guru diperlukan dalam memberikan arahan serta bimbingan kepada anak (Windari et al., 2021).

Harmain et al. (2022) dalam penelitiannya menjelaskan bahwa hasil analisis regresi linier sederhana mengenai pengaruh penggunaan perangkat gadget terhadap hasil belajar siswa di SDN 05 Tilango menghasilkan persamaan regresi  $Y = a + bx = 3,278 + 0,957x$ . Artinya, setiap peningkatan satu satuan dalam penggunaan gadget akan berkontribusi pada peningkatan hasil belajar siswa sebesar 0,957. Persamaan ini menunjukkan adanya hubungan positif antara variabel penggunaan gadget dengan hasil belajar siswa. Selain itu, uji hipotesis menghasilkan *t*-hitung sebesar 15,591 yang lebih besar dibandingkan *t*-tabel sebesar 2,0301. Dengan demikian,  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima yang menunjukkan adanya pengaruh signifikan antara penggunaan gadget dan hasil belajar siswa. Besarnya nilai *t*-hitung juga mengindikasikan bahwa koefisien regresi memiliki pengaruh yang kuat. Temuan ini membuktikan bahwa di SDN 05 Tilango, penggunaan gadget sebagai alat bantu pembelajaran, terutama selama pandemi, turut berperan dalam meningkatkan hasil belajar siswa (Harmain et al., 2022). Berdasarkan hasil penelitian tersebut dapat diketahui korelasinya dengan penelitian ini yaitu semakin gadget

dimanfaatkan sebagai sarana belajar maka semakin tinggi pula pengaruhnya bagi prestasi siswa, namun sebaliknya semakin pemanfaatan gadget hanya untuk media mencari konten hiburan atau bermain game maka semakin rendah pula pengaruhnya bagi prestasi belajar. Dengan demikian agar pemanfaatan gadget dapat mendatangkan manfaat bagi anak-anak khususnya usia sekolah dasar perlu ada upaya pengawasan baik dari pihak sekolah, orang tua, maupun masyarakat.

Pemakaian gadget dapat memberikan dampak positif dan negatif jika dalam penggunaannya tidak dilakukan secara bijak. Gadget dapat memberikan dampak positif terhadap Pendidikan, hiburan, dan interaksi sosial, tetapi juga memiliki potensi untuk menimbulkan masalah yang serius. Sejalan dengan penelitian dari Sopian Sauri, Andi Sulastri, Arif Rahman Hakim, Muhammad Sururuddin (2022) mengatakan penggunaan gadget memberikan berbagai dampak, salah satunya berpengaruh terhadap pola pikir anak. Jika dimanfaatkan dengan bijak, gadget dapat menjadi media efektif untuk melatih kemampuan berpikir, meningkatkan konsentrasi, serta mengembangkan keterampilan pemecahan masalah pada anak.

Selain itu, berbagai aplikasi yang tersedia di dalam gadget seperti Google memberikan kemudahan bagi anak untuk mengakses materi pembelajaran kapan saja dan dimana saja. Kemudahan ini memberikan fleksibilitas dalam belajar, terutama di luar jam sekolah atau saat pembelajaran jarak jauh. Anak dapat mencari informasi tambahan, menjelajahi topik yang belum dipahami, atau memperdalam mencari materi pelajaran dengan lebih mandiri. Platform seperti Youtube juga menyediakan berbagai informasi dan konten edukatif yang menarik, yang dapat memperluas wawasan serta meningkatkan minat belajar anak. Dengan berbagai potensi kelebihan tersebut, gadget diharapkan dapat menjadi sumber alternatif yang mendukung dan meningkatkan efektivitas proses belajar. Namun, agar manfaat ini benar-benar dirasakan, penggunaan gadget perlu diarahkan secara bijak dan diawasi dengan baik oleh orang tua maupun guru (Sauri et al., 2022). Disamping memiliki kelebihan, penggunaan gadget juga dapat berdampak negatif apabila penggunaannya dilakukan secara tidak bijak. Berikut merupakan beberapa dampak negatif yang dihasilkan dari penggunaan gadget:

1. Adanya perubahan pola interaksi dan komunikasi. Perubahan tersebut terlihat dari peningkatan intensitas penggunaan gadget oleh anak-anak, sehingga mereka cenderung memilih untuk menghabiskan waktu dengan bermain gadget dari pada bermain dengan teman sebayanya. Jika hal tersebut terus dibiarkan, bisa jadi akan berdampak pada hilangnya kemampuan dalam mengembangkan keterampilan sosial, empati, dan komunikasi interpersonal. Sejalan dengan hasil penelitian dari Arief Syaiful Rachman<sup>1</sup>, Moh. Aniq KHB, dan Eka Sari Setianingsih (2020) yang menjelaskan bahwa penggunaan gadget yang berlebihan dapat membuat siswa menjadi terbiasa dan kecanduan. Hal tersebut juga mengakibatkan iritasi mata, gangguan pendengaran dan mempengaruhi perkembangan kognitif serta mental siswa (Rachman et al., 2020). Dea Ayu Safitri, Nisa Jannah, Sukawati, Dessy Kurnia Mulyani (2025) juga menjelaskan bahwa penggunaan teknologi oleh anak-anak sekolah dasar bisa mempengaruhi perkembangan sosial. Hal tersebut dapat terjadi karena adanya faktor kurangnya keterlibatan anak dengan lingkungan mereka dan cenderung lebih menghabiskan lebih sedikit waktu untuk bermain dengan teman sebaya (Dea Ayu Safitri, Nisa Azharul Jannah, Sukawati, 2025).
2. Anak yang terlalu sering di depan layar gadget cenderung memiliki aktivitas fisik yang lebih rendah. Kebiasaan ini dapat mengurangi waktu bermain di luar atau melakukan aktivitas yang melibatkan Gerak tubuh, seperti berlari, bersepeda, dll. Akibat kurangnya aktivitas fisik dapat berdampak pada Kesehatan seperti peningkatan risiko obesitas dan masalah postur tubuh. Sejalan dengan hasil penelitian Nita Monita Rini, Ika Ari Pratiwi, Muhammad Noor Ahsin (2021) yang menjelaskan bahwa pemakaian gadget yang berlebihan pada anak sekolah dasar dapat memberikan dampak negatif terhadap perkembangan sosial mereka. Anak menjadi kurang aktif dalam berinteraksi dengan orang lain, jarang terlibat aktivitas fisik, cenderung mengabaikan lingkungan sekitar, serta memiliki waktu bermain yang lebih sedikit Bersama teman-temannya (Rini et al., 2021).

3. Paparan berlebihan terhadap media sosial dan konten yang tidak sesuai usia dapat menyebabkan stress, kecemasan, dan masalah Kesehatan mental lainnya pada anak-anak. Mereka juga rentan terhadap resiko perundungan cyber dan kehilangan privasi online (Wiseman, 2024).
4. Berkurangnya intensitas belajar anak, hal ini disebabkan minatnya lebih mengarah pada bermain gadget dari pada belajar (Lili Fahria dan Nanda Amelia, 2020).

Melalui penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi yang berarti dalam tambahan wawasan terkait bagaimana kualitas penggunaan gadget dapat berpengaruh terhadap minat belajar peserta didik. Oleh karenanya diperlukan kolaborasi antara pihak sekolah dengan orang tua untuk menciptakan iklim penggunaan gadget ke arah yang positif. Jika aksi tersebut dapat berjalan secara konsisten maka dampak negatif yang ditimbulkan dari penggunaan gadget dapat teratasi dengan baik.

## KESIMPULAN

Melalui hasil penelitian yang ada, disimpulkan bahwa penggunaan gadget memiliki pengaruh terhadap minat belajar siswa di MI Salafiyah Gapuro Warungasem Batang, meskipun persentase pengaruh positif yang didapatkan masih tergolong rendah. Oleh karenanya dalam penggunaan gadget perlu adanya upaya berkesinambungan antara pihak sekolah dan orang tua. Dimana pihak sekolah bisa memberikan edukasi terkait pemanfaatan gadget dengan bijak sedang dari pihak orang tua juga bisa ikut andil melalui kegiatan pemantauan anak-anaknya ketika sedang bermain gadget.

## DAFTAR PUSTAKA

- Adi Sulisty Nugroho; Walda Harianto. (2022). *Metode penelitian kuantitatif dengan pendekatan statistika*. CV. Andi Offset
- Ajat Rukajat. (2018). *Pendekatan Penelitian Kuantitatif (Quantitative Research Approach)*. Deepublish.
- Anasti, R., Anasta, L., & Lin Oktris. (2022). *Sukses menyelesaikan skripsi dengan metode penelitian kuantitatif dan analisis data SPSS*. Salemba Empat.
- Dea Ayu Safitri, Nisa Azharul Jannah, Sukawati, D. K. M. (2025). Dampak penggunaan gadget bagi perkembangan sosial anak sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Anak Dan Pendidikan Umum*, 3(1), 13–18. <https://doi.org/10.59966/pandu.v3i1.1571>
- Diah Retno Wati, Berliana Henu Cahyani, Banun Havifah Cahyo Khosiyono, A. F. N. (2023). Analisis Dampak Penggunaan Gadget pada Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9.
- Fatimah Djafar, Ingka Rizkyani, A. R. P. (2021). *Statistika Pendidikan Teori dan Aplikasi dengan SPSS* (p. 52). Pusat Pengembangan Pendidikan dan Penelitian Indonesia.
- Handayani, N., Purbaningrum, D. G., & Astriani, L. (2024). Edukasi Upaya Preventif Dan Represif Penggunaan Gadget Berlebihan Oleh Anak-Anak Pada Warga Cinangka, Depok. *Kaibon Abhinaya: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 6(1), 81–87. <https://doi.org/10.30656/ka.v6i1.7631>
- Harmain, H. A., Posangi, S. S., Datunsolang, R., Fitk, P., Sultan, I., Gorontalo, A., Sultan, I., & Gorontalo, A. (2022). Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Hasil Belajar Siswa. *EDUCATOR: Directory of Elementary Education Journal*, 3(1), 20–35. <https://doi.org/https://doi.org/10.58176/edu.v3i1.559>
- Haryanto, D. A., & Tohari, M. A. (2024). *Peran Orang Tua Dalam Mengatasi Kecanduan Gadget Pada Anak Usia Dini Studi Kasus Di RT.002 RW.01, Pondok Pucung, Tangerang Selatan*. 4.
- Henry Kurniawan, D. (2024). *Buku Ajar Statistika Dasar*. PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Hidayatuladkia, S. T., Kanzunnudin, M., & Ardianti, S. D. (2021). Peran Orang Tua dalam Mengontrol Penggunaan Gadget pada Anak Usia 11 Tahun. *Jurnal Penelitian Pengembangan Pendidikan*, 5(3), 363–

- 573 *Pengaruh Penggunaan Gadget terhadap Minat Belajar Siswa di Sekolah Dasar – Nur Ismiati, Nur Hakimah*  
DOI: <https://doi.org/10.31004/basicedu.v9i2.9900>
- 372.
- Intan Permata Sari, Esi Afriyanti, dan Elvi Oktarina. (2020). *Kecanduan Gadget dan Efeknya pada Konsentrasi Belajar* (p. 22). CV. Adanu Abimata.
- Lestari, I. P., & Novitri, N. (2023). Faktor-Faktor Yang Berhubungan Dengan Penggunaan Gadget Terhadap Interaksi Sosial Pada Anak Usia Sekolah. *Citra Delima Scientific Journal of Citra Internasional Institute*, 7(2), 148–155. <https://doi.org/10.33862/citradelima.v7i2.372>
- Lili Fahria dan Nanda Amelia. (2020). *Intensitas Penggunaan Gadget Pengaruhnya pada Kecerdasan Emosional Anak Usia Sekolah*. PT. Adab Indonesia Grub.
- Nasution, R. H. (2024). Gadget Anak sebagai Upaya Pencegahan Pernikahan Dini ( Studi Kasus Di KUA Kecamatan Gudo Kabupaten Jombang ). *Jurnal Sains Student Research*, 2(3), 490–498.
- Rachman, A. S., KHB, M. A., & Setianingsih, E. S. (2020). An analysis of the sse of Gadget on students' learning outcome (Case Study). *International Journal of Elementary Education*, 4(4), 558–565. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/IJEE/article/view/31917>
- Rini, N. M., Pratiwi, I. A., & Ahsin, M. N. (2021). Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perilaku Sosial Anak Usia Sekolah Dasar. *Jurnal Educatio*, 7(3), 1236–1241. <https://doi.org/10.31949/educatio.v7i3.1379>
- Rita Kumala Sari, dkk. (2023). *Metodologi Penelitian Pendidikan* (p. 129). PT Sada Kurnia Pustaka.
- Sania, N. F., & Fahiro, T. Z. (2025). *Dampak Gadget Di Era Gen-Z Terhadap Prestasi Pendidikan Di SDN Masangan Wetan Sidoarjo The Impact of Gadget in the Gen-Z Era on Educational Achievement at SDN Masangan Wetan Sidoarjo*. 7, 1–7.
- Sauri, S., Sulastri, A., Hakim, A. R., & Sururuddin, M. (2022). Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Karakter Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 8(3), 1167–1173. <https://doi.org/10.31949/educatio.v8i3.3226>
- Suharsimi Arikunto. (2010). *Prosedur Pendidikan Suatu Penedekatan Praktik* (p. 213). Rineka Cipta.
- Winarsunu, T. (2017). *STATISTIK dalam Penelitian Psikologi dan Pendidikan* (p. 264). Universitas Muhammadiyah Malang.
- Windari, S., Reski, S. M., Nasution, Y. A., & Lubis, A. (2021). Pengaruh Gadget terhadap Perkembangan Siswa SD. *Jurnal Prakarsa Paedagogia*, 4(2).
- Wiseman, M. (2024). *Menggenggam Gadget dengan Bujak: Memahami Bahaya Media Sosial bagi Anak-anak dan Cara Melindungi Mereka*. Cahaya Harapan.
- Yusuf, H., & Lucia Sri Istiyowati. (2023). *Penelitian R&D dalam Bidang Teknologi Pendidikan*. Indonesia Emas Group.
- Zulaika Matondang, Hamni Fadhilah Nasution. (2021). *Praktis Analisis Data: Pengelolaan Ekonomerika dengan Eviews dan SPSS* (pp. 55–56). CV. Merdeka Kreasi Group.