

**FENOMENA KETERGANTUNGAN GADGET PADA SISWA YANG  
MENGHAMBAT PROSES PEMBELAJARAN  
PENDIDIKAN AGAMA ISLAM**

Afikah Nurul Umah, Masita, Sri Jamilah

[afikahnl@gmail.com](mailto:afikahnl@gmail.com)

**Abstract**

This study aims to examine the phenomenon of gadget dependency among eighth-grade students at SMPN 1 Donggo and its impact on the learning process of Islamic Religious Education (PAI). The research employs a qualitative descriptive approach, with data collected through interviews, observations, and documentation. The findings indicate that students' gadget dependency disrupts their concentration during PAI lessons, resulting in a decreased understanding of religious materials. Students who frequently use gadgets for playing games or accessing social media tend to show less interest in learning and experience a decline in learning motivation. Factors contributing to gadget dependency include easy access to the internet, lack of supervision from parents and teachers, and peer influence. Therefore, measures such as limiting gadget use at school, strengthening supervision, and enhancing cooperation between teachers and parents are necessary to create a more conducive learning environment. This study recommends that teachers provide more intensive guidance on the wise use of gadgets to support a more effective learning process.

**Keywords:** Gadgets, Learning process, Students.

**A. PENDAHULUAN**

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang sangat pesat dalam beberapa dekade terakhir telah membawa perubahan besar dan mendalam dalam berbagai aspek kehidupan manusia. Transformasi digital ini memengaruhi hampir seluruh sektor, termasuk dunia pendidikan, yang semakin dipengaruhi oleh kemajuan teknologi.<sup>1</sup> Di era modern ini, teknologi tidak hanya mempermudah komunikasi antarindividu, tetapi juga membuka peluang baru dalam menyampaikan Pendidikan Agama Islam informasi, pembelajaran, dan interaksi sosial.

---

<sup>1</sup> Shella Tasya Hidayatuladkia, Mohammad Kanzunnudin, and Sekar Dwi Ardianti, "Peran Orang Tua Dalam Mengontrol Penggunaan Gadget Pada Anak Usia 11 Tahun," *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan* 5, no. 3 (2021): 363–72.

Salah satu fenomena yang paling mencolok adalah penggunaan gadget, seperti smartphone, tablet, dan laptop, yang kini menjadi bagian tak terpisahkan dari rutinitas harian masyarakat, khususnya generasi muda.<sup>2</sup>

Gadget adalah istilah yang digunakan untuk merujuk pada perangkat elektronik kecil, portabel, dan canggih yang dirancang untuk mempermudah berbagai aktivitas manusia dalam kehidupan sehari-hari.<sup>3</sup> Contoh gadget yang paling umum digunakan meliputi smartphone, tablet, laptop, smartwatch, dan perangkat. Pada awalnya, gadget dirancang untuk menjadi alat komunikasi yang memudahkan orang-orang untuk tetap terhubung satu sama lain.<sup>4</sup>

Namun, seiring dengan perkembangan teknologi, fungsi gadget pun semakin beragam. Kini, gadget tidak hanya digunakan untuk berkomunikasi, tetapi juga untuk hiburan, seperti bermain game, mengakses media sosial, menonton video, dan mengunduh berbagai aplikasi. Selain itu, gadget juga memiliki peran penting dalam dunia pendidikan, dengan menyediakan akses mudah ke berbagai platform pembelajaran daring, materi pelajaran, dan sumber informasi tak terbatas.<sup>5</sup> Dengan kemampuan tersebut, gadget menjadi alat yang sangat berguna dalam mendukung proses belajar mengajar. Namun, di balik kemudahan yang ditawarkan oleh gadget, ada sisi gelap yang mulai muncul akibat penggunaan gadget yang berlebihan dan tidak terkontrol. Meskipun gadget menawarkan berbagai manfaat, penggunaan yang tidak bijak dapat menimbulkan fenomena negatif yang cukup signifikan, terutama bagi generasi muda yang tengah berada pada fase perkembangan yang sangat penting.<sup>6</sup>

Salah satu fenomena utama dari penggunaan gadget yang tidak terkontrol adalah potensi ketergantungan yang dapat muncul, yang pada gilirannya dapat

---

<sup>2</sup> Susanto, “Pengaruh Ketergantungan Gadget Terhadap Perkembangan Sosial Siswa Di Sekolah Menengah Pertama.,” *Jurnal Pendidikan*, 2019.

<sup>3</sup> Muhammad Alvin Maulidana Firdaus Putra et al., “INTEGRASI KECERDASAN BUATAN DALAM BERBAGAI SEKTOR: DAMPAK, PELUANG, DAN TANTANGAN,” *Jurnal Cakrawala Ilmiah* 3, no. 12 (2024): 3831–38.

<sup>4</sup> Zakwan Hilmy et al., “Penyuluhan Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Tumbuh Kembang Anak Di Era Digital Bagi Orang Tua Desa Pongkar,” *Bubungan Tinggi: Jurnal Pengabdian Masyarakat* 5, no. 1 (2023): 241–49.

<sup>5</sup> Nur Sri Rahayu, Elan Elan, and Sima Mulyadi, “Analisis Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Dini,” *Jurnal PAUD Agapedia* 5, no. 2 (2021): 202–10.

<sup>6</sup> Nita Monita Rini, Ika Ari Pratiwi, and Muhammad Noor Ahsin, “Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perilaku Sosial Anak Usia Sekolah Dasar,” *Jurnal Educatio Fkip Unma* 7, no. 3 (2021): 1236–41.

mengganggu berbagai aspek kehidupan, termasuk pendidikan.<sup>7</sup> Ketergantungan pada gadget, terutama pada siswa, dapat menyebabkan berkurangnya perhatian terhadap hal-hal yang seharusnya menjadi prioritas utama, seperti proses pembelajaran.<sup>8</sup> Terlalu banyak waktu yang dihabiskan untuk bermain game, berselancar di media sosial, atau menonton video dapat mengalihkan fokus mereka dari aktivitas belajar yang seharusnya lebih mendalam dan bermanfaat. Fenomena ini semakin terasa dalam lingkungan pendidikan, di mana siswa seharusnya fokus pada pemahaman materi dan pengembangan diri, namun justru teralihkan oleh kecanggihan teknologi yang ada pada gadget mereka.

Selain itu, kecenderungan untuk selalu terhubung dengan dunia maya melalui gadget dapat mengurangi interaksi sosial langsung di dunia nyata, yang merupakan salah satu elemen penting dalam proses pembelajaran di sekolah. Bahkan, dalam aspek pembelajaran yang lebih spesifik seperti Pendidikan Agama Islam, ketergantungan pada gadget dapat memperburuk situasi. Pendidikan Agama Islam, yang berfokus pada pembentukan karakter dan penanaman nilai-nilai moral serta spiritual, sangat membutuhkan perhatian dan konsentrasi yang mendalam dari siswa.<sup>9</sup> Namun, ketika siswa lebih memilih untuk menghabiskan waktu dengan gadget, pemahaman mereka terhadap materi Pendidikan Agama Islam dapat terganggu, yang pada akhirnya dapat menghambat perkembangan karakter dan nilai-nilai agama yang seharusnya mereka terima.<sup>10</sup>

Fenomena ini berpotensi mengganggu proses belajarmengajar yang seharusnya dapat berlangsung secara optimal. Di berbagai lembaga pendidikan, termasuk di SMPN 1 Donggo, masalah ketergantungan terhadap gadget mulai muncul sebagai salah satu tantangan dalam menciptakan lingkungan pembelajaran yang kondusif. Tidak hanya itu, ketergantungan gadget juga berfenomena pada

<sup>7</sup> Latifatus Saniyyah, Deka Setiawan, and Erik Aditia Ismaya, “Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perilaku Sosial Anak Di Desa Jekulo Kudus,” *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan* 3, no. 4 (2021): 2132–40.

<sup>8</sup> Pandu Meidian Pratama and Agus Purnomo Ahmad Putikadyanto, “Analisis User Interface Dan User Experience Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) Digital,” *GHANCARAN: Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 2023, 434–42.

<sup>9</sup> SARI, “Dampak Ketergantungan Gadget Terhadap Prestasi Belajar Siswa Di SMP.,” *Pendidikan Dan Teknologi* 5 (2020): 45–57.

<sup>10</sup> Martin S Hagger and Kyra Hamilton, “Trait Self-Control as a Determinant of Health Behavior: Recent Advances on Mechanisms and Future Directions for Research,” *Current Opinion in Psychology*, 2024, 101887.

rendahnya keterlibatan siswa dalam interaksi sosial di kelas dan pengabaian terhadap tugastugas yang diberikan.

Di SMPN 1 Donggo, fenomena ketergantungan gadget pada siswa sangat jelas terlihat dalam aktivitas sehari-hari di dalam kelas. Guru seringkali menemui kesulitan dalam menarik perhatian siswa dan menjaga konsentrasi mereka, terutama pada pelajaran yang membutuhkan keterlibatan aktif siswa, contoh: Guru sering kali menghadapi kesulitan dalam menarik perhatian dan menjaga konsentrasi siswa, terutama dalam pelajaran Pendidikan Agama Islam. Misalnya, saat mengajarkan materi seperti hukum fiqh atau tafsir, siswa dapat merasa bosan karena materi dianggap terlalu sulit atau tidak relevan dengan kehidupan mereka. Jika metode pengajaran hanya berupa ceramah tanpa melibatkan siswa secara aktif, mereka mudah kehilangan minat. Gangguan di kelas dan perbedaan minat siswa terhadap pelajaran juga turut mengurangi fokus mereka, membuat guru perlu mencari cara yang lebih kreatif untuk menjaga keterlibatan siswa..

Penting untuk menyadari bahwa meskipun gadget memiliki banyak manfaat, penggunaannya yang tidak terkontrol dan berlebihan dapat memberikan fenomena yang merugikan, terutama di lingkungan pendidikan. Sehingga penelitian ini bertujuan untuk melakukan fenomena mendalam mengenai bagaimana ketergantungan gadget pada siswa di SMPN 1 Donggo dapat menghambat proses pembelajaran Pendidikan Agama Islam.

## B. METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilakukan di SMPN 1 Donggo pada siswa kelas VIII. menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif untuk menggambarkan dampak ketergantungan gadget pada siswa SMPN 1 Donggo dalam proses pembelajaran Pendidikan Agama Islam. Pengumpulan data dilakukan melalui wawancara mendalam dengan guru dan siswa. Wawancara ini bertujuan untuk menggali pandangan mereka mengenai penggunaan gadget selama pelajaran, apakah itu mendukung atau justru mengganggu konsentrasi dan pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan.<sup>11</sup>

Selain wawancara, peneliti juga melakukan observasi partisipatif di kelas untuk melihat langsung interaksi siswa dengan gadget mereka. Observasi ini membantu

---

<sup>11</sup> Ifit Novita Sari et al., *Metode Penelitian Kualitatif* (Unisma Press, 2022).

untuk memahami bagaimana gadget digunakan selama pembelajaran dan apakah siswa tetap fokus pada materi Pendidikan Agama Islam atau terdistraksi oleh aplikasi lain. Dokumentasi juga digunakan untuk mengumpulkan informasi terkait kebijakan sekolah mengenai penggunaan gadget di kelas. Data yang diperoleh dari wawancara dan observasi akan dianalisis menggunakan analisis tematik.<sup>12</sup>

Peneliti akan mengidentifikasi tema-tema yang muncul dari pengalaman siswa dan guru terkait penggunaan gadget, seperti gangguan konsentrasi dan dampaknya terhadap pemahaman materi. Triangulasi data dilakukan untuk memverifikasi temuan dengan membandingkan hasil dari berbagai sumber data.<sup>13</sup> Dengan pendekatan ini, penelitian bertujuan untuk memberikan pemahaman mendalam tentang bagaimana ketergantungan gadget mempengaruhi pembelajaran di SMPN 1 Donggo, terutama dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam, serta memberikan gambaran yang lebih lengkap mengenai dampaknya pada konsentrasi dan pemahaman siswa.

### C. HASIL DAN PEMBAHASAN

Fenomena ketergantungan gadget di kalangan siswa telah menjadi isu yang semakin mencuat, khususnya dalam konteks pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI). Berdasarkan hasil observasi dan data yang dikumpulkan, terlihat bahwa penggunaan gadget yang berlebihan oleh siswa tidak hanya mengganggu konsentrasi belajar, tetapi juga menurunkan minat dan pemahaman mereka terhadap materi-materi keagamaan. Gadget yang sejatinya dapat dimanfaatkan sebagai sarana penunjang pembelajaran, justru kerap disalahgunakan untuk hal-hal yang tidak berkaitan dengan pelajaran, seperti bermain game, mengakses media sosial, atau menonton konten hiburan secara berlebihan.

Dampak dari ketergantungan ini terasa cukup signifikan. Dalam proses pembelajaran PAI, yang seharusnya menanamkan nilai-nilai moral, spiritual, dan etika, justru menjadi kurang efektif karena perhatian siswa mudah teralihkan. Guru mengalami kesulitan dalam membangun interaksi yang mendalam dengan siswa, dan proses internalisasi nilai-nilai agama menjadi terhambat. Selain itu,

---

<sup>12</sup> Hanif Hasan et al., *Metode Penelitian Kualitatif* (Yayasan Tri Edukasi Ilmiah, 2025).

<sup>13</sup> Fitria Widiyani Roosinda et al., *Metode Penelitian Kualitatif* (Zahir Publishing, 2021).

beberapa siswa menunjukkan penurunan motivasi belajar, ketidakmampuan mengelola waktu dengan baik, serta minimnya refleksi spiritual akibat terlalu fokus pada dunia digital. Pembahasan ini akan mengurai lebih lanjut bagaimana ketergantungan terhadap gadget dapat mempengaruhi efektivitas pembelajaran PAI, faktor-faktor penyebab yang melatarbelakangnya, serta strategi yang dapat diterapkan untuk mengatasi tantangan ini demi menciptakan lingkungan belajar yang lebih kondusif dan bermakna secara spiritual.

## **1. Fenomena Ketergantungan Gadget Pada Siswa Kelas VIII SMPN 1 Donggo Mempengaruhi Proses Pembelajaran Pendidikan Agama Islam**

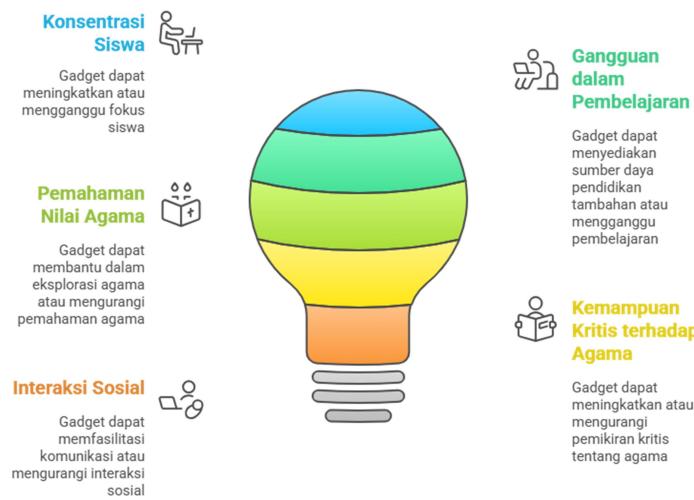
Fenomena ketergantungan gadget di kalangan siswa SMPN 1 Donggo menjadi masalah yang semakin terasa dalam dunia pendidikan saat ini, khususnya dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI). Perkembangan teknologi yang pesat, terutama dalam bentuk gadget, telah membawa dampak positif dalam mempermudah akses informasi dan pembelajaran. Namun, di sisi lain, fenomena ini juga menyimpan tantangan besar bagi proses belajar mengajar, khususnya dalam bidang agama. Ketergantungan gadget yang terjadi pada sebagian besar siswa tampaknya lebih mengarah pada pemanfaatan perangkat tersebut untuk kegiatan yang tidak berkaitan dengan pendidikan, seperti bermain game atau mengakses media sosial.<sup>14</sup> Kebiasaan ini menjadi salah satu penyebab utama terganggunya konsentrasi mereka selama pelajaran, termasuk pelajaran PAI. Alih-alih fokus mengikuti pembelajaran dan menyerap ajaran agama yang diajarkan oleh guru, sebagian siswa malah terlibat dalam dunia maya yang penuh dengan hiburan atau konten yang tidak mendidik. Padahal, pembelajaran PAI seharusnya menjadi wadah untuk memperdalam pemahaman siswa tentang nilai-nilai agama Islam yang sangat penting dalam pembentukan karakter mereka. Kehadiran gadget yang seharusnya dimanfaatkan untuk mencari informasi pendidikan, justru menjadi alat gangguan yang lebih sering mengalihkan perhatian siswa.

Gadjet yang awalnya dirancang untuk mempermudah proses belajar malah menjadi sumber distraksi yang mengurangi kualitas interaksi siswa dengan

---

<sup>14</sup> Lili Dasa Putri, "Waspadai Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Sosial Anak Usia Dini," *Jendela PLS: Jurnal Cendekian Ilmiah Pendidikan Luar Sekolah* 6, no. 1 (2021): 58–66.

materi pembelajaran.<sup>15</sup> Di dalam kelas, guru mengalami kesulitan untuk menjaga fokus siswa karena mereka lebih tertarik untuk membuka aplikasi-aplikasi lain yang tidak ada kaitannya dengan pelajaran yang sedang diajarkan. Akibatnya, siswa sering kali melewatkkan kesempatan untuk memahami konsep-konsep penting dalam ajaran agama yang seharusnya dapat memperkaya pengetahuan dan wawasan mereka.



Gambar 1. Dampak ketergantungan gadget siswa SMPN 1 Donggo

Dampak jangka panjang yang ditimbulkan oleh ketergantungan gadget ini juga sangat mengkhawatirkan. Salah satunya adalah penurunan kemampuan berpikir kritis siswa terhadap ajaran agama. Saat siswa lebih sering terpapar oleh konten yang tidak relevan atau bahkan negatif di dunia maya, mereka menjadi kurang peka terhadap nilai-nilai moral yang terkandung dalam agama mereka. Penurunan kualitas pemahaman ini berpotensi membuat siswa kurang mampu menerapkan ajaran agama dalam kehidupan sehari-hari, yang pada akhirnya mempengaruhi sikap dan perilaku mereka dalam berinteraksi dengan sesama. Selain itu, ketergantungan gadget juga dapat berdampak pada kemampuan sosial siswa.

<sup>15</sup> Annis Balqisa et al., "ANALISIS KETERGANTUNGAN PELAJAR/MAHASISWA TERHADAP MEDIA SOSIAL," n.d.

Penggunaan gadget yang berlebihan sering kali menyebabkan siswa kurang berinteraksi secara langsung dengan teman-teman sebayanya maupun dengan guru, yang seharusnya menjadi bagian penting dari proses pembelajaran.

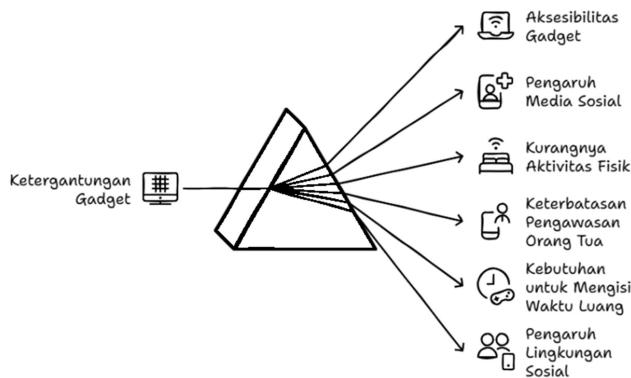
## **2. Penyebab Ketergantungan Gadget pada Siswa Kelas VIII SMPN 1 Donggo**

Fenomena ketergantungan gadget pada siswa SMPN 1 Donggo dapat dipengaruhi oleh akses internet yang mudah, kurangnya pengawasan yang efektif dari orang tua dan guru, serta pengaruh teman sebaya. Faktor-faktor ini memainkan peran yang signifikan dalam memperburuk masalah ketergantungan gadget pada siswa. Akses internet yang mudah menjadi salah satu faktor utama yang mendukung ketergantungan gadget. Dengan kemajuan teknologi dan jaringan internet yang semakin luas, siswa dapat mengakses berbagai macam informasi dan hiburan tanpa batas. Hal ini, meskipun memberikan peluang bagi mereka untuk memperoleh pengetahuan, juga sering kali mengalihkan perhatian mereka dari kegiatan akademik.

Akses yang tidak terbatas pada berbagai konten, termasuk media sosial dan permainan online, dapat menjadi sumber gangguan yang menghambat konsentrasi dan fokus mereka dalam pembelajaran, terutama pada mata pelajaran yang membutuhkan pemahaman mendalam seperti Pendidikan Agama Islam (PAI). Kurangnya pengawasan yang efektif dari orang tua dan guru menjadi faktor kedua yang memperburuk ketergantungan gadget. Sering kali, orang tua tidak mampu membatasi atau mengontrol dengan baik penggunaan gadget oleh anak-anak mereka di rumah. Demikian pula, di lingkungan sekolah, pengawasan dari guru terhadap penggunaan gadget di luar konteks pembelajaran juga masih terbatas. Tanpa pengawasan yang memadai, siswa cenderung menggunakan gadget untuk aktivitas yang tidak produktif, yang berpotensi mengganggu konsentrasi mereka dalam mengikuti pembelajaran.<sup>16</sup>

---

<sup>16</sup> Yohana R U Sianturi, "Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Kemampuan Interaksi Sosial Siswa Sekolah Dasar," *Jurnal Kewarganegaraan* 5, no. 1 (2021): 276–84.



Gambar 2. Penyebab Ketergantungan Gadget pada Siswa Kelas VIII SMPN 1 Donggo

Persoalan ini memerlukan perhatian yang lebih ketat baik dari orang tua maupun guru untuk memastikan bahwa penggunaan gadget dapat dimanfaatkan secara positif untuk menunjang proses pendidikan. Pengaruh teman sebaya juga merupakan faktor penting yang tidak dapat diabaikan dalam fenomena ketergantungan gadget ini. Di kalangan remaja, kecenderungan untuk meniru perilaku teman-teman sebaya sangat kuat. Jika sebagian besar teman-teman mereka menghabiskan waktu berlebihan dengan gadget, baik untuk bermain game maupun bersosialisasi melalui media sosial, siswa lain mungkin akan merasa terdorong untuk mengikuti perilaku tersebut.

Fenomena ini menciptakan lingkungan yang mendukung penggunaan gadget secara berlebihan, yang berujung pada gangguan dalam pembelajaran. Dalam banyak kasus, siswa merasa tertekan untuk "ikut tren" agar tidak merasa tertinggal dalam pergaulan sosial mereka. Untuk mengatasi masalah ini, langkah-langkah konkret perlu diambil oleh pihak sekolah dan orang tua. Salah satunya adalah dengan mendekati siswa secara pribadi dan memberikan pengarahan yang jelas mengenai penggunaan gadget secara bijak.

Guru perlu menjadi figur yang memberikan pembimbingan mengenai dampak negatif penggunaan gadget yang tidak terkendali, sambil mengajak siswa untuk lebih fokus pada tujuan pembelajaran yang lebih besar. Salah satu kebijakan yang dapat diterapkan adalah dengan menegakkan aturan yang mengatur penggunaan gadget selama jam pelajaran, terutama dalam pembelajaran PAI, di mana konsentrasi siswa sangat diperlukan untuk memahami nilai-nilai agama secara mendalam. Selanjutnya, pengaturan batasan penggunaan gadget dapat

dilakukan dengan melibatkan kesepakatan antara guru, siswa, dan orang tua. Hal ini penting untuk menciptakan lingkungan yang kondusif bagi proses pembelajaran. Kolaborasi antara ketiga pihak ini diharapkan dapat menciptakan kebijakan yang lebih terstruktur dan efektif dalam mengurangi dampak negatif ketergantungan gadget terhadap kualitas pendidikan. Namun, tantangan yang dihadapi dalam mengatasi ketergantungan gadget ini cukup besar. Kebiasaan yang sudah terbentuk di kalangan siswa, ditambah dengan kurangnya dukungan yang konsisten dari orang tua dalam mengontrol penggunaan gadget di rumah, membuat perubahan menjadi lebih sulit.

#### **D. KESIMPULAN**

Ketergantungan gadget pada siswa kelas VIII SMPN 1 Donggo memiliki dampak signifikan terhadap proses pembelajaran, khususnya dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam. Fenomena ini mengganggu konsentrasi dan pemahaman siswa terhadap materi yang disampaikan, karena penggunaan gadget yang berlebihan, terutama untuk media sosial dan permainan digital, mengalihkan perhatian mereka dari pembelajaran. Hal ini berimbas pada penurunan motivasi belajar, pengurangan interaksi sosial yang konstruktif, serta kesulitan dalam menyerap nilai-nilai agama yang seharusnya menjadi inti pembelajaran PAI. Meskipun demikian, ada beberapa langkah yang dapat diambil untuk mengatasi masalah ini, seperti pembatasan penggunaan gadget di lingkungan sekolah, pengawasan yang lebih ketat oleh guru dan orang tua, serta pemberian pengarahan kepada siswa mengenai pentingnya penggunaan gadget yang bijak dan seimbang.

Dengan itu adanya harapan agar pihak sekolah, terutama para guru, lebih aktif dalam memberikan pengarahan kepada siswa mengenai dampak negatif dari ketergantungan gadget, serta menetapkan kebijakan yang lebih tegas mengenai penggunaan gadget di kelas. Selain itu, orang tua juga perlu terlibat secara aktif dalam mengawasi penggunaan gadget di rumah, dengan memberi batasan yang jelas agar siswa dapat fokus pada pembelajaran dan mengembangkan nilai-nilai agama dengan lebih baik. Diperlukan kerjasama antara sekolah dan orang tua untuk menciptakan lingkungan yang mendukung pembelajaran yang optimal bagi siswa.

## DAFTAR PUSTAKA

- Balqisa, Annis, Billy Elzam Kusuma, Akbar Ainul Yaqien, and Aulia Sinta Rahmalia Putri. “ANALISIS KETERGANTUNGAN PELAJAR/MAHASISWA TERHADAP MEDIA SOSIAL,” n.d.
- Hagger, Martin S, and Kyra Hamilton. “Trait Self-Control as a Determinant of Health Behavior: Recent Advances on Mechanisms and Future Directions for Research.” *Current Opinion in Psychology*, 2024, 101887.
- Hasan, Hanif, M Ansyar Bora, Dini Afriani, Listya Endang Artiani, Ratna Puspitasari, Anggi Susilawati, Putri Maha Dewi, Ahmad Asroni, Yunesman Yunesman, and Abdullah Merjani. *Metode Penelitian Kualitatif*. Yayasan Tri Edukasi Ilmiah, 2025.
- Hidayatuladkia, Shella Tasya, Mohammad Kanzunnudin, and Sekar Dwi Ardianti. “Peran Orang Tua Dalam Mengontrol Penggunaan Gadget Pada Anak Usia 11 Tahun.” *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan* 5, no. 3 (2021): 363–72.
- Hilmy, Zakwan, Trisno Susilo, Dina Fara Waidah, Fajar Tyas Adi, and Widi Suyudi Ashari. “Penyuluhan Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Tumbuh Kembang Anak Di Era Digital Bagi Orang Tua Desa Pongkar.” *Bubungan Tinggi: Jurnal Pengabdian Masyarakat* 5, no. 1 (2023): 241–49.
- Pratama, Pandu Meidian, and Agus Purnomo Ahmad Putikadyanto. “Analisis User Interface Dan User Experience Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) Digital.” *GHANCARAN: Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 2023, 434–42.
- Putra, Muhammad Alvin Maulidana Firdaus, Deborah Kurniawati, Pulut Suryati, and Sumiyatun Sumiyatun. “INTEGRASI KECERDASAN BUATAN DALAM BERBAGAI SEKTOR: DAMPAK, PELUANG, DAN TANTANGAN.” *Jurnal Cakrawala Ilmiah* 3, no. 12 (2024): 3831–38.
- Putri, Lili Dasa. “Waspadai Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Sosial Anak Usia Dini.” *Jendela PLS: Jurnal Cendekiawan Ilmiah Pendidikan Luar Sekolah* 6, no. 1 (2021): 58–66.

- Rahayu, Nur Sri, Elan Elan, and Sima Mulyadi. "Analisis Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Dini." *Jurnal PAUD Agapedia* 5, no. 2 (2021): 202–10.
- Rini, Nita Monita, Ika Ari Pratiwi, and Muhammad Noor Ahsin. "Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perilaku Sosial Anak Usia Sekolah Dasar." *Jurnal Educatio Fkip Unma* 7, no. 3 (2021): 1236–41.
- Roosinda, Fitria Widiyani, Ninik Sri Lestari, A A Gde Satia Utama, Hastin Umi Anisah, Albert Lodewyk Sentosa Siahaan, Siti Hadiyanti Dini Islamiati, Kadek Ayu Astiti, Nurul Hikmah, and Muhammad Iqbal Fasa. *Metode Penelitian Kualitatif*. Zahir Publishing, 2021.
- Saniyyah, Latifatus, Deka Setiawan, and Erik Aditia Ismaya. "Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perilaku Sosial Anak Di Desa Jekulo Kudus." *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan* 3, no. 4 (2021): 2132–40.
- SARI. "Dampak Ketergantungan Gadget Terhadap Prestasi Belajar Siswa Di SMP." *Pendidikan Dan Teknologi* 5 (2020): 45–57.
- Sari, Ifit Novita, Lilla Puji Lestari, Dedy Wijaya Kusuma, Siti Mafulah, Diah Puji Nali Brata, Jauhara Dian Nurul Iffah, Asri Widiatsih, Edy Setiyo Utomo, Ifdlolul Maghfur, and Marinda Sari Sofiyana. *Metode Penelitian Kualitatif*. Unisma Press, 2022.
- Sianturi, Yohana R U. "Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Kemampuan Interaksi Sosial Siswa Sekolah Dasar." *Jurnal Kewarganegaraan* 5, no. 1 (2021): 276–84.
- Susanto. "Pengaruh Ketergantungan Gadget Terhadap Perkembangan Sosial Siswa Di Sekolah Menengah Pertama." *Jurnal Pendidikan*, 2019.