

Analisis Penggunaan Gadget Terhadap Pembentukan Karakter Peduli Sosial Siswa Kelas V SDN Summersari 04 Kabupaten Lumajang

Jevi Kurnia Haj¹, Siti Halimatus Sakdiyah², Yulianti³

a,b,c Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan,
Universitas PGRI Kanjuruhan Malang

Email: jevikurnia85@gmail.com, halimatus@unikama.ac.idb, yulianti@unikama.ac.idc

Abstrak (Indonesia)

Kemajuan teknologi berkembang pesat, mengantarkan dunia ke era globalisasi yang ditandai dengan kecanggihan dan modernitas. *Gadget* sudah ada di mana-mana di kalangan anak-anak sekolah dasar. Ketika anak-anak semakin sering menggunakan *gadget*, maka penting untuk mempertimbangkan perilaku sosial mereka. Penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi dampak penggunaan *gadget* pada pembentukan karakter sosial siswa kelas V SDN Summersari 04 Kabupaten Lumajang. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan desain studi kasus, penelitian ini berfokus pada siswa kelas V sebagai subjek yang akan dikumpulkan observasi, wawancara, dan dokumentasi. Penelitian ini menggunakan analisis data Miles and Huberman yang terdiri dari pengumpulan data, reduksi, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan *gadget* di lingkungan sekolah dasar memiliki dampak positif dan negatif terhadap proses pembelajaran dan pembentukan karakter sosial siswa. Meskipun *gadget* dapat menjadi distraksi dan mengganggu fokus belajar, namun jika digunakan dengan tepat, *gadget* juga dapat menjadi alat bantu belajar yang efektif. Penelitian ini dapat memberikan implikasi bahwa penggunaan *gadget* di kalangan siswa kelas V SDN Summersari 04 Kabupaten Lumajang memiliki dampak yang kompleks terhadap perkembangan mereka. Penelitian ini memberikan kebaruan terkait integrasi teknologi dan pendidikan karakter yang difokuskan pada konteks lokal spesifik, yakni di SDN Summersari 04.

Abstrak (Inggris)

Technological advancement is rapidly propelling the world into a globalized era characterized by sophistication and modernity. Gadgets have become familiar among elementary school children. As children become more interested in gadgets, it becomes imperative to monitor their social behaviors. This study aims to evaluate the impact of gadget use on the formation of social character of grade V students of SDN Summersari 04, Lumajang Regency. Using a qualitative approach with a case study methodology, the research focuses on fifth-grade students as its subjects. Data collection methods include observation, interviews, and documentation. The data will be analyzed through collection, reduction, presentation, and drawing conclusions. The research results show that the use of gadgets in the elementary school environment has positive and negative impacts on the learning process and the formation of students' social character. Even though gadgets can be a distraction and interfere with learning focus, if used properly, gadgets can also be an effective learning tool. This study can give implications that the use of gadgets among grade V students of SDN Summersari 04 Lumajang Regency has a complex impact on their development. This research provides novelty regarding the integration of technology and character education which is focused on a specific local context, namely at SDN Summersari 04.

Sejarah Artikel

Submitted: 29 November 2024

Accepted: 4 Desember 2024

Published: 5 Desember 2024

Kata Kunci

*Gadget, Pembentukan
Karakter, Karakter Peduli
Sosial*

History Artikel

Submitted: 29 November 2024

Accepted: 4 Desember 2024

Published: 5 Desember 2024

Keywords: *Gadget,
Character Development,
Social Care Character*

PENDAHULUAN

Kemajuan teknologi semakin pesat, membawa dunia ke era globalisasi yang ditandai dengan kecanggihan dan modernitas. Kemajuan teknologi informasi banyak membawa dampak positif pada kemajuan dunia Pendidikan (Yulianti, 2019). Dalam lanskap yang berkembang pesat ini, umat manusia diharapkan mampu menavigasi kehidupan praktis di mana

kebutuhan sangat banyak dan beragam. Oleh karena itu, alat-alat inovatif seperti *gadget* telah dikembangkan untuk memperlancar aktivitas manusia. Seperti yang didefinisikan oleh [Omas \(2021\)](#), *gadget* adalah perangkat elektronik ringkas yang dirancang untuk fungsi tertentu, sehingga memudahkan penggunaan dalam berbagai tugas. Saat ini, pengguna *gadget* tidak hanya mencakup orang dewasa, tetapi juga anak-anak usia sekolah dasar bahkan balita. [Anggraeni dan Hendrizal \(2018:64\)](#) menegaskan bahwa *gadget* sudah menjadi bagian integral dalam kehidupan sehari-hari baik orang tua, dewasa, anak-anak, bahkan balita. Perangkat ini tidak lagi terbatas pada tujuan komunikasi; mereka melayani berbagai fungsi seperti memfasilitasi perdagangan, penyimpanan data, hiburan (*streaming* musik dan video), pengambilan informasi, dan fotografi. Adopsi yang meluas ini menggarisbawahi *gadget* sebagai kemajuan teknologi signifikan yang diterima seluruh masyarakat.

Meluasnya penggunaan *gadget* di masyarakat mencerminkan pesatnya pertumbuhan teknologi informasi dan komunikasi. *Gadget* adalah perangkat multifungsi yang mampu mengintegrasikan kemampuan telekomunikasi, multimedia, dan komputasi ke dalam satu unit portabel ([Sudipa et al., 2023](#)). Portabilitas dan konektivitasnya ke internet sangat memengaruhi pola gaya hidup, sehingga semakin mengikat individu pada teknologi digital. Dengan melalui pendidikan, seorang siswa diharapkan dapat bertumbuh kembang dan menyesuaikan diri dalam hidup bermasyarakat ([Sakdiyah, dkk, 2020](#)). Di bidang pendidikan, *gadget* telah membuka jalan baru untuk mengembangkan metodologi pembelajaran yang inovatif dan menarik bagi siswa. Penelitian menunjukkan bahwa mengintegrasikan *gadget* ke dalam lingkungan belajar meningkatkan motivasi dan minat siswa ([Surahman & Alfindasari, 2017](#)). Hal ini disebabkan oleh adanya *gadget* yang menawarkan pengalaman belajar interaktif dan dinamis yang sesuai dengan preferensi generasi milenial yang menguasai perangkat digital. [Judhita \(2011\)](#) mengatakan bahwa waktu penggunaan perangkat dapat dibagi menjadi tiga area, yaitu: penggunaan tinggi, penggunaan sedang dan penggunaan rendah. Adapun menurut [Dewanti, dkk \(2016\)](#) indikator penggunaan *gadget* yaitu, mengetahui fungsi dan jenis aplikasi *smartphone*, mampu mengoperasikan *smartphone*, memanfaatkan fungsi dan aplikasi yang ada pada *smartphone* kemudian frekuensi penggunaan *smartphone*.

Anak-anak sekolah dasar sangat akrab dengan *gadget* dan sering memanfaatkannya untuk memudahkan tugas sekolah dan tugas pendidikan lainnya. Jika digunakan secara bijaksana, *gadget* menawarkan banyak manfaat, termasuk menumbuhkan kreativitas dan meningkatkan keterampilan kognitif melalui pemanfaatan fitur seperti Google Chrome untuk mengakses sumber daya pendidikan. Platform seperti YouTube juga memberikan kesempatan bagi anak-anak untuk mengeksplorasi beragam minat dan mengumpulkan informasi. Terlepas dari kelebihan-kelebihan ini, ada sejumlah kelemahan jika menggunakan perangkat elektronik secara berlebihan dalam jangka waktu yang lama. Hal ini termasuk kerusakan jaringan saraf dan otak akibat radiasi, ketegangan mata, gangguan tidur dan jadwal belajar, serta kesulitan mengelola emosi ([Saniyyah et al., 2021](#)).

Selain itu, Penggunaan *gadget* yang berlebihan oleh anak-anak dapat berdampak signifikan terhadap pembentukan karakter mereka, terutama dalam aspek sosial dan emosional. Selain kurangnya interaksi dengan orang lain, anak-anak yang terlalu bergantung pada *gadget* cenderung mengembangkan pandangan yang terlalu mandiri dan kurang memiliki keterampilan sosial yang memadai ([Widya, 2020](#)). Hal ini dapat menghambat perkembangan empati dan kemampuan bersosialisasi yang merupakan komponen penting dalam pembentukan karakter. [Marpaung \(2018\)](#) menegaskan bahwa salah satu kelemahan pengguna *gadget* adalah menjadi terlalu mandiri, yang dapat berdampak negatif pada tanggung jawab sosial anak. Karakter yang terbentuk dari pola pikir seperti ini cenderung individualistis dan kurang peka terhadap kebutuhan orang lain. Akibatnya, anak-anak mungkin kesulitan dalam mengembangkan nilai-nilai seperti gotong royong, toleransi, dan kepedulian sosial yang merupakan fondasi penting dalam pembentukan karakter bangsa ([Lickona, 2009](#)). Karakter

peduli sosial merupakan sikap atau perilaku yang baik terhadap orang lain. Beberapa indikator yang bisa digunakan dalam mendeskripsikan karakter peduli sosial yaitu berbuat sopan pada orang lain, bersikap santun dan toleran pada perbedaan, tidak membuat orang lain sakit hati, saling menyayangi antar sesama, bersikap cinta damai ketika menghadapi persoalan ([Amaniyah dan Nasith, 2022](#)).

Penelitian ini mengadopsi teori Thomas Lickona tentang perkembangan moral dan perilaku sebagai kerangka konseptualnya. Lickona, sebagai pencetus teori ini, menekankan pentingnya pendidikan karakter yang melibatkan aspek pengetahuan moral, perasaan moral, dan tindakan moral. Sementara Lickona mengembangkan teorinya untuk memahami pembentukan karakter secara umum, penelitian ini mengaplikasikan prinsip-prinsip tersebut dalam konteks spesifik penggunaan gadget dan dampaknya terhadap kepedulian sosial siswa sekolah dasar. Dengan demikian, penelitian ini memperluas dan mengontekstualisasikan teori Lickona, memberikan pemahaman baru tentang bagaimana teknologi modern dapat memengaruhi perkembangan karakter anak dalam era digital.

Teori Thomas Lickona tentang perkembangan moral dan perilaku menekankan tiga komponen utama dalam pembentukan karakter: pengetahuan moral (*moral knowing*), perasaan moral (*moral feeling*), dan tindakan moral (*moral action*). Dalam konteks penelitian ini, teori Lickona diterapkan dengan menganalisis bagaimana penggunaan gadget mempengaruhi ketiga komponen tersebut dalam kaitannya dengan kepedulian sosial. Peneliti mengamati bagaimana gadget mempengaruhi pemahaman siswa tentang nilai-nilai sosial (*pengetahuan moral*), empati mereka terhadap orang lain (*perasaan moral*), dan kecenderungan mereka untuk bertindak secara prososial (*tindakan moral*).

Pada hakikatnya pendidikan karakter berperan besar dalam membentuk kepribadian peserta didik guna menghasilkan generasi manusia yang bermoral ([Dianto, 2021](#)). Pendidikan karakter yang berusaha meningkatkan kemampuan peserta didik dalam menilai baik dan buruk, menjaga hal-hal yang baik, dan menyadari bahwa kebaikan dalam kehidupannya sehari-hari, merupakan upaya yang disengaja untuk menanamkan dan mengembangkan nilai-nilai kebaikan, budi pekerti, akhlak, dan budi pekerti ([Komara, 2018](#)). Hal ini menunjukkan bahwa tujuan pendidikan seharusnya adalah untuk melatih generasi muda berikutnya agar menjadi orang dewasa yang memahami bagaimana tindakan mereka memengaruhi orang lain dan diri mereka sendiri ([Horowski, 2020](#)).

Selain di rumah, sekolah merupakan tempat pembentukan karakter dan pengembangan keterampilan yang bermanfaat sebagai bekal kehidupan bermasyarakat, oleh karena itu kepedulian sosial perlu diajarkan di sana ([Mega Rezkiana & Torro, 2019](#)). Karena manusia adalah makhluk sosial, maka penting bagi siswa sekolah dasar untuk mempelajari sifat sadar sosial dan welas asih ini ([Ambarsari et al., 2022](#)). Hal ini menunjukkan bahwa karena manusia pada dasarnya bergantung satu sama lain dan memerlukan bantuan satu sama lain, maka pendidikan karakter kepedulian sosial diperlukan agar siswa dapat berkembang menjadi orang dewasa yang bermoral tinggi. Pengembangan karakter dalam kehidupan nyata memerlukan pembiasaan bukan sekedar teori ([Dita et al., 2019](#)). Pengalaman yang berulang-ulang inilah yang membentuk kebiasaan ini ([Shoimah et al., 2018](#)). Penanaman nilai-nilai lokal yang lazim di masyarakat merupakan salah satu praktik yang dapat dilakukan untuk meningkatkan karakter kepedulian sosial siswa. Menurut [Tirtayani dkk. \(2019\)](#), nilai-nilai lokal tersebut merupakan benih-benih karakter yang biasanya sudah ada dalam diri individu sebagai bagian dari lingkungannya. Menyesuaikan diri dengan Tri Hita Karana atau cita-cita filosofis masyarakat Bali merupakan salah satu kebiasaan yang bisa diajarkan. Sebagai upaya menyaring dampak buruk kemajuan era ini (era digital), Tri Hita Karana dipandang sangat baik ([Dikta, 2020](#)).

Dengan demikian, penanaman kepedulian sosial dapat dilaksanakan bersamaan dengan dukungan masyarakat. Oleh karena itu, kepedulian sosial merupakan tindakan yang sesuai dengan norma-norma yang telah ditetapkan dan bukan sekedar konsep. Selain itu, ada beberapa

point penting mengenai realitas sosial yang harus segera diperbaiki. Menurut Nursalam et al., pengembangan karakter sadar sosial dan kasih sayang pada siswa harus dilakukan melalui tiga tahap (Nursalam et al., 2020). Pertama, meningkatkan kompetensi siswa untuk membantu mereka memikirkan kembali pentingnya kepedulian sosial di lingkungannya. Agar siswa dapat mengembangkan kebiasaan memberikan bantuan kepada orang yang membutuhkan pada tahap ketiga, pertama-tama mereka harus memiliki keinginan kedua, yaitu berperilaku baik terhadap semua orang di sekitarnya. Oleh karena itu, sangat penting untuk berperan dalam menumbuhkan tanggung jawab sosial pada anak, khususnya di tingkat sekolah dasar atau madrasah Ibtidaiyah.

Penelitian Agustina, Ismaya, dan Pratiwi (2022) menunjukkan bahwa perkembangan karakter sosial welas asih anak dipengaruhi secara negatif oleh penggunaan gawai. Anak-anak muda yang menggunakan teknologi secara berlebihan sering kali menunjukkan sedikit empati dan kurang peduli terhadap orang lain di sekitar mereka. Perilaku ini terlihat dari keengganan mereka untuk memberikan bantuan atau membantu orang lain, serta kecenderungan mereka untuk cepat marah, berbicara dengan marah, dan kurang menghargai orang lain. Menurut penelitian ini, anak-anak lebih terlibat dan fokus bermain dengan perangkat elektronik mereka dibandingkan dengan lingkungan sosial dan kebutuhan orang lain di sekitar mereka.

Hasil observasi di Kelas V SDN Summersari 04 Kabupaten Lumajang menunjukkan bahwa banyak anak yang sering menggunakan perangkat elektronik di luar jam sekolah terutama untuk bermain *game*. Akibatnya, terlihat kurangnya empati sosial antar anak terhadap satu sama lain. Mereka cenderung menunjukkan ketidakpedulian dan rasa tidak hormat terhadap orang-orang di sekitarnya. Pengamatan lain yang memprihatinkan adalah perubahan perilaku yang menunjukkan meningkatnya individualisme di kalangan anak-anak, yang menyebabkan berkurangnya kepekaan dan kecenderungan untuk mengabaikan permintaan bantuan dari orang lain. Hal ini sejalan dengan penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Nurpratiwiningsih (2021) yang menunjukkan bahwa penggunaan *gadget* dapat berdampak signifikan terhadap perkembangan karakter siswa, dengan kurangnya tanggung jawab, khususnya dalam menyelesaikan tugas, karena meningkatnya penggunaan *gadget* di kalangan siswa.

Berdasarkan situasi saat ini, siswa sekolah dasar relatif kurang menunjukkan kepedulian sosial. Temuan observasi dan wawancara di SDN Summersari 4 Kabupaten Lumajang menunjukkan bahwa mayoritas siswa di sana memiliki kualitas kepedulian sosial yang sangat rendah. Kurangnya rasa empati dan tolong menolong di kalangan siswa, serta kurang peka terhadap lingkungan sosialnya. Hal ini disebabkan oleh kurangnya pembiasaan, terutama mengingat pandemi Covid-19 yang masih berlangsung. Dapat dikatakan bahwa pembiasaan sehari-hari tentang hakikat kepedulian sosial belum diberikan sesuai dengan kemampuan terbaiknya. Penyebabnya, karena padatnnya jadwal dan dua tahun belajar daring, orang tua belum memberikan pendidikan karakter yang cukup kepada anaknya. Karena hanya dapat memantau siswa secara online dengan menggunakan bukti berupa gambar atau video, guru kurang maksimal dalam mendidik siswa tentang karakter dan tidak mampu mengawasi bagaimana siswa bertindak secara moral (Gestiardi, 2021). Oleh karena itu diharapkan para pendidik di SDN Summersari 04 Kabupaten Lumajang maupun pendidik lainnya mampu meningkatkan karakter siswanya, khususnya karakter kepedulian sosial.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian studi kasus (*Case Study*). Menurut Lincoln dan Guba (dalam Sayekti, 1992:34), pendekatan kualitatif sering kali disebut sebagai case study atau penelitian kualitatif karena penelitian ini dilakukan secara mendetail dan mendalam terhadap segala aspek yang berhubungan dengan subjek

penelitian. Dalam penelitian ini, peneliti bertindak sebagai pengumpul data dan juga sebagai instrumen aktif yang terlibat langsung dalam proses pengumpulan data di lokasi penelitian, yaitu di Kelas V SDN Sumbersari 04 Kabupaten Lumajang, dengan jumlah 17 siswa. Untuk mengumpulkan data, peneliti menggunakan berbagai instrumen non-manusia seperti alat tulis, alat perekam, dan dokumen yang relevan.

Instrumen-instrumen ini termasuk pedoman wawancara, angket, dan pedoman observasi, yang semuanya dirancang untuk memastikan keabsahan dan reliabilitas data yang diperoleh. Sumber data primer dalam penelitian ini terdiri dari 10 anak usia sekolah dasar yang menggunakan *gadget* dan 10 orang tua yang terdiri dari 2 ayah dan 8 ibu. Data sekunder yang dikumpulkan mencakup foto-foto yang menunjukkan kegiatan anak-anak saat menggunakan *gadget* serta perilaku atau dampak dari penggunaan *gadget* terhadap karakter sosial anak-anak. Analisis data dalam penelitian ini dilakukan melalui beberapa tahapan, yaitu pengumpulan data, reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Proses ini memungkinkan peneliti untuk mengidentifikasi pola dan tema utama yang muncul dari data yang telah dikumpulkan, sehingga dapat memberikan gambaran yang jelas mengenai dampak penggunaan *gadget* terhadap perkembangan karakter sosial anak-anak.

HASIL PENELITIAN

Hasil penelitian berdasarkan pengumpulan data observasi, wawancara, dokumentasi berkaitan dengan penggunaan *gadget* dalam pembentukan karakter sosial siswa kelas V SDN Sumbersari 04 Kabupaten Lumajang

Berdasarkan wawancara dengan guru dari SDN Sumbersari 04, Kabupaten Lumajang, proses pembelajaran di kelas V dinilai sudah berjalan sesuai dengan pedoman dari kementerian pendidikan.

“Proses pembelajaran di menurut saya sudah berjalan selayaknya lah. Sesuai dengan yang dianjurkan kementerian.”

Dari hasil wawancara di atas, dapat dilihat bahwa proses pembelajaran di kelas V SDN Sumbersari 04, Kabupaten Lumajang, dinilai telah berjalan sesuai dengan pedoman yang ditetapkan oleh Kementerian Pendidikan. Narasumber mengungkapkan bahwa kegiatan pembelajaran telah dilaksanakan sesuai dengan anjuran yang diberikan oleh kementerian, menunjukkan adanya kepatuhan dan penerapan kebijakan pendidikan di sekolah tersebut. Namun, terdapat beberapa variasi dalam tingkat keaktifan siswa selama pelajaran berlangsung. Siswa cenderung lebih fokus pada jam-jam pagi, sedangkan pada jam-jam siang, banyak siswa mulai merasa mengantuk dan kurang fokus. Hal ini sesuai dengan keterangan yang diberikan pengajar, sebagai berikut:

“Kalau peserta didik ya kadang-kadang ga semua aktif, ada Sebagian yang aktif dan ada juga yang pasif. Kalau dalam pembelajaran siswa di jam jam pagi masih focus mas, tapi kalo udah masuk jam jam siag, peserta didik udah mulai mengantuk dan asik sendiri gitu sih mas. Tidak semua sempurna focus semua gitu gabisa mas.”

Dari hasil wawancara di atas, dapat dilihat bahwa proses pembelajaran di kelas V SDN Sumbersari 04, Kabupaten Lumajang, dinilai telah berjalan sesuai dengan pedoman yang ditetapkan oleh Kementerian Pendidikan. Narasumber mengungkapkan bahwa kegiatan pembelajaran telah dilaksanakan sesuai dengan anjuran yang diberikan oleh kementerian, menunjukkan adanya kepatuhan dan penerapan kebijakan pendidikan di sekolah tersebut. Selain itu, wawancara juga mengungkapkan bahwa siswa cenderung lebih fokus pada jam-jam pagi. Namun, pada jam-jam siang, banyak siswa mulai merasa mengantuk dan kurang fokus. Hal ini diungkapkan oleh pengajar yang menyatakan bahwa tidak semua siswa aktif dalam pembelajaran, dengan sebagian siswa menjadi kurang fokus dan cenderung asyik sendiri saat jam siang tiba. Hal ini menunjukkan adanya variasi tingkat konsentrasi siswa sepanjang hari.

Hal ini menunjukkan bahwa meskipun struktur dan metode pembelajaran sudah diterapkan dengan baik, faktor waktu dan kondisi fisik siswa mempengaruhi efektivitas pembelajaran. Penggunaan *gadget* di sekolah ini dibatasi dan hanya diperbolehkan jika ada kebutuhan khusus dalam pembelajaran. Misalnya, jika ada pelajaran yang memerlukan *gadget*, maka siswa diizinkan untuk membawanya. Namun, pada situasi lain, *gadget* tidak diperbolehkan untuk menghindari gangguan fokus.

“Kalo kita penggunaan *gadget* di sekolah sesuai dengan ketentuan mas, kalo ada Pelajaran yang membutuhkan *gadget* ya kita suruh bawa mas, tapi kalo gaada pembelajaran yang membutuhkan *gadget* ga boleh bawa *gadget* mas soalnya bisa mengganggu.”

Dari hasil wawancara di atas, dapat dilihat bahwa proses pembelajaran di kelas V SDN Sumbersari 04, Kabupaten Lumajang, dinilai telah berjalan sesuai dengan pedoman yang ditetapkan oleh Kementerian Pendidikan. Narasumber mengungkapkan bahwa kegiatan pembelajaran telah dilaksanakan sesuai dengan anjuran yang diberikan oleh kementerian, menunjukkan adanya kepatuhan dan penerapan kebijakan pendidikan di sekolah tersebut. Wawancara juga mengungkapkan bahwa siswa cenderung lebih fokus pada jam-jam pagi, sementara pada jam-jam siang, banyak siswa mulai merasa ngantuk dan kurang fokus. Hal ini diungkapkan oleh pengajar yang menyatakan bahwa tidak semua siswa aktif dalam pembelajaran, dengan sebagian siswa menjadi kurang fokus dan cenderung asyik sendiri saat jam siang tiba. Hal ini menunjukkan adanya variasi tingkat konsentrasi siswa sepanjang hari.

Meskipun struktur dan metode pembelajaran sudah diterapkan dengan baik, faktor waktu dan kondisi fisik siswa mempengaruhi efektivitas pembelajaran. Selain itu, penggunaan *gadget* di sekolah ini dibatasi dan hanya diperbolehkan jika ada kebutuhan khusus dalam pembelajaran. Jika ada pelajaran yang memerlukan *gadget*, siswa diizinkan untuk membawanya. Namun, pada situasi lain, *gadget* tidak diperbolehkan untuk menghindari gangguan fokus. Hal ini diungkapkan oleh pengajar yang menyatakan bahwa penggunaan *gadget* diatur sesuai dengan ketentuan, untuk menjaga konsentrasi siswa selama proses belajar mengajar. Sikap ini menunjukkan bahwa pihak sekolah memahami manfaat dan potensi risiko penggunaan *gadget* dalam proses belajar-mengajar. Pengaruh *gadget* terhadap perilaku sosial siswa di SDN Sumbersari 04 terlihat tidak terlalu signifikan. Walaupun *gadget* dapat mempengaruhi bahasa dan perilaku anak-anak, lingkungan sekolah dan interaksi sosial di sekolah tampaknya masih dominan dalam membentuk perilaku sosial mereka.

“Sebenarnya dia kaya dua mata pisau ya mas bisa baik bisa buruk. Kalo berdampak dalam perilaku social sepertinya kalo di lingkungan SDN Sumbersari 4 tidak terlalu berpengaruh kecuali kalo anak kota, anak kota kan cenderung anti social kkallo disini masih ya masih main, kadang main gaddget, kalo saya lihat perilaku sosialnya masih bagus mas,”

Dari wawancara, pembelajaran di kelas V SDN Sumbersari 04 Kabupaten Lumajang berjalan sesuai pedoman Kementerian Pendidikan, menunjukkan kepatuhan dan penerapan kebijakan yang baik. Siswa lebih fokus pada jam pagi, sedangkan pada siang hari, banyak yang mulai ngantuk dan kurang fokus. Penggunaan *gadget* di sekolah dibatasi, hanya diperbolehkan untuk kebutuhan khusus dalam pembelajaran agar tidak mengganggu fokus siswa. Meskipun *gadget* dapat mempengaruhi bahasa dan perilaku anak-anak, pengaruhnya terhadap perilaku sosial siswa di SDN Sumbersari 04 tidak signifikan. Lingkungan dan interaksi sosial di sekolah lebih dominan dalam membentuk perilaku sosial siswa, yang tetap baik dan tidak terlalu terpengaruh oleh *gadget*.

Dalam konteks disiplin belajar, ada pandangan bahwa *gadget* dapat menjadi distraksi baik di rumah maupun di sekolah. Meski *gadget* bisa digunakan untuk tujuan belajar, seringkali anak-anak lebih tertarik menggunakannya untuk bermain, sehingga lupa cara memanfaatkan *gadget* untuk belajar dengan benar.

“Menurut saya, kalo menjadi tidak disiplin belajar mungkin iya mungkin tidak, karena *gadget* kan mengganggu ya mas proses pembelajaran dirumah maupun disekolah. Sebenarnya *gadget* kan bisa buat belajar bisa buat bermain tapi kadang anak lupa cara belajar menggunakan *gadget*, seolah lupa cara belajar menggunakan *gadget* itu permasalahannya mas.”

Dari wawancara, pembelajaran di kelas V SDN Sumbersari 04 Kabupaten Lumajang berjalan sesuai pedoman Kementerian Pendidikan, menunjukkan kepatuhan yang baik. Siswa lebih fokus pada jam pagi, sementara siang hari banyak yang mulai ngantuk dan kurang fokus. Penggunaan *gadget* dibatasi dan hanya diperbolehkan untuk kebutuhan khusus dalam pembelajaran agar tidak mengganggu fokus siswa. Pengaruh *gadget* terhadap perilaku sosial siswa tidak signifikan karena lingkungan dan interaksi sosial di sekolah lebih dominan. Namun, dalam konteks disiplin belajar, *gadget* dapat menjadi distraksi baik di rumah maupun di sekolah karena sering digunakan untuk bermain daripada belajar. Menariknya, ketika siswa diberi tugas atau ulangan yang memerlukan penggunaan *gadget*, mereka cenderung lebih fokus. Program kuis melalui web yang diakses dengan *gadget* setiap Kamis menjadi contoh bagaimana *gadget* bisa meningkatkan fokus dan minat belajar siswa. Ini menunjukkan bahwa jika digunakan dengan tepat, *gadget* dapat menjadi alat bantu belajar yang efektif.

“Kan disini ada program mas ya, setiap hari Kamis peserta didik disuruh membawa *gadget* terus mengerjakan kuis lewat web yang di akses di *gadget*. Untuk saat ini peserta didik lebih tertarik jika menggunakan *gadget* dan anak-anak menjadi lebih fokus ketika menggunakan *gadget*. Mungkin karena sudah terbiasa sehari-hari mainan *gadget*, jadi pas disuruh mengerjakan kuis lewat *gadget* menjadi lebih fokus mengerjakannya.”

Dari hasil wawancara di atas, dapat dilihat bahwa proses pembelajaran di kelas V SDN Sumbersari 04, Kabupaten Lumajang, telah berjalan sesuai dengan pedoman yang ditetapkan oleh Kementerian Pendidikan, menunjukkan kepatuhan dan penerapan kebijakan pendidikan yang baik di sekolah tersebut. Siswa cenderung lebih fokus pada jam-jam pagi, sementara pada jam-jam siang, banyak siswa mulai merasa ngantuk dan kurang fokus, menunjukkan adanya variasi tingkat konsentrasi siswa sepanjang hari yang dipengaruhi oleh faktor waktu dan kondisi fisik. Penggunaan *gadget* di sekolah ini dibatasi dan hanya diperbolehkan jika ada kebutuhan khusus dalam pembelajaran, untuk menghindari gangguan fokus siswa. Meskipun *gadget* dapat mempengaruhi bahasa dan perilaku anak-anak, pengaruhnya terhadap perilaku sosial siswa di SDN Sumbersari 04 tidak terlalu signifikan. Lingkungan sekolah dan interaksi sosial di sekolah tampaknya masih dominan dalam membentuk perilaku sosial mereka, sehingga perilaku sosial siswa di sekolah tersebut masih baik dan tidak terlalu terpengaruh oleh penggunaan *gadget*.

Namun, dalam konteks disiplin belajar, ada pandangan bahwa *gadget* dapat menjadi distraksi baik di rumah maupun di sekolah. Meski *gadget* bisa digunakan untuk tujuan belajar, seringkali anak-anak lebih tertarik menggunakannya untuk bermain, sehingga lupa cara memanfaatkan *gadget* untuk belajar dengan benar. Menariknya, ketika siswa diberi tugas atau ulangan yang memerlukan penggunaan *gadget*, mereka cenderung lebih fokus. Program kuis melalui web yang diakses dengan *gadget* setiap Kamis menjadi contoh bagaimana *gadget* bisa meningkatkan fokus dan minat belajar siswa. Ini menunjukkan bahwa jika digunakan dengan tepat, *gadget* dapat menjadi alat bantu belajar yang efektif. Guru dan pihak sekolah berusaha mengontrol penggunaan *gadget* dengan memberikan pengertian mengenai dampak positif dan negatifnya. Namun, kontrol ini terbatas mengingat sekolah hanya memiliki waktu interaksi sekitar 30% dari total waktu sehari-hari siswa. Oleh karena itu, sosialisasi dan edukasi tentang penggunaan *gadget* menjadi fokus utama untuk membantu siswa memahami batasan penggunaan *gadget* dan mendorong mereka untuk meluangkan lebih banyak waktu bermain bersama teman.

“Mungkin kita sebagai sekolah kan Cuma 30% dari kegiatan sehari-hari mereka, jadi yang bisa kita lakukan ya Cuma memberi sosialisasi terkait penggunaan *gadget* serta dampak positif dan dampak negatifnya pada peserta didik, soalnya kita juga gabisa mengontrol peserta didik selama 24 jam ya”

Dalam konteks penggunaan *gadget* di sekolah, terdapat dampak positif dan negatif yang perlu dipahami. Penggunaan *gadget* dapat meningkatkan fokus dan minat belajar siswa saat digunakan untuk tugas-tugas atau ulangan tertentu, seperti program kuis melalui web yang diakses setiap Kamis di SDN Sumbersari 04. Namun, penggunaan *gadget* juga dapat menjadi distraksi jika tidak diatur dengan baik, terutama ketika siswa lebih tertarik untuk bermain daripada belajar. Kendati kontrol terhadap penggunaan *gadget* di sekolah terbatas hanya sekitar 30% dari total waktu harian siswa, pendekatan sosialisasi dan edukasi menjadi kunci penting. Sekolah memfokuskan upaya untuk memberikan pemahaman kepada siswa tentang batasan penggunaan *gadget* serta dampak positif dan negatifnya. Hal ini menjadi strategi untuk membantu siswa mengembangkan pola penggunaan *gadget* yang bijak, serta mendorong mereka untuk melibatkan diri lebih banyak dalam kegiatan sosial dan bermain bersama teman.

Berdasarkan wawancara dengan orang tua siswa dari SDN Sumbersari 04, Kabupaten Lumajang, rata-rata siswa diberikan *smartphone* pribadi saat mereka berusia 7-11 tahun. Hal ini sesuai keterangan dari beberapa orang tua, di antaranya Bapak Budi, sebagai berikut:

“Iya, anak saya punya smartphone sendiri sejak usia 10 tahun.”

Lebih lanjut, Bapak Gunawan menambahkan keterangan, sebagai berikut:

“Iya, anak saya punya smartphone sendiri sejak tahun ini, ya umur 11 tahun.”

Kemudian pernyataan lain juga diberikan Ibu Herlin, sebagai berikut:

“Ya, anak saya memiliki smartphone sendiri sejak usia 9 tahun.”

Dan yang terakhir Ibu Susi memberikan keterangan, sebagai berikut:

“Iya, anak saya punya smartphone sendiri. Kasih sejak umur 7 tahun soalnya covid pas itu jadi butuh HP.”

Melalui beberapa keterangan di atas, diketahui bahwa pemberian *smartphone* pribadi kepada anak-anak di SDN Sumbersari 04 umumnya terjadi pada usia sekolah dasar, antara 7 hingga 11 tahun, dengan beberapa alasan terkait kebutuhan dan situasi keluarga. Berikutnya, aplikasi yang umumnya digunakan anak-anak meliputi WhatsApp, YouTube, aplikasi belajar, dan *game*. Orang tua menerapkan beberapa metode pengawasan seperti pembatasan waktu penggunaan dan pemeriksaan riwayat browsing. Hal ini didukung pernyataan Bapak Gunawan terkait aplikasi yang digunakan, sebagai berikut:

“Di smartphonennya ada aplikasi belajar sama game game gitu.”

Ibu Herlina juga menambahkan:

“Ada banyak aplikasi, termasuk YouTube, TikTok, Instagram, dan beberapa game online.”

Selain dari aplikasi komunikasi dan *game* online, terdapat pula beberapa aplikasi yang menunjang pembelajaran. Hal ini disampaikan oleh Ibu Diana, sebagai berikut:

“Aplikasi di hpnya ya WhatsApp, YouTube, beberapa game edukasi, sama aplikasi belajar kayak Ruangguru gitu.”

Dari keterangan di atas, dapat dilihat bahwa anak-anak di SDN Sumbersari 04 menggunakan berbagai aplikasi di *smartphone* mereka, termasuk aplikasi komunikasi, hiburan, dan pembelajaran. Berdasarkan keterangan orang tua, aplikasi yang sering digunakan oleh anak-anak antara lain WhatsApp, YouTube, aplikasi belajar, dan *game*. Bapak Gunawan menyebutkan bahwa di *smartphone* anaknya terdapat aplikasi belajar serta beberapa *game*. Ibu Herlina menambahkan bahwa anaknya menggunakan banyak aplikasi seperti YouTube, TikTok, Instagram, dan beberapa *game* online. Selain itu, Ibu Diana menjelaskan bahwa di

smartphone anaknya terdapat WhatsApp, YouTube, beberapa *game* edukasi, dan aplikasi belajar seperti Ruangguru.

Untuk mengawasi penggunaan *smartphone*, orang tua menerapkan beberapa metode pengawasan. Mereka membatasi waktu penggunaan dan secara rutin memeriksa riwayat browsing anak-anak mereka. Langkah-langkah ini diambil untuk memastikan anak-anak menggunakan *smartphone* mereka secara bijak dan tidak terpapar konten yang tidak sesuai. Pengawasan orang tua ini penting untuk menjaga keseimbangan antara penggunaan *smartphone* untuk hiburan dan pembelajaran. Ibu Diana menyatakan:

"Ngawasannya ya kita pasang parental control, terus sering ngecek history browsing sama aplikasi yang didownload."

Selain itu, Ibu Susi menambahkan:

"Ngawasannya ya saya cek history browsernya, terus kadang suka ngeliatin dia lagi ngapain di HP. Pernah juga pasang aplikasi parental control."

Dari beberapa keterangan di atas, dapat disimpulkan bahwa orang tua sangat perhatian terhadap penggunaan *smartphone* oleh anak-anak mereka. Mereka mengambil langkah-langkah aktif untuk memastikan penggunaan yang aman dan sesuai dengan kebutuhan anak-anak.

Namun, terkait penggunaan *smartphone*, beberapa orang tua melaporkan perubahan perilaku sosial anak setelah memiliki *gadget*, sementara yang lain tidak melihat perubahan signifikan.

Ibu Herlin memberikan keterangan sebagai berikut:

"Ya, ada perubahan signifikan. Sebelum memiliki smartphone, dia lebih aktif dan Ardi h. Sekarang dia lebih tertutup dan cepat marah."

Hal ini sejalan dengan keterangan Ibu Ajeng, sebagai berikut:

"Ada sih perubahan dikit, jadi agak berkurang main di luar rumahnya. Tapi masih suka kumpul-kumpul juga sama temen."

Dari keterangan di atas, dapat dilihat bahwa penggunaan *gadget*, seperti *smartphone*, memiliki potensi untuk memengaruhi perilaku sosial anak-anak secara signifikan. Perubahan dari aktif dan Ardi h menjadi lebih tertutup dan cepat marah, seperti yang diungkapkan oleh Ibu Herlin, menunjukkan adanya dampak yang bisa mengubah cara anak berinteraksi dengan lingkungannya. Meskipun ada juga orang tua, seperti Ibu Ajeng, yang melihat perubahan yang lebih ringan dalam aktivitas anak mereka tetap berinteraksi dengan teman-temannya, variasi dalam dampak tersebut menunjukkan kompleksitas dalam pengaruh *gadget* terhadap perkembangan sosial anak.

Meskipun ada beberapa perubahan, sebagian besar anak masih menunjukkan karakter peduli sosial dalam berbagai bentuk.

Ibu Diana memberikan keterangan terkait kepedulian anaknya di lingkungan rumah:

"Dia suka peluk-peluk kita kalo di rumah, sama temennya juga suka berbagi jajanan."

Ibu Susi juga memberikan keterangan terkait kepedulian sosia anaknya pada teman di sekitarnya, sebagai berikut:

"Lumayan sering sih dia bantuin temennya yang kesulitan ngerjain PR."

Berdasarkan data tersebut, dapat disimpulkan bahwa penggunaan *gadget* memiliki dampak beragam terhadap pembentukan karakter peduli sosial siswa. Sementara beberapa orang tua melaporkan penurunan interaksi sosial langsung, yang lain tidak melihat perubahan signifikan. Faktor-faktor seperti pengawasan orang tua, aturan penggunaan, dan kesadaran

anak sendiri tampaknya memainkan peran penting dalam menjaga keseimbangan antara penggunaan teknologi dan pengembangan karakter peduli sosial.

Berikutnya, dari beberapa siswa yang telah diwawancara menunjukkan keseluruhan siswa mempunyai *gadget* masing-masing. Beberapa siswa memiliki pengalaman yang berbeda dalam mendapatkan *smartphone* mereka. Rafael, misalnya, memiliki *smartphone* sendiri sejak kelas 4. Sementara itu, Rafardan mulai memiliki *smartphone* sejak ulang tahunnya tahun lalu, yang menunjukkan bahwa ia mendapatkannya sebagai hadiah ulang tahun. Di sisi lain, Ibrahim mengungkapkan bahwa ia baru saja mendapatkan *smartphone* di awal tahun ini, yang berarti belum terlalu lama ia memiliki perangkat tersebut. Ardi menjelaskan bahwa dia telah memiliki *smartphone* sendiri sejak dua tahun yang lalu, memberikan indikasi bahwa dia mungkin salah satu dari yang pertama dalam kelompok ini yang memiliki *smartphone*.

Ardi, seperti Rafardan, mendapatkan *smartphone* pada ulang tahunnya tahun lalu. Refan menyatakan bahwa ia telah memiliki *smartphone* selama enam bulan, menunjukkan bahwa dia mendapatkannya di pertengahan tahun lalu. Kris menuturkan bahwa ia mendapat *smartphone* pada Natal kemarin, yang berarti beberapa bulan yang lalu. Terakhir, Karin menyampaikan bahwa ia mendapatkan *smartphone* pada ulang tahunnya yang ke-11, memberikan konteks usia di mana ia mendapatkan perangkat tersebut. Secara keseluruhan, rentang waktu kepemilikan *smartphone* di antara mereka bervariasi dari beberapa bulan hingga beberapa tahun, menunjukkan perbedaan dalam kapan dan mungkin mengapa mereka mendapatkan perangkat tersebut.

Secara rata-rata, penggunaan *smartphone* mereka mencapai 2-3 jam per hari, dengan variasi yang tergantung pada aktivitas harian dan waktu libur. Rafael menjelaskan,

"Biasanya sekitar 2-3 jam sehari, kadang lebih kalau libur."

Rafardan menyatakan,

"Mungkin sekitar 3-4 jam sehari, terutama saat selesai belajar dan sebelum tidur."

Ibrahim menambahkan,

"Biasanya sekitar 2-3 jam sehari, terutama kalau lagi libur."

Ardi menyatakan,

"Mungkin sekitar 2-3 jam sehari, terutama setelah pulang sekolah."

Berdasarkan pernyataan tersebut, penggunaan *smartphone* di kalangan para siswa rata-rata mencapai 2-3 jam per hari, dengan variasi yang tergantung pada aktivitas harian dan waktu libur. Rafael menjelaskan bahwa ia biasanya menggunakan *smartphone* sekitar 2-3 jam sehari, dan kadang lebih lama saat libur. Rafardan menyatakan bahwa ia menggunakan *smartphone* sekitar 3-4 jam sehari, terutama setelah selesai belajar dan sebelum tidur. Ibrahim mengungkapkan bahwa ia biasanya menghabiskan waktu sekitar 2-3 jam sehari dengan *smartphonanya*, terutama saat libur. Ardi juga menyatakan bahwa ia menggunakan *smartphone* sekitar 2-3 jam sehari, terutama setelah pulang sekolah. Secara keseluruhan, meskipun ada variasi dalam durasi penggunaan, rata-rata waktu yang dihabiskan berkisar antara 2-4 jam sehari, dengan kecenderungan meningkat selama hari libur atau waktu senggang setelah kegiatan sekolah.

Adapun aplikasi yang paling sering digunakan oleh siswa bervariasi, namun YouTube, *game*, dan media sosial menjadi dominan. Rafael mengungkapkan,

"Aku paling sering pakai Free Fire karena seru dan banyak temanku juga main game itu."

Rafardan menyatakan,

"Aku paling sering pakai TikTok karena suka lihat video lucu dan belajar dance."

Rama menjelaskan,

"Aku paling sering pakai YouTube karena suka nonton video tentang seni dan kerajinan tangan."

Sedangkan Refan mengatakan,

"Aku paling sering pakai Mobile Legends karena seru dan bisa main bareng teman-teman."

Adapun aplikasi yang paling sering digunakan oleh siswa bervariasi, namun YouTube, game, dan media sosial menjadi dominan. Rafael mengungkapkan bahwa ia paling sering menggunakan Free Fire karena permainan ini seru dan banyak teman-temannya juga bermain game tersebut. Rafardan menyatakan bahwa aplikasi yang paling sering ia gunakan adalah TikTok, karena ia suka menonton video lucu dan belajar dance. Rama menjelaskan bahwa YouTube adalah aplikasi yang paling sering ia gunakan karena ia menyukai menonton video tentang seni dan kerajinan tangan. Sedangkan Refan mengatakan bahwa ia paling sering menggunakan Mobile Legends karena permainan ini seru dan ia bisa bermain bersama teman-temannya. Penggunaan aplikasi-aplikasi ini mencerminkan minat dan kesenangan pribadi masing-masing siswa, serta kecenderungan mereka untuk berinteraksi secara sosial dan mencari hiburan melalui platform digital.

Interaksi sosial dan penggunaan gadget di antara siswa kelas V SDN Sumbersari 04 Kabupaten Lumajang menunjukkan preferensi yang kuat terhadap bermain dengan teman-teman daripada menggunakan gadget. Sebagian besar dari mereka menyatakan lebih memilih bermain bersama teman karena dianggap lebih seru dan memungkinkan untuk melakukan banyak hal bersama. Rafael menjelaskan,

"Aku lebih suka main sama teman-teman karena lebih seru dan banyak yang bisa kita lakukan bareng."

Rafardan juga mengungkapkan preferensinya,

"Aku suka dua-duanya, tapi lebih suka main sama teman-teman karena lebih seru."

Berdasarkan pernyataan Rafael dan Rafardan, keduanya menyatakan preferensi untuk bermain dengan teman-teman dalam aktivitas digital mereka. Rafael mengungkapkan bahwa ia lebih memilih bermain bersama teman-teman karena menurutnya aktivitas tersebut lebih menghibur dan memberikan lebih banyak kesempatan untuk berkolaborasi dalam permainan seperti Free Fire. Pandangannya menyoroti nilai interaksi sosial dalam pengalaman bermain game, di mana kerjasama dan komunikasi antar pemain menambahkan dimensi kegembiraan dalam aktivitas tersebut. Sementara itu, Rafardan juga menunjukkan kecenderungan serupa dengan menyatakan bahwa meskipun ia menikmati bermain sendiri atau berinteraksi di media sosial seperti TikTok, ia lebih memilih bermain dengan teman-teman karena pengalaman tersebut lebih memuaskan secara emosional dan sosial. Preferensi ini mencerminkan pentingnya interaksi sosial dalam penggunaan teknologi digital di kalangan remaja, di mana kegiatan bersama teman-teman tidak hanya menjadi sumber hiburan tetapi juga sarana untuk memperkuat ikatan sosial dan membangun komunitas dalam konteks virtual.

Ketika berkumpul dengan teman-teman, penggunaan gadget cenderung dibatasi untuk kegiatan seperti foto atau sekadar memeriksa pesan. Rafael menyatakan,

"Nggak terlalu sering, biasanya cuma buat foto atau cek pesan. Lebih banyak ngobrol dan main bareng."

Rafardan menambahkan,

"Kadang-kadang saja, biasanya untuk foto atau main game bareng. Tapi lebih sering kita main tanpa HP."

Eka dan Rama juga menunjukkan pola yang serupa dalam kegiatan sosial mereka dengan teman-teman.

Berdasarkan pernyataan Rafael, Rafardan, Eka, dan Rama, ketika mereka berkumpul dengan teman-teman, penggunaan gadget mereka cenderung dibatasi untuk kegiatan tertentu

seperti mengambil foto atau sekadar memeriksa pesan. Rafael menyatakan bahwa ia tidak terlalu sering menggunakan *gadget* saat berkumpul, lebih sering fokus pada berbicara dan bermain bersama teman-temannya. Hal ini menunjukkan bahwa interaksi sosial langsung menjadi prioritas utama dalam pertemuan mereka, dengan *gadget* digunakan secara terbatas untuk mendukung aktivitas tersebut. Rafardan menambahkan bahwa mereka kadang-kadang menggunakan *gadget* untuk mengambil foto atau bermain *game* bersama, tetapi lebih sering mereka lebih suka bermain tanpa menggunakan perangkat tersebut. Ibrahim dan Rama juga menunjukkan pola yang serupa, di mana interaksi langsung dan aktivitas bersama dengan teman-teman lebih didahulukan daripada penggunaan *gadget*. Pola ini mencerminkan keinginan mereka untuk membangun dan memperkuat hubungan sosial secara langsung, sambil menggunakan teknologi hanya sebagai alat pendukung dalam konteks sosial mereka.

Siswa kelas V SDN Sumbersari 04 Kabupaten Lumajang menunjukkan karakter peduli sosial yang beragam dalam berbagai situasi. Rafael, misalnya, menunjukkan kepeduliannya saat temannya sedih dengan mengatakan,

"Aku coba ngobrol sama dia, tanya kenapa, dan kalau bisa, bantu cari solusinya."

Rafardan juga menunjukkan sikap serupa,

"Aku coba hibur dia, ajak ngobrol, dan kalau bisa, bantu dia mencari solusi"

Berdasarkan pernyataan tersebut, siswa kelas V SDN Sumbersari 04 Kabupaten Lumajang menunjukkan karakter peduli sosial yang beragam dalam berbagai situasi. Rafael menunjukkan kepeduliannya terhadap temannya yang sedang sedih dengan pendekatan yang empatik dan praktis, yaitu dengan mengajak untuk berbicara, mencari tahu akar masalah, dan berusaha memberikan solusi jika memungkinkan. Sikap ini mencerminkan kemampuannya untuk mendengarkan dan memberikan dukungan yang konstruktif kepada teman sebaya dalam menghadapi masalah pribadi. Rafardan juga menunjukkan sikap serupa dengan mencoba menghibur dan mengajak temannya untuk berbicara, serta memberikan dukungan dalam mencari solusi atas masalah yang dihadapi. Kedua respons ini menunjukkan pemahaman yang dalam tentang pentingnya empati dan interaksi sosial dalam membantu orang lain mengatasi tantangan emosional mereka, serta menunjukkan komitmen mereka dalam membangun hubungan yang saling mendukung di antara teman-teman sekelas.

Selain itu, siswa-siswa ini juga menunjukkan sikap toleransi terhadap perbedaan, terutama terkait agama dan suku. Rafael dengan tegas menyatakan, "Aku tetap main dan belajar bareng sama mereka, nggak ada bedanya buatku." Rafardan juga mengungkapkan pendiriannya,

"Aku tetap berteman baik dengan mereka, nggak ada bedanya."

Kita main dan belajar bareng-bareng."

Eka dan Ardi juga menegaskan sikap yang serupa, bahwa bagi mereka, semua teman memiliki nilai yang sama pentingnya, tanpa memandang perbedaan agama atau suku.

Berdasarkan pernyataan tersebut, siswa-siswa kelas V SDN Sumbersari 04 Kabupaten Lumajang menunjukkan sikap toleransi yang kuat terhadap perbedaan, terutama terkait dengan agama dan suku. Rafael dengan tegas menyatakan bahwa baginya tidak ada perbedaan dalam bermain dan belajar bersama teman-temannya, tidak peduli apa agama atau suku mereka. Sikap ini mencerminkan sikap inklusifnya yang memandang semua teman sekelasnya memiliki nilai yang sama pentingnya dalam kehidupan sosial dan pendidikan mereka. Rafardan juga mengungkapkan pendiriannya yang serupa, bahwa dia tetap menjalin persahabatan yang baik tanpa memandang perbedaan tersebut, dan bahwa mereka semua bisa bermain dan belajar bersama-sama tanpa ada diskriminasi. Ibrahim dan Ardi juga menegaskan bahwa bagi mereka, nilai persahabatan dan kerjasama tidak tergantung pada perbedaan agama atau suku, menunjukkan sikap yang inklusif dan menghargai keragaman di antara teman-teman mereka. Sikap toleransi dan inklusivitas yang ditunjukkan oleh para siswa ini memberikan contoh

positif tentang pentingnya menghormati dan menerima perbedaan dalam lingkungan pendidikan dan sosial mereka.

Siswa kelas V SDN Summersari 04 Kabupaten Lumajang menyadari potensi dampak positif dan negatif penggunaan *gadget* terhadap interaksi sosial mereka. Rafael mengungkapkan,

"Tergantung, kalau dipakai untuk main bareng atau chat bisa bikin lebih dekat, tapi kalau terlalu sering jadi jarang ngobrol langsung."

Rafardan juga mengamati,

"Kadang bisa lebih dekat karena kita bisa chat dan main game bareng, tapi kalau terlalu sering pakai HP, jadi jarang ngobrol langsung."

Eka dan Rama menunjukkan pola pikir yang serupa, bahwa meskipun *gadget* dapat mempermudah komunikasi dan aktivitas bersama, penggunaan yang berlebihan dapat mengurangi interaksi langsung di antara mereka.

Berdasarkan pernyataan tersebut, siswa kelas V SDN Summersari 04 Kabupaten Lumajang menunjukkan kesadaran akan potensi dampak positif dan negatif penggunaan *gadget* terhadap interaksi sosial mereka. Rafael mengungkapkan pandangannya bahwa *gadget* bisa memperkuat hubungan sosial melalui kemampuan untuk bermain bersama atau berkomunikasi melalui chat, namun jika digunakan terlalu sering, bisa mengurangi interaksi langsung secara fisik. Rafardan juga mengamati hal yang serupa, di mana *gadget* bisa memudahkan mereka untuk berinteraksi dan bermain bersama, tetapi penggunaan yang berlebihan dapat mengurangi kesempatan untuk berbicara langsung dan berinteraksi secara tatap muka. Ibrahim dan Rama menunjukkan pola pikir yang sejalan dengan Rafael dan Rafardan, menekankan bahwa meskipun *gadget* memiliki manfaat dalam memfasilitasi komunikasi dan aktivitas bersama, penggunaan yang berlebihan dapat berpotensi mengurangi interaksi sosial langsung di antara mereka. Kesadaran ini mencerminkan upaya mereka untuk menemukan keseimbangan dalam penggunaan teknologi, dengan mempertimbangkan dampaknya terhadap kualitas interaksi sosial mereka dalam kehidupan sehari-hari.

Orang tua dan guru di SDN Summersari 04 Kabupaten Lumajang menerapkan aturan penggunaan *gadget* yang siswa-siswa umumnya setuju. Menurut Rafael,

"Ada, orang tua bilang nggak boleh terlalu lama dan harus selesaiin tugas dulu. Guru juga bilang pakai HP hanya untuk hal penting. Menurutku, aturan itu bagus supaya aku nggak kecanduan dan tetap belajar."

Rafardan juga menyampaikan persetujuannya dengan aturan tersebut, mengatakan,

"Ada, orang tua bilang nggak boleh terlalu lama dan harus selesaiin tugas dulu. Guru juga bilang pakai HP hanya untuk hal penting. Menurutku, aturan itu bagus supaya aku nggak kecanduan dan tetap belajar."

I dan Rama juga mengamini bahwa aturan tersebut membantu mereka dalam menjaga penggunaan *gadget* agar tidak berlebihan dan tetap fokus pada tugas belajar.

Berdasarkan pernyataan siswa-siswa di SDN Summersari 04 Kabupaten Lumajang, orang tua dan guru menerapkan aturan penggunaan *gadget* yang umumnya disetujui oleh siswa-siswa. Menurut Rafael dan Rafardan, aturan tersebut meliputi pembatasan waktu penggunaan *gadget*, dimana mereka diminta untuk tidak menggunakan *gadget* terlalu lama dan harus menyelesaikan tugas-tugas sekolah terlebih dahulu. Selain itu, guru juga menegaskan bahwa *gadget* sebaiknya hanya digunakan untuk hal-hal yang penting. Kedua siswa setuju bahwa aturan ini membantu mereka untuk tidak menjadi kecanduan terhadap penggunaan *gadget* dan tetap fokus pada proses belajar-mengajar. Ibrahim dan Rama juga menyatakan persetujuan

mereka terhadap aturan tersebut, mengamini bahwa aturan tersebut membantu mereka untuk menjaga penggunaan *gadget* agar tidak berlebihan dan lebih terfokus pada aktivitas belajar. Kesepakatan ini mencerminkan kesadaran mereka akan pentingnya mengontrol dan mengelola penggunaan teknologi dalam mendukung proses pendidikan dan menjaga keseimbangan antara kegiatan digital dan kegiatan fisik serta sosial dalam kehidupan sehari-hari mereka.

PEMBAHASAN

Penggunaan *gadget* di kalangan siswa kelas V SDN Sumbersari 04 Kabupaten Lumajang menunjukkan pola yang beragam namun konsisten dalam beberapa aspek. Berdasarkan wawancara dengan orang tua, mayoritas siswa mulai memiliki *smartphone* pribadi pada rentang usia 7-11 tahun (Budi, Gunawan, Herlin, & Susi, komunikasi pribadi, 2024). Hal ini mengindikasikan bahwa kepemilikan *gadget* dimulai sejak usia dini, seiring dengan kebutuhan komunikasi dan pembelajaran, terutama selama masa pandemi COVID-19.

Durasi penggunaan *gadget* di kalangan siswa rata-rata mencapai 2-3 jam per hari, dengan kecenderungan meningkat selama hari libur atau waktu senggang (Rafael, Rafardan, & Eka, komunikasi pribadi, 2024). Aplikasi yang paling sering digunakan meliputi YouTube, *game* seperti Free Fire dan Mobile Legends, serta media sosial seperti TikTok, mencerminkan minat dan preferensi hiburan digital mereka (Rafael, Rafardan, Rama, & Refan, komunikasi pribadi, 2024).

Meskipun *gadget* menjadi bagian integral dari kehidupan sehari-hari siswa, mayoritas masih menunjukkan preferensi yang kuat untuk berinteraksi langsung dengan teman-teman mereka. Rafael dan Rafardan, misalnya, menyatakan bahwa mereka lebih suka bermain bersama teman-teman karena dianggap lebih menyenangkan dan memungkinkan untuk melakukan berbagai aktivitas bersama (Rafael & Rafardan, komunikasi pribadi, 2024). Hal ini menunjukkan bahwa interaksi sosial langsung masih dianggap penting dan lebih disukai dibandingkan interaksi digital. Sesuai dengan teori *lickona*, pengetahuan moral (*moral knowing*) terlihat dari pemahaman siswa tentang pentingnya interaksi langsung dan nilai-nilai sosial. Meskipun menggunakan *gadget*, mereka masih menghargai bermain bersama teman-teman secara langsung. Ini menunjukkan bahwa siswa memahami konsep hubungan sosial yang sehat.

Perasaan moral (*moral feeling*) tercermin dalam sikap empati dan toleransi yang ditunjukkan siswa. Mereka memiliki kepedulian terhadap teman yang menghadapi masalah dan menunjukkan sikap inklusif terhadap perbedaan agama dan suku. Ini mengindikasikan bahwa siswa memiliki perasaan moral yang positif meskipun terpapar penggunaan *gadget*. Dalam konteks pembentukan karakter sosial, siswa menunjukkan sikap peduli dan toleransi yang positif. Mereka mendemonstrasikan empati terhadap teman yang sedang menghadapi masalah dan menunjukkan sikap inklusif terhadap perbedaan agama dan suku (Rafael, Rafardan, Eka, & Ardi, komunikasi pribadi, 2024). Tindakan moral (*moral action*) terlihat dari perilaku siswa yang masih mampu berinteraksi sosial secara positif dan menunjukkan karakter peduli sosial yang baik. Mereka juga mematuhi aturan penggunaan *gadget* yang ditetapkan oleh orang tua dan guru, menunjukkan tindakan moral dalam bentuk disiplin diri. Selain itu, hal ini mengindikasikan bahwa meskipun ada peningkatan penggunaan *gadget*, nilai-nilai sosial dan moral tetap terpelihara di kalangan siswa.

Namun, beberapa orang tua melaporkan adanya perubahan perilaku sosial anak setelah memiliki *gadget*. Ibu Herlin, misalnya, mencatat bahwa anaknya menjadi lebih tertutup dan mudah marah setelah memiliki *smartphone* (Herlin, komunikasi pribadi, 2024). Ini menunjukkan adanya potensi dampak negatif dari penggunaan *gadget* yang berlebihan terhadap perkembangan sosial-emosional anak.

Untuk mengatasi potensi dampak negatif tersebut, orang tua dan guru menerapkan aturan penggunaan *gadget* yang umumnya disetujui oleh siswa. Aturan-aturan ini meliputi pembatasan waktu penggunaan dan prioritas penyelesaian tugas sekolah sebelum menggunakan *gadget* (Rafael & Rafardan, komunikasi pribadi, 2024). Siswa mengakui bahwa aturan tersebut membantu mereka menghindari kecanduan dan tetap fokus pada pembelajaran.

Secara keseluruhan, meskipun penggunaan *gadget* telah menjadi bagian integral dari kehidupan siswa kelas V SDN Summersari 04 Kabupaten Lumajang, mereka masih mampu mempertahankan interaksi sosial yang positif dan menunjukkan karakter peduli sosial yang baik. Namun, pengawasan dan bimbingan dari orang tua serta guru tetap diperlukan untuk memastikan penggunaan *gadget* yang seimbang dan tidak mengganggu perkembangan sosial-emosional mereka.

KESIMPULAN DAN SARAN

Penggunaan *gadget* di kalangan siswa kelas V SDN Summersari 04 Kabupaten Lumajang menunjukkan pola yang beragam namun konsisten dalam beberapa aspek. Mayoritas siswa mulai memiliki *smartphone* pribadi pada usia 7-11 tahun, dipicu oleh kebutuhan komunikasi dan pembelajaran selama pandemi COVID-19. Durasi penggunaan *gadget* rata-rata mencapai 2-3 jam per hari, dengan aplikasi populer seperti YouTube, *game*, dan media sosial. Meskipun *gadget* menjadi bagian integral dari kehidupan sehari-hari, siswa masih menunjukkan preferensi untuk interaksi langsung dengan teman dan mempertahankan nilai-nilai sosial seperti empati dan inklusivitas. Namun, beberapa orang tua melaporkan perubahan perilaku sosial anak setelah memiliki *gadget*, seperti menjadi lebih tertutup dan mudah marah, menunjukkan potensi dampak negatif dari penggunaan yang berlebihan. Untuk mengatasi hal ini, orang tua dan guru menerapkan aturan penggunaan *gadget* yang membantu siswa tetap fokus pada pembelajaran dan menghindari kecanduan. Secara keseluruhan, meskipun penggunaan *gadget* telah menjadi bagian dari kehidupan siswa, mereka masih mampu mempertahankan interaksi sosial yang positif dan menunjukkan karakter peduli sosial yang baik, dengan pengawasan dan bimbingan dari orang tua serta guru.

Berdasarkan temuan penelitian, disarankan agar pihak sekolah dan orang tua melakukan pengawasan ketat terhadap penggunaan *gadget* oleh siswa, memastikan penggunaannya mendukung pembelajaran tanpa mengganggu pembentukan karakter sosial. Orang tua dapat memasang parental control dan rutin memeriksa riwayat penggunaan aplikasi serta browser untuk memastikan konten yang diakses sesuai dengan usia anak. Selain itu, mendorong aktivitas fisik dan interaksi langsung dengan teman-teman sangat penting untuk menjaga keseimbangan antara penggunaan teknologi dan perkembangan sosial. Dengan kolaborasi yang baik antara orang tua dan siswa, penggunaan *gadget* dapat dikelola secara efektif untuk mendukung pembelajaran sekaligus menjaga kesehatan mental dan sosial.

REFERENSI

- Agustina, N. I. M., Ismaya, E. A., & Pratiwi, I. A. (2022). Dampak Penggunaan *Gadget* Terhadap Karakter Peduli Sosial Anak. *Jurnal Basicedu*, 6(2), 2547-2555. <https://jbasic.org/index.php/basicedu/article/view/2465>.
- Amaniyah, I. F., & Nasith, A. (2022). Upaya Penanaman Karakter Peduli Sosial melalui Budaya Sekolah dan Pembelajaran IPS. *Dinamika Sosial*, 1(2), 81-95. <https://www.neliti.com/publications/407200/upaya-penanaman-karakter-peduli-sosial-melalui-budaya-sekolah-dan-pembelajaran-i>.
- American Academy of Pediatrics. (2016). Media and Young Minds. *Pediatrics*, 138(5), e20162591.

<https://publications.aap.org/pediatrics/article/138/5/e20162591/60503/Media-and-Young-Minds>.

- Anggraeni, A., & Hendrizal, H. (2018). Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Kehidupan Sosial Para Siswa SMA. *Pelita Bangsa Pelestari Pancasila*, 13(1), 64-76. <https://festiva.ejournal.unri.ac.id/index.php/JPB/article/view/5149>.
- Dewanti, T. C., Widada, W., & Triyono, T. (2024). Hubungan antara keterampilan sosial dan penggunaan gadget smartphone terhadap prestasi belajar siswa SMA Negeri 9 Malang. *Jurnal kajian bimbingan dan konseling*, 1(3), 18. <https://citeus.um.ac.id/jkbk/vol1/iss3/18/>.
- Dikta, P. G. A. (2020). Pembelajaran berorientasi tri hita karena sebagai upaya penguatan kualitas pendidikan dasar pada abad ke-21. *PENDASI: Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia*, 4(1), 126-136. https://ejournal-pasca.undiksha.ac.id/index.php/jurnal_pendas/article/view/3103
- Dita, M. A. D. P., Wiranata, I. M. R. A., Sari, K., & Sujana, I. W. (2019). Penglipuran sebagai desa edukasi berbasis Tri Hita Karana dalam pengembangan karakter SD. *Indonesian Values and Character Education Journal*, 2(2), 97-105. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/IVCEJ/article/view/21228>
- Domingo, M. G., & Garganté, A. B. (2016). Exploring the use of educational technology in primary education: Teachers' perception of mobile technology learning impacts and applications' use in the classroom. *Computers in Human Behavior*, 56, 21-28. <https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S0747563215302387>.
- ERNA, E. (2021). *Pengaruh Durasi Penggunaan Gadget Terhadap Pembentukan Karakter Anak Usia Dini Di Tk Pratama Kids Sukabumi Bandar Lampung* (Doctoral dissertation, UIN Raden Intan Lampung). <http://repository.radenintan.ac.id/14815/>.
- Gestiardi, R., & Suyitno, S. (2021). Penguatan Pendidikan Karakter Tanggung Jawab Sekolah Dasar Di Era Pandemi. *Jurnal Pendidikan Karakter*, (1), 1-11. <https://journal.uny.ac.id/index.php/jpka/article/view/39317>
- Judhita, C. (2011). Hubungan penggunaan situs jejaring sosial facebook terhadap perilaku remaja di kota makasar. *Jurnal Penelitian IPTEK-KOM*, 13(1), 1-23. https://scholar.google.co.id/citations?view_op=view_citation&hl=en&user=W0bLaZ8AAAAJ&citation_for_view=W0bLaZ8AAAAJ:u5HHmVD_uO8C.
- Kardefelt-Winther, D. (2017). How does the time children spend using digital technology impact their mental well-being, social relationships and physical activity? An evidence-focused literature review. Innocenti Discussion Paper 2017-02, UNICEF Office of Research – Innocenti, Florence. <https://www.eukidsonline.de/wp-content/uploads/Children-digital-technology-wellbeing.pdf>.
- Kirschner, P. A., & De Bruyckere, P. (2017). The myths of the digital native and the multitasker. *Teaching and Teacher Education*, 67, 135-142. <https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S0742051X16306692>.
- Kozulin, A. (2003). Vygotsky's educational theory in cultural context. Cambridge University Press. [https://books.google.com/books?hl=id&lr=&id=mfCHutwHT-cC&oi=fnd&pg=PR11&dq=Kozulin,+A.+\(2003\).+Vygotsky%27s+educational+theory+in+cultural+context.+Cambridge+University+Press.&ots=ujoXncmZpA&sig=IGqzC8-u5JLRUBuVKSi-VrG5EQU](https://books.google.com/books?hl=id&lr=&id=mfCHutwHT-cC&oi=fnd&pg=PR11&dq=Kozulin,+A.+(2003).+Vygotsky%27s+educational+theory+in+cultural+context.+Cambridge+University+Press.&ots=ujoXncmZpA&sig=IGqzC8-u5JLRUBuVKSi-VrG5EQU).
- Lickona, Thomas. "Moral development and behavior: Theory, research, and social issues." (1976). <https://eric.ed.gov/?id=ED117114>
- Livingstone, S., & Haddon, L. (2009). EU Kids Online: Rama l report. LSE, London: EU Kids Online. <https://psycnet.apa.org/fulltext/2010-01097-016.html>.

- Livingstone, S., Mascheroni, G., & Staksrud, E. (2018). European research on children's internet use: Assessing the past and anticipating the future. *New Media & Society*, 20(3), 1103-1122. <https://journals.sagepub.com/doi/abs/10.1177/1461444816685930>.
- Marpaung, J. (2018). "Pengaruh Penggunaan *Gadget* Dalam Kehidupan." *KOPASTA: Journal of the CounRafardanng Guidance Study Program*, 5(2), 55– 64. <https://doi.org/10.33373/KOP.V5I2.1521>.
- Marpaung, J. (2018). Pengaruh penggunaan gadget dalam kehidupan. *KOPASTA: Journal of the Counseling Guidance Study Program*, 5(2). <https://www.jurnal.unrika.ac.id/index.php/kopastajournal/article/view/1521>.
- Nawir, M., & Hasnah, K. (2020). MODEL PENDIDIKAN KARAKTER PADA MATA PELAJARAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL DI SEKOLAH DASAR (Vol. 1). CV. AA RIZKY. [https://books.google.com/books?hl=en&lr=&id=8tUKEAAQBAJ&oi=fnd&pg=PA63&dq=Nursalam,+Nawir,+M.,+Suardi,+%26+K,+H.+\(2020\).+Model+Pendidikan+Karakter+Pada+Mata+Pelajaran+Ilmu++Pengetahuan+Sosial+Di+Sekolah+Dasar.+CV.+AA+RIZKY&ots=1B1Xm0gVoZ&sig=cNHT9lxjF4-7ARf1dGHQZcMRbAw](https://books.google.com/books?hl=en&lr=&id=8tUKEAAQBAJ&oi=fnd&pg=PA63&dq=Nursalam,+Nawir,+M.,+Suardi,+%26+K,+H.+(2020).+Model+Pendidikan+Karakter+Pada+Mata+Pelajaran+Ilmu++Pengetahuan+Sosial+Di+Sekolah+Dasar.+CV.+AA+RIZKY&ots=1B1Xm0gVoZ&sig=cNHT9lxjF4-7ARf1dGHQZcMRbAw)
- Nurpratiwiningsih, L. (2021). Analisis Pembentukan Karakter Peserta Didik dalam Penggunaan *Gadget*. *BADA'A: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 3(2), 119-127. <http://jurnal.iaihnwpancor.ac.id/index.php/badaa/article/view/506>.
- Omas Sauludin, B. H. P. K. F. N. (2021). Teknologi, Meningkatkan atau Memenjarakan Kreativitas Anak? <https://books.google.com.sg/books?id=xepDEAAQBAJ>
- Putu, D. S. D. N., Tirtayani, L. A., Psi, M., Ganing, N. N., & Hum, M. (2019). Pengaruh Metode Bercerita Berbasis Kearifan Lokal Terhadap Kemampuan Empati Anak Kelompok B1 TK Tunas Daud Kecamatan Denpasar Barat Tahun Ajaran 2018/2019. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, 7(1), 78-87. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJPAUD/article/view/18761>.
- Rafi'ah, D. (2018). *Hubungan Intensitas Penggunaan Gadget Pada Kemampuan Sosial Anak PraSekolah di TK Aisyiyah 20 Surabaya* (Doctoral dissertation, Universitas Muhammadiyah Surabaya). <https://repository.um-surabaya.ac.id/6076/>.
- Saniyyah, L., Setiawan, D., & Ismaya, A. (2021). "Dampak Penggunaan *Gadget* Terhadap Perilaku Sosial Anak di Desa Jekulo Kudus." 3(4), 2132–2140. <https://www.academia.edu/download/80220236/pdf.pdf>
- Sayekti, P. (1992). *Penulisan Usulan dan Laporan Penelitian Kualitatif*. Lemlit IKIP Yogyakarta.
- Seran, M., Sakdiyah, S. H., & Hakim, A. R. (2020, November). Pengaruh Model Pembelajaran Talking Stick Terhadap Rasa Percaya Diri dan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V SD Tahun 2019/2020. In *Prosiding Seminar Nasional PGSD UNIKAMA* (Vol. 4, No. 1, pp. 490-500). <https://conference.unikama.ac.id/artikel/index.php/pgsd/article/view/549>
- Shoimah, L., Sulthoni, S., & Soepriyanto, Y. (2018). Pendidikan karakter melalui pembiasaan di sekolah dasar. *Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 1(2), 169-175. <http://download.garuda.kemdikbud.go.id/article.php?article=1683849&val=11409&title=MENANAMKAN%20PENDIDIKAN%20KARAKTER%20MELALUI%20PEMBIASAAN%20DI%20SEKOLAH>
- Soni, R., Upadhyay, R., & Jain, M. (2017). Prevalence of smart phone addiction, sleep quality and associated behaviour problems in adolescents. *International Journal of Research in Medical Sciences*, 5(2), 515-519. <https://www.academia.edu/download/82465441/2125.pdf>.
- Sudipa, I. G. I., Rahman, R., Fauzi, M., Pongpalilu, F., Setiawan, Z., Huda, M., ... & Sahusilawane, W. (2023). *Penerapan Sistem Informasi di Berbagai Bidang*. PT. Sonpedia Publishing Indonesia.

<https://books.google.com/books?hl=id&lr=&id=xtKvEAAAQBAJ&oi=fnd&pg=PP1&dq=Gadget+hadir+sebagai+perangkat+yang+mampu+mengintegrasikan+berbagai+fungsi+seperti+telekomunikasi,+multimedia,+hingga+komputasi+dalam+satu+perangkat&ots=CZ3yAXWyw2&sig=qojQjBfQ7segVynXzPqVAGpzYmI>.

- Surahman, E., & Alfindasari, D. (2017, September). Developing adaptive mobile learning with the principle of coherence Mayer on biology subjects of high school to support the open and distance education. In *3rd International Conference on Education and Training (ICET 2017)* (pp. 184-190). Atlantis Press. <https://www.atlantispress.com/proceedings/icet-17/25883521>.
- UNICEF. (2017). The State of the World's Children 2017: Children in a Digital World. UNICEF. <https://www.unicef.org/reports/state-worlds-children-2017>.
- Widya, R. (2020). "Dampak Negatif Kecanduan Gadget Terhadap Perilaku Anak Usia Dini Dan Penanganannya Di PAUD Ummul Habibah." *Jurnal Abdi Ilmu*, 13(1), 29–34. <https://jurnal.pancabudi.ac.id/index.php/abdiilmu/article/view/88>
- Widya, R. (2020). Dampak Negatif Kecanduan Gadget terhadap perilaku anak usia dini dan penanganannya di PAUD Ummul Habibah. *Jurnal Abdi Ilmu*, 13(1), 29-34. <https://garuda.kemdikbud.go.id/documents/detail/1737303>.
- Yulianti, N. A. F. D. M., & Kumala, F. N. (2019). Pengembangan Media E-Booklet Materi Zat untuk Meningkatkan Karakter Siswa SD Islamic Global School Malang. *Elementary School: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran ke-SD-an*, 6(2), 112-119. <http://es.upy.ac.id/index.php/es/article/view/269>