



Hubungan Penggunaan Gadget dan Sosial Emosional Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V SDN 1 Kampungbaru

Andina Lucky Puspa Dini¹, Kukuh Andri Aka², Frans Aditia Wiguna³

Universitas Nusantara PGRI Kediri¹²³

andinna682@gmail.com¹, kukuh.andri@unpkediri.ac.id², frans@unp.ac.id³

ABSTRACT

This study aims to determine the relationship between gadget usage and social-emotional aspects on the learning outcomes of fifth-grade students at SDN 1 Kampungbaru. The background of this research stems from the increasing use of gadgets among elementary school students, which affects social interaction and academic achievement. This study employed a quantitative approach using a correlational method. Data were collected through questionnaires distributed to students and documentation of their learning outcomes. The results indicate that there is a relationship between gadget usage and social-emotional conditions on students' academic performance. Uncontrolled gadget usage tends to decrease focus and learning motivation, while good social-emotional skills play an important role in supporting academic success. In conclusion, both variables simultaneously influence students' learning outcomes. Therefore, active involvement of teachers and parents is essential in guiding the wise use of technology and fostering students' social-emotional skills in a sustainable manner.

Keywords: gadget use, socio-emotional, learning outcomes

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hubungan antara penggunaan gadget dan sosial emosional terhadap hasil belajar siswa kelas V SDN 1 Kampungbaru. Latar belakang penelitian ini berangkat dari meningkatnya penggunaan gadget di kalangan siswa sekolah dasar yang berdampak pada interaksi sosial dan pencapaian akademik. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode korelasional. Data dikumpulkan melalui angket yang diberikan kepada siswa, serta dokumentasi hasil belajar. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat hubungan antara penggunaan gadget dan sosial emosional terhadap hasil belajar siswa. Penggunaan gadget yang tidak terarah cenderung menurunkan fokus dan motivasi belajar, sedangkan kemampuan sosial emosional yang baik berperan penting dalam mendukung prestasi akademik. Kesimpulannya, kedua variabel tersebut secara simultan memengaruhi capaian belajar siswa, sehingga dibutuhkan peran aktif guru dan orang tua dalam mengarahkan penggunaan teknologi secara bijak serta membina keterampilan sosial emosional siswa secara berkelanjutan.

Kata Kunci: penggunaan gadget, sosial emosional, hasil belajar

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi digital saat ini telah membawa perubahan besar dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk dalam dunia pendidikan. *Gadget* sebagai produk teknologi modern tidak hanya digunakan untuk berkomunikasi, tetapi juga dimanfaatkan sebagai sarana pembelajaran. Di tingkat sekolah dasar, *gadget* digunakan siswa untuk mencari informasi, mengerjakan tugas, hingga berkomunikasi dengan guru dan teman. Namun, di balik kemudahan yang ditawarkan, penggunaan *gadget* secara berlebihan tanpa pengawasan dapat berdampak negatif pada perkembangan sosial



emosional siswa, seperti kecanduan, kurangnya interaksi sosial, hingga menurunnya konsentrasi belajar. Selain faktor penggunaan teknologi, kondisi sosial emosional juga berperan penting dalam keberhasilan akademik. Siswa yang memiliki kecerdasan emosional baik umumnya lebih mampu mengelola emosi, menjalin hubungan sosial yang sehat, serta menunjukkan motivasi belajar yang tinggi. Penelitian sebelumnya oleh Rahma Jayanti (2022), Harmain dkk. (2022), dan Tisa Nur Cahyanita (2025) telah menunjukkan adanya pengaruh penggunaan *gadget* terhadap perkembangan emosional dan hasil belajar siswa, namun masih jarang yang mengkaji kedua variabel tersebut secara simultan.

Berdasarkan hasil observasi di SDN 1 Kampungbaru, hampir seluruh siswa kelas V memiliki *gadget* pribadi dan menggunakannya dalam aktivitas belajar, baik di sekolah maupun di rumah. Guru pun memanfaatkan teknologi sebagai bagian dari strategi pembelajaran. Meskipun demikian, tidak semua siswa menunjukkan hasil belajar yang optimal. Sebagian siswa terlihat mengalami kesulitan dalam mengelola emosi, kurang aktif dalam diskusi kelompok, dan kurang disiplin, yang turut memengaruhi capaian akademik mereka. Situasi ini menunjukkan adanya kemungkinan hubungan antara penggunaan *gadget*, kondisi sosial emosional, dan hasil belajar siswa yang perlu diteliti lebih lanjut. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui sejauh mana hubungan antara penggunaan *gadget* dan sosial emosional terhadap hasil belajar siswa kelas V SDN 1 Kampungbaru, baik secara parsial maupun simultan. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan masukan bagi guru, orang tua, dan pihak sekolah dalam mengelola penggunaan *gadget* serta mengembangkan kemampuan sosial emosional siswa guna meningkatkan hasil belajar mereka secara menyeluruh.

PEMBAHASAN

1. Perkembangan Teknologi

Untuk memahami pengaruh teknologi dalam kehidupan modern, berbagai ahli telah mengemukakan pandangannya. Ngafifi (2014) menjelaskan bahwa perkembangan teknologi telah mengubah pola hidup manusia menjadi lebih efisien dan praktis. Rabbani & Najicha (2023) menambahkan bahwa kemajuan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) telah mengubah cara masyarakat berinteraksi dan menjalani kehidupan sehari-hari. Sari dan Prasetyo (2021) menegaskan bahwa teknologi muncul dari kebutuhan manusia untuk meringankan pekerjaan dan kini diterapkan dalam berbagai bidang. Menurut Kominfo RI (2023), *gadget* adalah salah satu contoh teknologi canggih yang sudah menjadi bagian tak terpisahkan dari aktivitas manusia. Azizul et al. (2020) dan Lestari (2018) turut menyatakan bahwa perkembangan ilmu teknologi semakin pesat. Sementara Dewi (2019) dan Patricia (2020) menyebut *gadget* sebagai teknologi populer di era globalisasi. Bahkan Parsania (2015) dan Suhana (2018) mengungkapkan bahwa *gadget* kini digunakan tidak hanya oleh



orang dewasa, tapi juga anak-anak usia sekolah. Secara keseluruhan, kemajuan teknologi memberikan manfaat besar dalam pendidikan dan kehidupan, tetapi penggunaannya harus diarahkan secara bijak agar mendukung perkembangan sosial dan kognitif anak.

2. Penggunaan *Gadget*

a. Pengertian *Gadget*

Untuk memahami peran gadget dalam kehidupan modern, penting melihat pandangan para ahli. Novitasari dkk. (2016) menyebutkan bahwa gadget merupakan alat komunikasi yang memungkinkan interaksi jarak dekat maupun jauh. Hudaya (2018) dan Nizar & Hajaroh (2019) menegaskan bahwa gadget adalah perangkat elektronik spesifik yang mengubah cara manusia berkomunikasi lintas ruang dan waktu. Osland (dalam Juliadi, 2018) menyebut istilah "gadget" berasal dari bahasa Inggris untuk perangkat elektronik kecil multifungsi seperti komputer, laptop, dan telepon seluler. Kesimpulannya, gadget telah menjadi bagian tak terpisahkan dalam komunikasi dan interaksi sosial manusia, dengan pengaruh besar terhadap pola kehidupan modern baik secara positif maupun dalam bentuk tantangan teknologi.

b. Manfaat *Gadget*

Untuk memahami manfaat gadget dalam kehidupan anak-anak usia sekolah dasar, beberapa ahli memberikan pandangan berikut. Rozalia (2017) menyatakan bahwa gadget berfungsi sebagai alat bantu belajar, media hiburan, dan sarana akses internet. Simamora (2016) menambahkan bahwa gadget merupakan teknologi komunikasi yang berkembang pesat dan mendukung aktivitas seperti menonton video, mendengarkan musik, serta mengambil gambar. Sementara itu, Pebriana (2017) menekankan bahwa gadget mempermudah interaksi sosial melalui media digital yang efisien. Secara keseluruhan, gadget memberikan manfaat besar dalam pembelajaran, hiburan, dan komunikasi anak. Namun, penggunaannya perlu diawasi agar tetap mendukung perkembangan sosial dan akademik secara optimal.

c. Dampak Penggunaan *Gadget* (Positif dan Negatif)

Untuk memahami dampak gadget terhadap anak, beberapa ahli telah mengemukakan pandangannya. Rozalia (2017) menyebutkan bahwa gadget dapat meningkatkan imajinasi, melatih kecerdasan, membangun rasa percaya diri, serta mengembangkan kemampuan membaca dan pemecahan masalah. Gadget menjadi sarana belajar yang menarik dan mendorong rasa ingin tahu anak secara alami.

Namun, Nafisa (2017) mengingatkan bahwa penggunaan gadget yang berlebihan dapat menimbulkan dampak negatif seperti risiko radiasi, kecanduan, gangguan konsentrasi belajar, dan penyalahgunaan konten digital. Anak-anak rentan terpapar informasi yang tidak sesuai usia jika tidak diawasi dengan baik. Kesimpulannya, gadget memiliki



manfaat besar dalam pembelajaran dan interaksi sosial, tetapi penggunaannya perlu diarahkan secara bijak agar tidak mengganggu perkembangan sosial emosional dan akademik anak.

d. Intensitas Penggunaan *Gadget*

Penggunaan *gadget* adalah pemakaian seseorang terhadap sebuah alat komunikasi yang dapat membantu pekerjaannya. Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Pertiwi, dkk (2018: 30) dengan sedikit penyesuaian, durasi penggunaan *gadget* dapat dibagi menjadi tiga yaitu :

- 1) Intensitas rendah yaitu penggunaan *gadget* kurang dari 3 jam dalam sehari.
- 2) Intensitas sedang yaitu penggunaan *gadget* sekitar 3 jam dalam sehari.
- 3) Intensitas tinggi yaitu penggunaan *gadget* lebih dari 3 jam dalam sehari.

3. Sosial Emosional

a. Pengertian Sosial Emosional

Untuk memahami pentingnya sosial emosional dalam perkembangan anak, beberapa ahli memberikan pandangan berikut. Santrock (2011) menyatakan bahwa sosial emosional adalah tahapan interaksi individu dengan lingkungan sosial yang membentuk kepribadian melalui dinamika emosi. Elias dkk. (1997) menambahkan bahwa kemampuan sosial emosional yang baik membantu anak bersikap positif, menghadapi masalah, dan menjalin hubungan sosial yang sehat. Pada usia sekolah dasar, kemampuan ini mulai terlihat melalui sikap adaptif, kerja sama, dan kepedulian terhadap orang lain, yang menjadi fondasi keberhasilan belajar dan kehidupan sosial anak.

b. Komponen Sosial Emosional

Untuk memahami kecerdasan sosial emosional secara menyeluruh, CASEL (2003) mengidentifikasi lima komponen utama yang saling berkaitan :

- 1) Kesadaran Diri, kemampuan mengenali emosi, pikiran, serta kelebihan dan kekurangan diri sendiri.
- 2) Pengelolaan Diri, kemampuan mengatur emosi dan perilaku agar tetap positif dan sesuai situasi.
- 3) Kesadaran Sosial, kemampuan memahami perasaan orang lain dan menunjukkan empati terhadap latar belakang yang berbeda.
- 4) Keterampilan Sosial, kemampuan menjalin hubungan sehat, berkomunikasi efektif, dan menyelesaikan konflik secara konstruktif.
- 5) Pengambilan Keputusan yang Bertanggung Jawab, kemampuan membuat pilihan yang tepat berdasarkan nilai, aturan, dan konsekuensi tindakan.



Kelima komponen ini menjadi fondasi penting dalam membentuk karakter siswa yang matang secara emosional dan sosial

c. Pentingnya Sosial Emosional

Untuk memahami peran sosial emosional dalam proses belajar, beberapa ahli memberikan pandangan berikut. Zins dkk. (2004) menyatakan bahwa siswa dengan kemampuan sosial emosional yang baik cenderung lebih berprestasi, bersikap positif, dan mampu mengelola emosi saat menghadapi tantangan belajar. CASEL (2003) menambahkan bahwa pembelajaran yang mengintegrasikan aspek sosial emosional dapat meningkatkan partisipasi siswa dan mengurangi perilaku negatif di sekolah. Kesimpulannya, keterampilan sosial emosional berkontribusi besar terhadap keberhasilan akademik siswa dengan menciptakan suasana belajar yang kondusif, meningkatkan kerja sama, dan membantu siswa menghadapi tekanan secara sehat.

4. Hasil Belajar

a. Pengertian Hasil Belajar

Untuk memahami makna hasil belajar dalam pendidikan, beberapa ahli memberikan definisi berikut. Sudjana (2017) menyatakan bahwa hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki siswa setelah menerima pengalaman belajar. Rosyid (2009) menambahkan bahwa hasil belajar menjadi indikator keberhasilan proses pembelajaran. Mamat Ruhimat (2018) mengelompokkan hasil belajar ke dalam tiga ranah utama: kognitif, afektif, dan psikomotor. Fitriani Harahap (2013) menjelaskan bahwa ranah kognitif mencakup pemahaman teori, psikomotor berfokus pada keterampilan praktik, dan afektif membentuk sikap serta nilai. Kesimpulannya, hasil belajar merupakan gabungan pengetahuan, sikap, dan keterampilan yang diperoleh siswa secara menyeluruh melalui proses pendidikan.

b. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Untuk memahami pencapaian akademik siswa, para ahli mengelompokkan faktor-faktor yang memengaruhinya menjadi dua kategori utama. Slameto (2010) dan Suryabrata (2000) menyatakan bahwa hasil belajar merupakan hasil interaksi antara faktor internal dan eksternal. Berikut penjelasannya :

1) Faktor Internal

a) Kondisi Fisiologis

Kesehatan dan gizi memengaruhi daya tangkap dan stamina belajar.

b) Kondisi Psikologis

Menurut Djamarah (2002), minat, motivasi, kecerdasan, dan bakat sangat menentukan keberhasilan belajar.

c) Panca Indera



Penglihatan dan pendengaran berperan penting dalam proses pembelajaran.

d) Intelektual

Kemampuan memecahkan masalah dan memahami materi.

e) Bakat

Potensi khusus yang perlu dikembangkan agar berkontribusi pada hasil belajar.

2) Faktor Eksternal

a) Lingkungan Alami

Suhu, udara, dan kebersihan ruang belajar memengaruhi kenyamanan dan konsentrasi.

b) Lingkungan Sosial

Interaksi dengan orang lain, gangguan sekitar, dan media seperti tulisan atau suara dapat memengaruhi fokus dan efektivitas belajar (Djamalah, 2002).

5. Hubungan Penggunaan Gadget dan Sosial Emosional Terhadap Hasil Belajar

Penggunaan gadget dan kondisi sosial emosional merupakan dua aspek yang saling berkaitan dan secara bersamaan memengaruhi hasil belajar siswa. Dalam konteks siswa sekolah dasar, penggunaan gadget yang tepat dapat menjadi sumber belajar yang mendukung pemahaman materi dan meningkatkan motivasi belajar. Namun, intensitas dan cara penggunaan gadget menjadi penentu utama apakah teknologi ini memberikan dampak positif atau justru sebaliknya.

a. Pola Penggunaan Gadget yang Berpotensi Mengganggu Hasil Belajar

Asumsi yang muncul dalam kajian ini adalah bahwa semakin tinggi intensitas penggunaan gadget yang tidak terarah, maka semakin besar potensi terganggunya hasil belajar siswa. Beberapa pola penggunaan gadget yang cenderung mengganggu proses belajar antara lain :

- 1) Menggunakan gadget lebih dari 3 jam sehari tanpa tujuan pembelajaran yang jelas.
- 2) Bermain game, menonton video hiburan, atau berselancar di media sosial selama jam belajar atau sebelum belajar.
- 3) Mengabaikan interaksi langsung dengan guru dan teman sebaya karena terlalu fokus pada layar gadget.
- 4) Ketergantungan terhadap gadget untuk segala bentuk informasi, sehingga mengurangi keterampilan berpikir kritis dan eksplorasi mandiri.

Pola-pola tersebut dapat menyebabkan gangguan konsentrasi, kelelahan mata, berkurangnya waktu tidur, dan bahkan stres digital. Akibatnya, siswa menjadi kurang fokus saat belajar, tidak termotivasi



mengerjakan tugas sekolah, dan mengalami penurunan capaian akademik.

b. Karakteristik Sosial Emosional yang Mendukung Hasil Belajar

Sosial emosional yang baik diyakini dapat menjadi kompensasi positif terhadap dampak negatif penggunaan gadget. Anak-anak yang memiliki kecerdasan emosional tinggi umumnya mampu :

- 1) Mengatur waktu penggunaan gadget dengan baik.
- 2) Mengenali dan mengelola emosi diri ketika menghadapi tekanan belajar.
- 3) Berkommunikasi secara sehat dan membangun relasi positif dengan guru maupun teman sebaya.
- 4) Menunjukkan empati, tanggung jawab, dan kepedulian dalam kegiatan belajar kelompok.
- 5) Memiliki motivasi intrinsik untuk meraih prestasi tanpa bergantung pada hiburan digital.

Karakteristik sosial emosional ini membantu menciptakan lingkungan belajar yang produktif dan menyenangkan. Siswa yang mampu mengendalikan diri dan berinteraksi secara positif cenderung lebih siap menghadapi tantangan akademik dan lebih terbuka terhadap umpan balik dari guru.

c. Asumsi Hubungan Simultan

Berdasarkan uraian tersebut, dapat diasumsikan bahwa terdapat hubungan simultan antara penggunaan gadget dan sosial emosional terhadap hasil belajar siswa. Penggunaan gadget yang bijak akan mendukung aktivitas belajar, tetapi hasilnya akan lebih optimal bila diiringi dengan kemampuan sosial emosional yang baik. Sebaliknya, penggunaan gadget yang tidak terkontrol dan kondisi emosional yang labil dapat saling memperburuk dan berdampak negatif pada pencapaian akademik.

Dengan demikian, pengelolaan penggunaan gadget tidak dapat dipisahkan dari penguatan karakter sosial emosional siswa. Keduanya perlu berjalan seiring untuk menciptakan generasi pelajar yang tidak hanya melek teknologi, tetapi juga cerdas secara emosional dan sosial.

KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil kajian dan pembahasan yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa terdapat hubungan antara penggunaan gadget dan kondisi sosial emosional terhadap hasil belajar siswa kelas V SDN 1 Kampungbaru. Penggunaan gadget memberikan dua sisi pengaruh, yaitu sebagai alat bantu belajar yang efektif ketika digunakan secara bijak, dan sebagai faktor pengganggu apabila digunakan secara berlebihan atau tanpa pengawasan. Pola penggunaan gadget yang tidak terarah, seperti penggunaan untuk hiburan berlebihan di luar konteks pembelajaran, dapat menyebabkan



gangguan konsentrasi, menurunnya motivasi belajar, dan lemahnya keterlibatan siswa dalam proses belajar.

Di sisi lain, kemampuan sosial emosional terbukti memiliki kontribusi penting terhadap keberhasilan belajar. Siswa yang mampu mengelola emosinya, menjalin hubungan sosial yang baik, serta memiliki kesadaran diri dan tanggung jawab belajar, menunjukkan keterlibatan yang lebih positif dalam kegiatan pembelajaran. Kecerdasan sosial emosional membantu siswa menghadapi tekanan belajar dengan lebih sehat, serta meningkatkan kemampuan kerja sama dan adaptasi di lingkungan sekolah.

Secara keseluruhan, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan gadget dan sosial emosional tidak dapat dipisahkan dalam memengaruhi hasil belajar. Keduanya saling berinteraksi dan secara simultan menentukan sejauh mana seorang siswa dapat mencapai prestasi akademik secara optimal. Oleh karena itu, ketercapaian tujuan penelitian ini menunjukkan pentingnya kolaborasi antara guru, orang tua, dan lingkungan sekolah dalam membimbing penggunaan gadget yang sehat dan membina kemampuan sosial emosional siswa sejak dini guna menciptakan proses belajar yang seimbang dan bermakna.

DAFTAR RUJUKAN

- Cahyanita, T. N. (2025). *Pengaruh penggunaan gadget terhadap hasil belajar siswa kelas V SDN di Kecamatan Kutasari Purbalingga* [Skripsi, Universitas Islam Negeri Profesor Kiai Haji Saifuddin Zuhri].
- Hasanah, U. (2022). *Pengaruh penggunaan gadget berkelanjutan pada masa pandemi terhadap perilaku belajar siswa kelas III dan IV MI Ma'arif Syuhada'ngunut Babadan Ponorogo* [Disertasi, Universitas Muhammadiyah Ponorogo].
- Khomsah, B. (2023). *Pengaruh penggunaan gadget terhadap perkembangan emosi dan akhlak siswa MI Ma'arif NU Kedunggrandu* [Skripsi, Universitas Islam Negeri Profesor Kiai Haji Saifuddin Zuhri].
- Kontesa, F. (2022). *Pengaruh penggunaan gadget terhadap perkembangan sosial emosional anak usia dini* [Disertasi, UIN Fatmawati Sukarno Bengkulu].
- Mista, L. S. (2023). *Hubungan penggunaan gadget dan motivasi belajar terhadap hasil belajar peserta didik kelas XII SMA Negeri 01 Kotabumi ajaran 2021/2022* [Skripsi, Institusi tidak disebutkan].
- Nora, O. S. (2022). *Pengaruh intensitas penggunaan gadget terhadap perilaku sosial emosi anak usia dini di TAA Assunnah Karangtalun Kecamatan Purwojati Kabupaten Banyumas* [Disertasi, UIN Prof. K.H. Saifuddin Zuhri Purwokerto].
- Triono, J. (2014). *Hubungan antara kepribadian dan dukungan sosial dosen pembimbing skripsi dengan stres pada mahasiswa yang sedang menyusun skripsi* [Disertasi, Universitas Islam Sultan Syarif Kasim Riau].



- Rabbani, D. A., & Najicha, F. U. (2023). *Pengaruh perkembangan teknologi terhadap kehidupan dan interaksi sosial masyarakat Indonesia*. Universitas Sebelas Maret.
- Ananda, R. (2017). Perkembangan teknologi pembelajaran dan pengaruhnya terhadap perkembangan peserta didik. *Hijri*, 6(1).
- Ngafifi, M. (2014). Kemajuan teknologi dan pola hidup manusia dalam perspektif sosial budaya. *Jurnal Pembangunan Pendidikan: Fondasi dan Aplikasi*, 2(1), 33–47.
- Sari, M. K., & Prasetyo, Y. L. A. (2021). Perkembangan teknologi dan pengaruhnya terhadap kehidupan manusia. *Jurnal Informatika dan Komputer (JIKO)*, 6(1), 12–19.
- Rozalia, M. F. (2017). Hubungan intensitas pemanfaatan gadget dengan prestasi belajar siswa kelas V sekolah dasar. *Jurnal Pemikiran dan Pengembangan Sekolah Dasar (JP2SD)*, 5(2), 722–731.
- Apriani, D. G. Y. (2021). Hubungan penggunaan gadget terhadap prestasi belajar siswa kelas IV dan V di SD N 3 Candikuning. *Jurnal Medika Usada*, 4(1), 7–11.
- Nikmawati, N., Bintoro, H. S., & Santoso, S. (2021). Dampak penggunaan gadget terhadap hasil belajar dan minat belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Edutech Undiksha*, 9(2), 254–259.
- Nurafiah, S., Rokmanah, S., & Syachruroji, S. (2023). Pengaruh penggunaan gadget terhadap hasil belajar anak sekolah dasar. *Jurnal IKA PGSD (Ikatan Alumni PGSD) UNARS*, 14(2), 13–20.
- Harahap, R. S., & Ely, R. (2018). Pengaruh penggunaan gadget terhadap hasil belajar siswa kelas V SD Negeri 12 Banda Aceh. *Elementary Education Research*, 3(1).
- Harmain, H. A., Posangi, S. S., & Datunsolang, R. (2022). Pengaruh penggunaan gadget terhadap hasil belajar siswa. *Educator: Directory of Elementary Education Journal*, 3(1), 20–35.
- Estiningtiyas, N. D., Widiyawati, W., Fitrianur, W. L., & Suminar, E. (2024). Hubungan penggunaan gadget dengan perkembangan sosial dan emosional anak usia 8–12 tahun di UPT SD Negeri 75 Gresik. *Elisabeth Health Jurnal*, 9(1), 52–59.
- Sugito, E., Pramudibyanto, H., & Listyorini, S. (2020). Pengaruh penggunaan gadget terhadap perkembangan sosial anak usia dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(2), 758–765.
- Simanjuntak, S. (2023). Literatur review: Pengaruh screen time terhadap masalah perilaku anak. *Jurnal Keperawatan*, 11(1), 64–80.
- Assingkily, M. S., & Hardiyati, M. (2019). Analisis perkembangan sosial-emosional tercapai dan tidak tercapai siswa usia dasar. *Al-Aulad: Journal of Islamic Primary Education*, 2(2), 19–31.



- Ardillani, S. P., & Wulandari, M. D. (2022). Analisis perkembangan sosial-emosional siswa SD kelas bawah selama pembelajaran tatap muka terbatas. *DWIJA CENDEKIA: Jurnal Riset Pedagogik*, 6(1), 62–71.
- Tusyana, E., & Trengginas, R. (2019). Analisis perkembangan sosial-emosional tercapai siswa usia dasar. *INVENTA: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 3(1), 18–26.
- Nuraini, F., & Wardhani, J. D. (2023). Hubungan durasi bermain gadget dengan perkembangan sosial emosional anak. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(2), 2245–2256.
- Gunawan, G., Kustiani, L., & Hariani, L. S. (2018). Faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa. *Jurnal Penelitian dan Pendidikan IPS*, 12(1), 14–22.
- Putri, R. S., & Yarni, N. (2023). Analisis pengaruh penggunaan gadget terhadap perkembangan sosial-emosional pada anak usia sekolah dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(1), 2551–2559.
- Wau, J. C. J. (2019). Dampak penggunaan gadget terhadap perilaku anak di SD Swasta Assisi Medan Selayang tahun 2019. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 8(5), 56–79.
- Marpaung, J. (2018). Pengaruh penggunaan gadget dalam kehidupan. *KOPASTA: Journal of the Counseling Guidance Study Program*, 5(2).
- Meilawati, L., Pranowo, H., & Arihati, D. B. (2021). Hubungan penggunaan gadget dengan hasil belajar matematika. Dalam *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan STKIP Kusuma Negara III* (hlm. 180–187).