

Analisis Intensitas Penggunaan Gadget Terhadap Kedisiplinan Belajar Anak Usia Sekolah Dasar

by Marnah Marnah

Submission date: 21-Jul-2023 03:03PM (UTC+0700)

Submission ID: 2134464443

File name: EDITED.JURNAL.MARNAH.docx (174.83K)

Word count: 6417

Character count: 41991

DIDAKTIKA

Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar

Volume X, Nomor X, X-X, XXXX

Journal homepage: <https://journal.uny.ac.id/index.php/didaktika>



Intensity Analysis of Gadget Use on Learning Disciplines of Elementary School Age Children

Marnah¹, Moch. Bahak Udon By Arifin²

^{1,2}PGMI Universitas Muhammadiyah Sidoarjo

[✉]Corresponding Author: author@xxx.ac.id

Abstract

Gadget is a technology in which there are interesting features and applications so that its use is very high. The use of gadgets is not only among adults but also among students. The use of gadgets that are not given limits and attention by parents will have a negative impact on students. The purpose of this researcher is to determine the intensity of using gadgets on the learning discipline of elementary school-age children. The research method used is descriptive qualitative. The source of data used in this research is article documents obtained from Publis or Perish as primary data. While secondary data obtained from cluster analysis and analysis graphs. In research data collection techniques using Publis or Perish and Vos Viwer. The research data analysis technique uses the Milles and Huberman model (1992: 90) which consists of several stages, namely data collection, data reduction, data presentation, and drawing conclusions. The results of this study indicate that the high intensity of using gadgets can have a negative impact on students. When students are already addicted to gadgets, they are likely to become dissidents, ignore the assignments given by the teacher, and become lazy to do useful activities. The impact obtained is physical changes in students, decreased learning discipline, lack of interest in learning, disturbed learning concentration and children become anti-social. While the positive impact is being able to obtain information without any restrictions and increasing friendship networks on social media.

Keywords: Elementary school children, learning discipline, gadgets

Analisis Intensitas Penggunaan Gadget Terhadap Kedisiplinan Belajar Anak Usia Sekolah Dasar

Abstrak

Gadget merupakan teknologi yang dimana didalamnya terdapat fitur-fitur serta aplikasi yang menarik sehingga penggunaannya sangat tinggi. Penggunaan gadget tidak hanya dikalangan orang dewasa saja melainkan juga dikalangan para pelajar. Penggunaan gadget yang tidak diberi batasan dan perhatian oleh orang tua akan berdampak negatif terhadap peserta didik. Tujuan peneliti ini adalah untuk mengetahui intensitas penggunaan gadget terhadap kedisiplinan belajar anak usia sekolah dasar. Metode penelitian yang digunakan kualitatif deskriptif. Sumber data yang digunakan dalam penelitian ini adalah dokumen artikel yang diperoleh dari Publis or Perish sebagai data primer. Sedangkan data sekunder diperoleh dari analisis kluster dan grafik analisis. Pada teknik pengumpulan data penelitian menggunakan Publis or Perish dan Vos Viwer. Teknik analisis data penelitian menggunakan model Milles dan Huberman (1992: 90) yang terdiri dari beberapa tahapan yaitu pengumpulan data, reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa intensitas penggunaan gadget yang tinggi dapat memberikan dampak negatif terhadap peserta didik. Ketika peserta didik sudah mengalami kecanduan terhadap gadget besar kemungkinan akan menjadi pembangkang, mengabaikan tugas yang diberikan oleh guru hingga malas melakukan aktivitas yang bermanfaat. Dampak yang diperoleh yaitu perubahan fisik pada peserta didik, kedisiplinan belajar menurun, kurangnya minat belajar, konsentrasi belajar terganggu dan anak menjadi anti sosial. Sedangkan dampak positifnya yaitu dapat memperoleh informasi tanpa ada batasan serta memperbanyak jaringan persahabatan di media sosial.

Kata kunci: Anak sekolah dasar, gadget, kedisiplinan belajar.

PENDAHULUAN

Globalisasi atau budaya yang mendunia merupakan hal yang tidak bisa dipungkiri kehadirannya, banyak memberikan pengaruh terhadap aspek kehidupan pengguna, mulai dari aspek budaya, aspek sosial bahkan menyeret aspek pendidikan. Pendidikan memiliki peran penting dalam membina, mengarah dan membimbing peserta didik dalam memfilter arus globalisasi saat ini maupun yang akan datang.

Di era globalisasi pada saat ini alat komunikasi yang semakin canggih yakni gadget, dan memiliki beberapa dampak bagi peserta didik dan para penggunanya. Gadget merupakan alat atau teknologi canggih yang diciptakan dengan berbagai aplikasi yang dapat menyajikan berbagai media berita, jejaring sosial, hobi bahkan hiburan (Widiawati dan Sugiman, 2014). Menurut Mardhi (2015) *smartphone* dapat dijadikan sarana untuk menambah pengetahuan peserta didik tentang kemajuan teknologi sehingga peserta didik tidak dikatakan menutup mata akan kemajuan di era globalisasi.

Pada saat sekarang *handphone* atau gadget bukan lagi sekedar alat untuk berkomunikasi, namun juga sebagai gaya hidup, penampilan dan kebutuhan pada setiap individu (Didik, 2018). Penggunaan *handphone* dalam dunia pendidikan merupakan sebuah permasalahan yang perlu dikaji secara mendalam, karena dalam pikiran seperti *handphone* hanya berguna untuk menyampaikan *Short Message Service (SMS)*, mendengarkan musik, menonton tanyangan audiovisual dan game (Nikmah, 2013).

Dalam pemanfaatannya gadget memiliki dampak terhadap kedisiplinan belajar peserta didik. Kedisiplinan belajar merupakan sikap (perilaku) yang harus dimiliki oleh peserta didik. Peserta didik diharapkan mampu memperoleh hasil belajar yang memuaskan apabila mampu mengatur waktu dan kegiatan belajarnya. Pada setiap hal yang berkaitan dengan kehidupan manusia tentu memiliki dampak positif dan negatif. Seperti halnya menurut Mujib (2013) bahwa Gadget dapat digunakan sebagai media belajar, jika peserta didik dengan intensitas yang tinggi dalam menggunakan gadget, peserta didik akan sering menggunakan internet dan peserta didik akan mendapatkan hasil belajar yang dicapai. Sedangkan menurut Hasanah & Kumalasari (2015) jika peserta didik sering menggunakan gadget dengan berlebihan maka akan timbul permasalahan pada proses belajarnya.

Seperti yang diuraikan oleh Tu'u (2004) bahwa dengan disiplin yang muncul karena kesadaran diri, peserta didik dapat berhasil dalam belajarnya. Perkembangan kedisiplinan pada setiap individu dapat dipengaruhi oleh beberapa faktor, antara lain yaitu pola asuh dan kontrol yang dilakukan oleh orang tua terhadap perilaku anak.

Peserta didik akan memperoleh hasil belajar yang maksimal apabila memiliki kesungguhan dalam belajar. Selain itu, sikap yang tidak kalah penting dalam menunjang keberhasilan peserta didik adalah kedisiplinan dalam belajar. Peserta didik yang memiliki kedisiplinan belajar yang tinggi akan memusatkan perhatiannya dalam pembelajaran sehingga mampu berkonsentrasi dan konsisten belajar dengan baik.

Sama halnya dengan penelitian yang dilakukan oleh (Kurniawati, 2020) mengenai "Pengaruh penggunaan gadget terhadap prestasi peserta didik" bahwa penggunaan gadget berpengaruh terhadap prestasi siswa dengan nilai rata-rata sebesar 56%. (Hudaya, 2018) juga melakukan penelitian "pengaruh gadget terhadap sikap disiplin dan minat belajar peserta didik" bahwa 1) Tidak terdapat pengaruh positif gadget terhadap disiplin. 2) Tidak terdapat pengaruh positif gadget terhadap minat belajar dan 3) Tidak terdapat pengaruh linear antara variabel gadget terhadap disiplin dan minat belajar. (Mariskhana, 2018) "Dampak Media Sosial (*Facebook*) dan Gadget Terhadap Motivasi Belajar" menunjukkan bahwa media sosial (*Facebook*) dan gadget memiliki pengaruh secara simultan terhadap motivasi belajar peserta didik. (Bakar, 2020) dalam penelitiannya menunjukkan bahwa penggunaan gadget tidak memiliki pengaruh positif terhadap minat belajar peserta didik. (Dasar et al., 2018) bahwa penggunaan gadget tidak hanya berpengaruh terhadap pola pikir orang dewasa, melainkan juga sangat berpengaruh terhadap perkembangan peserta didik, terutama perkembangan interaksi sosial anak.

Pada penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa penggunaan gadget dapat memberikan dampak pada peserta didik sehingga berpengaruh terhadap minat belajar peserta didik, motivasi belajar, kedisiplinan belajar, hingga berpengaruh terhadap perkembangan interaksi sosial peserta didik. Pada penelitian tersebut masih sedikit yang membahas mengenai dampak penggunaan gadget sehingga berpengaruh terhadap kedisiplinan belajar peserta didik. Padahal kedisiplinan merupakan salah satu indikator penunjang keberhasilan belajar peserta didik.

Di era globalisasi sekarang tidak sedikit teknologi yang berkembang, salah satunya adalah gadget. Teknologi yang diciptakan tentunya memiliki banyak manfaat. Akan tetapi tidak semua individu dapat memanfaatkan dengan baik, hal tersebut dapat dilihat dari penelitian yang telah dilakukan diatas. Bahwa gadget memiliki pengaruh terhadap prestasi belajar peserta didik, gadget tidak berpengaruh positif terhadap disiplin dan minat belajar siswa serta gadget memiliki pengaruh simultan terhadap motivasi

belajar peserta didik. Hal tersebut dapat dikatakan bahwa peserta didik belum mampu memanfaatkan serta menggunakan gadget dengan baik dan benar.

Pentingnya melakukan penelitian ini adalah untuk mengetahui dampak dari penggunaan gadget oleh anak sehingga berpengaruh terhadap kedisiplinan belajar peserta didik tersebut. Banyak pengguna gadget salah satunya yaitu pelajar yang tidak menyadari bahkan mengabaikan dampak yang diperoleh dalam penggunaan gadget dengan waktu yang cukup lama dapat mempengaruhi pengguna tersebut. Dalam penggunaan gadget yang tinggi, peran orang tua dalam mengawasi dan mengontrol anak sangatlah penting.

Banyak pengguna yang belum mampu menggunakan gadget dengan semestinya, tidak hanya dikalangan para peserta didik, akan tetapi pada orang dewasa juga mengalami hal tersebut. Seperti yang terjadi pada peserta didik sekarang, banyak dari mereka sehabis dari sekolah langsung berfokus kepada gadget. Amelia & Nugraha (2013) mengemukakan bahwa ketika gadget tidak berada di genggamannya anak maka ia akan terus meminta gadgetnya. Hal tersebut dapat dikatakan anak sudah mengalami ketergantungan dan kecanduan terhadap gadget, jika anak sudah ketergantungan serta kecanduan maka akan mempengaruhi proses belajarnya.

Semua hal yang terjadi tergantung bagaimana pengguna dapat memanfaatkannya secara benar, begitupun gadget juga memiliki sisi positif. Gadget dapat berdampak positif bagi penggunanya karena dapat dijadikan sebagai media untuk mencari banyak informasi dan materi pembelajaran. Sebagaimana yang diuraikan oleh Mujib (2013) bahwa menggunakan gadget dapat memberikan dampak yang positif dapat digunakan sebagai media belajar siswa sehingga mendapatkan hasil belajar yang dicapai.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah penggunaan gadget berpengaruh terhadap kedisiplinan belajar anak usia sekolah dasar. Karena kenyataannya pada setiap pelajar sekarang sudah memiliki gadget dalam genggamannya mereka. Bukan hanya pada waktu bermain anak menggunakan gadget, bahkan pada saat belajarpun konsentrasi bahkan fokus anak masih tertuju pada gadget.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif deskriptif (Sugiyono, 2017). Metode penelitian kualitatif adalah metode penelitian yang berdasarkan pada filsafat *postpositivisme* digunakan untuk meneliti pada kondisi objek yang alamiah. Sumber data yang digunakan dalam penelitian ini adalah dokumen artikel yang diperoleh dari Publis or Perish sebagai data primer. Peneliti mengkaji dokumen artikel yang dibutuhkan secara pertahun mulai dari tahun 2019 hingga tahun 2022. Sedangkan data sekunder diperoleh dari analisis klaster dan grafik analisis. Analisis klaster merupakan teknik analisis yang berfungsi untuk meringkas data penelitian berdasarkan kesamaan karakteristik yang dimilikinya. Dan grafik analisis merupakan teknik analisis data berupa grafik yang diperoleh dari olahan data pengamatan kemudian diplot sesuai dengan sumbu yang dikehendaki oleh peneliti, sehingga akan menjadi dasar penganalisaan data.

Pada teknik pengumpulan data penelitian menggunakan Publis or Perish dan Vos Viwer. Publis or Perish merupakan perangkat untuk mengetahui angka-angka metrik sitasi yang dimiliki oleh sebuah karya tulis ilmiah dengan menggunakan sumber data google scholar, sehingga memudahkan peneliti menganalisis data sesuai dengan kebutuhan penelitian.

Teknik analisis data penelitian menggunakan model Milles dan Huberman (1992: 90) yang terdiri dari beberapa tahapan yaitu pengumpulan data, reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan.

1) Pengumpulan data.

Pada pengumpulan data penelitian menggunakan Publish or Perish dan Vos Viwer yang berupa dokumen artikel sesuai dengan kebutuhan peneliti.

2) Reduksi data

Data yang diperoleh dari Publish or Perish dikelompokkan secara pertahun mulai dari tahun 2019 hingga tahun 2022. Hasil dari dokumen yang dikelompokkan pertahun kemudian dibuat kedalam grafik.

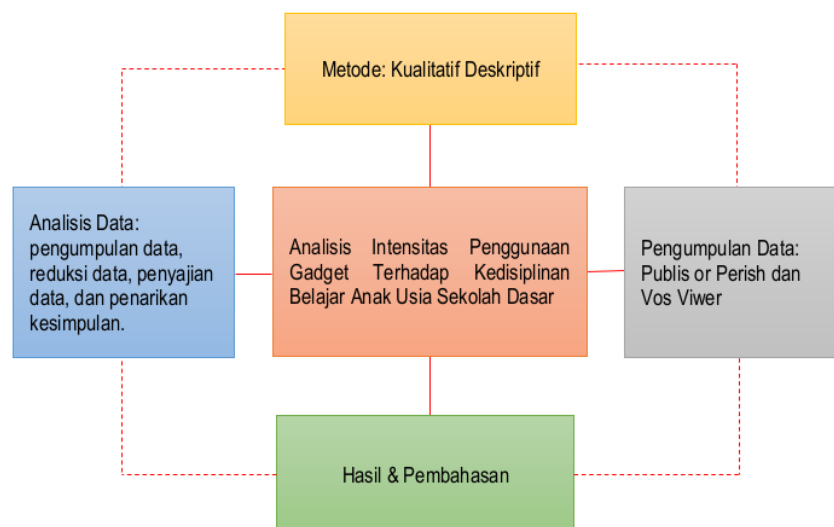
3) Penyajian data

Penyajian data merupakan tahapan untuk memahami apa yang sedang terjadi dan mencari solusi dari permasalahan tersebut. Penyajian data dibuat berupa grafik dan klaster kemudian dianalisis dan dideskripsikan guna untuk mempermudah dalam memahami karena data lebih terorganisir dan tersusun.

4) Penarikan kesimpulan

Peneliti membuat kesimpulan dan mencari makna dari setiap kejadian yang telah diperoleh dan menarik kesimpulan dari data yang telah diuraikan serta dideskripsikan.

Tahapan penelitian mengenai Analisis Penggunaan Gadget Terhadap Kedisiplinan Belajar Anak Usia Sekolah Dasar dapat dilihat pada skema bagan di bawah ini:

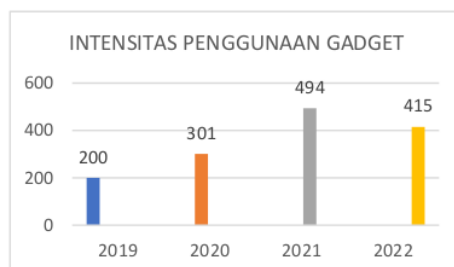


HASIL DAN PEMBAHASAN

Intensitas Penggunaan Gadget

Hasil analisis penggunaan Gadget pada anak usia sekolah dasar dapat dilihat pada gambar 1.1 dibawah ini.

Gambar 1.1



Pada gambar 1.1 mengenai intensitas penggunaan gadget pada tahun 2019 sebanyak 200 penelitian, pada tahun 2020 sebanyak 301 penelitian, pada tahun 2021 sebanyak 498 penelitian dan tahun 2022 sebanyak 415 penelitian.

Pada tahun 2019 gambar 1.1 terdapat 200 penelitian yang membahas tentang penggunaan Gadget. Sebagaimana penelitian yang dilakukan oleh (Novitasari, 2019) bahwa penggunaan gadget bukan hanya di kalangan orang dewasa saja, melainkan anak-anak yang masih duduk di playgroup sudah tidak asing lagi dengan gadget. (Rahmalah, 2019) teknologi semakin canggih dan menjadi pendukung bagi kegiatan manusia, juga gadget dapat menjadi faktor pembentukan karakter anak. Senada dengan penelitian (Subarkah, 2019) dengan perkembangan zaman sekarang membuat manusia tidak bisa terlepas dari teknologi yang semakin canggih yakni gadget, sehingga peran orang tua sangat dibutuhkan dalam mengawasi anak dalam penggunaan gadget. (Syifa et al., 2019) bahwa penggunaan gadget dengan durasi lebih dari 2 jam perhari berdampak pada perkembangan psikologi anak sekolah dasar serta perubahan perilaku. (Nizar & Hajaroh, 2019) dengan intensitas tinggi terhadap penggunaan game gadget juga berpengaruh kepada minat belajar peserta didik.

Dari hasil penelitian di tahun 2019 menunjukkan bahwa penggunaan gadget dipengaruhi oleh adanya perkembangan teknologi yang semakin canggih. Adanya teknologi yakni gadget membuat manusia harus memilikinya dalam genggamannya. Karena gadget dapat membantu manusia dalam berkomunikasi dan sebagai alat hiburan mereka. Sehingga pada saat sekarang gadget tidak hanya dimiliki oleh kalangan orang dewasa saja, melainkan anak usia dini sudah dikenalkan dengan gadget. Selain itu pengawasan orang tua juga merupakan hal yang penting bagi anak dalam penggunaan gadget. Dalam hal ini, orang tua diharapkan mampu mengawasi dan membatasi anak dalam penggunaan gadget yang berlebihan.

Jika anak usia di bawah 5 tahun menggunakan gadget secara berkelanjutan, apalagi tidak didampingi orang tua, akibatnya anak hanya fokus ke gadget dan kurang berinteraksi dengan dunia sekitar, bahkan perintah orang tua akan sering diabaikan. Oleh karenanya pengawasan orang tua sangat dibutuhkan ketika anak sedang berhadapan dengan gadget. Tanpa adanya pengawasan dan perhatian dari orang tua, maka informasi apapun dari gadget akan diserap tanpa ada batasan oleh anak. Gadget adalah perangkat elektronik kecil yang memiliki fungsi khusus (Subarkah, 2019). Dimana gadget mempunyai beberapa fitur aplikasi yang tidak sesuai dengan usia anak, edukasi, norma, hingga dapat mengganggu perkembangan pada otak.

Pada tahun 2020 terdapat 301 penelitian yang membahas mengenai penggunaan gadget. (Addelia Noviana, 2020) dalam penelitiannya bahwa gadget merupakan alat untuk mempermudah kebutuhan dan kegiatan manusia sehingga digemari dari semua kalangan, termasuk kalangan pelajar. (Maria & Novianti, 2020) dengan adanya covid-19 yang mengharuskan siswa untuk tidak keluar rumah, hal tersebut membuat anak lebih intens dengan gadget sehingga berdampak pada perilaku anak. (Herliandry et al., 2020) dampak dari pandemic covid-19 juga berpengaruh pada dunia pendidikan, hal tersebut membuat transformasi proses pembelajaran dilakukan secara daring dengan menggunakan teknologi (gadget). (Prabowo et al., 2020) pandemi covid-19 yang mengharuskan kegiatan pembelajaran dilakukan di rumah masing-masing, hal tersebut membuat anak menyalahgunakan waktu serta *smartphone*. (Erika et al., 2020) gadget yang berhubungan dengan dunia pendidikan memiliki fungsi sebagai alat komunikasi yaitu sumber belajar yang dapat membantu dalam pembelajaran daring dimasa pandemi covid-19.

Dari penelitian pada tahun 2020 menunjukkan bahwa penggunaan gadget meningkat dikarenakan oleh pandemic covid-19. Adanya pandemic covid-19 menyebabkan aktivitas sosial maupun pendidikan dibatasi. Untuk memutus rantai penyebaran covid-19 Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 4 Tahun 2020 membuat kebijakan mengenai pelaksanaan pendidikan dalam masa darurat penyebaran covid-19. Dampak lain dari tingkat penggunaan gadget yang tinggi yakni membuat anak menjadi candu terhadap gadget. Oleh karenanya pengawasan dan perhatian orang tua sangat diperlukan. Efek dari penggunaan gadget pada masa pandemic covid-19 terhadap perilaku anak yang paling dominan berada pada kecanduan bermain gadget.

Pada tahun 2021 terdapat 494 penelitian yang membahas mengenai penggunaan gadget. Sebagaimana dalam penelitian (Rihlah et al., 2021) dengan penerapan system pembelajaran daring yang perpusat pada gadget dikarenakan covid-19 berdampak negative terhadap perkembangan Bahasa dan sosial anak. (Lestari & Bahrozi, 2021) pada saat pandemic covid-19 proses pembelajaran jarak jauh memanfaatkan gadget sebagai media pembelajaran. (puspitasari et al., 2021) pada masa pandemi covid-19 sekolah menggunakan gadget sebagai media pembelajaran sehingga berdampak pada karakter siswa. (Tamsil, 2021) Penggunaan *smartphone* oleh anak didasari karena kebutuhan individual ditambah pada masa pandemi covid-19 yang mengharuskan proses pembelajaran dilakukan secara online. (Purwaningtyas et al., 2021) Pandemi covid-19 yang memaksa anak untuk menghabiskan waktu di rumah dan proses pembelajaran dilakukan secara daring dan membuat anak sering berinteraksi dengan gadget.

Dari penelitian pada tahun 2021 mengenai penggunaan gadget dapat uraikan bahwa intensitas dalam penggunaan gadget mengalami kenaikan sebagaimana di tahun 2020. Hal tersebut disebabkan oleh adanya covid-19 yang mengharuskan aktivitas sosial maupun pendidikan dibatasi guna untuk memutus rantai penyebaran virus covid-19. Untuk memenuhi proses pembelajaran tetap berjalan, gadget adalah media belajar yang dapat dimanfaatkan oleh pelajar maupun pendidik. Gadget merupakan alat elektronik yang digunakan sebagai media informasi, media belajar dan sebagai hiburan. Tetapi hal tersebut orang tua diharapkan ikut andil dalam melakukan pengawasan terhadap anak yang sedang melakukan proses pembelajaran daring.

Umumnya pada kalangan anak usia sekolah dasar (SD) gadget tentu tidak asing lagi bagi mereka. Hampir semua anak memiliki gadget pada genggamannya. Gadget merupakan salah satu teknologi yang tengah banyak diminati di kalangan orang dewasa, remaja hingga anak-anak pada saat sekarang. Penggunaan gadget sendiri sudah banyak diminati oleh semua kalangan, khususnya di kalangan pelajar.

Pada tahun 2022 terdapat 415 penelitian mengenai penggunaan gadget. (Dianto et al., 2022) bahwa *smartphone* tidak hanya alat yang dapat banyak keuntungan dalam menyelesaikan pekerjaan, akan tetapi *smartphone* juga dapat digunakan untuk hal yang positif maupun hal negative. (Machmud et al., 2022) Pada saat pandemic covid-19 anak-anak sering akan sering menghabiskan waktunya untuk bermain *smartphone* dibandingkan untuk belajar. (Prasrihamni et al., 2022) efek dari pembelajaran pasca pandemi dengan menggunakan *smartphone* peserta didik menjadi kebiasaan menggunakan setelah pandemi berakhir dan berdampak kecanduan pada gadget dan sering mengabaikan sopan santun. (Syahbana et al., 2022) kurangnya pengawasan orang tua dalam membatasi anak dalam penggunaan gadget sehingga anak mengalami kecanduan gadget, anak menjadi pemalas serta anak akan lebih tertutup (*introvert*). (Muzayanati et al., 2022) anak mengalami degradasi moral dan etika yang dipengaruhi oleh penggunaan gadget dan kurangnya pengawasan orang tua terhadap anak pada saat menggunakan gadget.

Berdasarkan uraian pada tahun 2022 mengenai penggunaan gadget dapat di analisis bahwa selain dipengaruhi oleh pembelajaran pasca covid-19 dengan menggunakan *smartphone* sehingga siswa mengalami kebiasaan menggunakan meskipun pembelajaran secara daring telah usai, penggunaan gadget juga dipengaruhi oleh gaya hidup. Dengan perkembangan zaman yang semakin pesat membuat manusia ingin memiliki teknologi yang sedang berkembang. Teknologi yang semakin berkembang orang tua diharapkan mampu membatasi anak menggunakan gadget. Orang tua yang keberadaannya lebih lama dengan anak diharapkan mampu memberikan kehangatan dan kendali terhadap anaknya. Ketika anak tidak memiliki perhatian dari orang tua dalam menggunakan gadget, anak bisa saja menyerap informasi secara bebas.

Mengenalkan gadget kepada anak merupakan tindakan agar anak tidak ketinggalan pada perkembangan zaman. Namun perlu diketahui bahwa penggunaan gadget yang berlebihan tidak sedikit menimbulkan pengaruh negative pada anak. Intensitas penggunaan gadget lebih dari 2 jam sehari dapat berdampak kecanduan, serta meurunnya minat belajar siswa (Kusumo & Afandi, 2020).

Anak usia sekolah dasar pada dasarnya belum memiliki jiwa yang stabil sehingga ia belum mampu memilih mana yang baik dan yang buruk bagi dirinya. Dengan adanya ketergantungan serta kecanduan pada gadget mengakibatkan kemalasan dan konsentrasi belajar kurang terhadap anak (Jalilah, 2021)

Tentu pada pengguna gadget memiliki dampak, dampak tersebut akan sesuai dengan waktu yang ia gunakan. Intensitas yang tinggi pada penggunaan gadget memberikan dampak negative (Rahma, 2015). Menurut Derry Iswidharmanjaya (2014: 16) dampak buruk pada anak dalam penggunaan gadget sebagai berikut:

1. Menjadi pribadi yang tertutup
2. Kesehatan terganggu
3. Gangguan tidur

Dampak lain dari penggunaan gadget meliputi penurunan konsentrasi belajar, malas menulis dan membaca, dan perkembangan kognitif anak usia dini terhambat (Damayanti et al., 2020). Dampak terhadap kepribadian anak sekolah dasar yakni anak menjadi temperamental, anak sering mengabaikan perintah orang tua, waktu belajar terganggu serta prestasi menurun (Hidayat et al., 2021). Sedangkan terhadap perilaku sosial anak bahwa siswa mengalami gangguan kesehatan mata, perubahan jam tidur, perubahan jam belajar serta mengalami gangguan emosional yakni siswa lebih mudah marah ketika gadget mengalami gangguan internet (Suradi et al., 2022).

Sedangkan dampak positif dari penggunaan gadget adalah:

1. Pengaruh positif dari penggunaan gadget adalah anak melatih kreatifitas dan dapat belajar berbagi. Penggunaan gadget yang tinggi sangat berpengaruh terhadap kepribadian dan prestasi belajar anak (Hidayat et al., 2021).
2. Dampak positif lain dari gadget yakni menambah pengetahuan anak, membangun dan melatih kreatifitas, mempermudah komunikasi serta memperluas jaringan persahabatan (Ariston & Frahasini, 2018)
3. Dampak positif dari penggunaan gadget dapat membentuk karakter religious, peduli sosial, disiplin dan tanggung jawab (Nafaida et al., 2020)

Dari uraian diatas dapat dilihat bahwa dampak yang dialami akan sesuai dengan intensitas penggunaan gadget. Penggunaan gadget yang terlalu tinggi dapat menyebabkan perhatian anak pada benda disekitarnya tidak stabil, mengalami perubahan pada perilaku, perubahan pada fisik, dan waktu belajar tidak teratur. Penggunaan gadget yang berlebihan akan menimbulkan banyak waktu yang terbuang sia-sia serta menghilangkan ketertarikan pada berbagai aktivitas (Nurkhalizah et al., 2021).

Begitupun dengan dampak positif dalam penggunaan gadget. Jika gadget dapat digunakan secara baik, maka dampak yang diperoleh anak baik pula. Anak dapat menambah pengetahuan, peduli sosial serta memiliki banyak teman.

Dalam penggunaan gadget yang berlebih tanpa ada batasan waktu, hal tersebut akan menimbulkan resiko yang tinggi terhadap anak. Anak akan susah melakukan interaksi terhadap lingkungan sekitar, penurunan hasil belajar, serta kecanduan pada gadget. Ketika anak sudah mengalami kecanduan terhadap gadget maka intensitas penggunaan gadget dikatakan sudah pada tahap tinggi. Penggunaan gadget berdampak merugikan pada keterampilan interpersonal anak jika terlalu sering digunakan (Nafaida et al., 2020).

Kedisiplinan Belajar Anak Usia Sekolah Dasar

Hasil analisis kedisiplinan belajar anak usia sekolah dasar dapat dilihat pada gambar 1.2 dibawah ini.

Gambar 1.2



Pada gambar 1.2 tentang kedisiplinan belajar anak usia sekolah dasar menunjukkan bahwa pada tahun 2019 sebanyak 996 penelitian, pada tahun 2020 sebanyak 994 penelitian, pada tahun 2021 sebanyak 991 penelitian, dan pada tahun 2022 sebanyak 986 penelitian. Hal tersebut menunjukkan bahwa adanya penurunan kedisiplinan belajar pada anak dari tahun 2019 hingga tahun 2022.

Pada tahun 2019 terdapat 996 penelitian mengenai kedisiplinan belajar pada anak. dalam penelitian (Annisa, 2019) bahwa kebijakan sekolah yang membuat program pendidikan karakter, serta bekerja sama dengan orang tua dapat mendukung tercapainya keberhasilan karakter disiplin siswa. (Abdul Aziz Hasibuan, 2019) terdapat hubungan positif antara kepemimpinan kepala sekolah dengan kedisiplinan belajar peserta didik. (Abdul Aziz Hasibuan, 2019) bahwa keadaan ekonomi orang tua dan perhatian orang tua memiliki pengaruh yang positif terhadap kedisiplinan belajar pada anak. (Elvira et al., 2019) menyatakan dalam penelitiannya bahwa bimbingan belajar oleh orang tua memiliki dampak positif terhadap kedisiplinan belajar anak. (Putra et al., 2019) selain perhatian orang tua, tata tertib yang ada disekolah dapat mempengaruhi peningkatan dan penurunan kedisiplinan belajar siswa.

Dari uraian penelitian pada tahun 2019 menunjukkan adanya kenaikan kedisiplinan belajar anak yang dipengaruhi oleh beberapa faktor. Faktor dari teman sebaya dan lingkungan sekitar dapat berpengaruh besar terhadap kedisiplinan anak. Apa yang anak lihat dan dapatkan dari sekitarnya akan menjadi kebiasaan yang ia lakukan dalam kesehariannya. Adanya peningkatan kedisiplinan belajar peserta didik juga dapat dipengaruhi oleh strategi pendidikan karakter yang diadakan oleh pihak sekolah, model pembelajaran serta strategi yang diberikan oleh guru dalam proses pembelajaran berlangsung. Selain itu perhatian dan bimbingan orang tua juga dapat mempengaruhi peningkatan kedisiplinan belajar pada anak. Kedisiplin merupakan suatu sikap yang ada pada diri seseorang. Keadaan ekonomi dalam keluarga tidak mungkin tidak memiliki pengaruh terhadap kondisi anggota keluarga. Hal tersebut dapat memiliki dampak bagi sikap setiap anggota keluarga, salah satunya berdampak pada anak.

Disiplin merupakan suatu yang berkaitan dengan pengendalian diri seseorang. Disiplin sering kali diperlihatkan oleh mereka yang tepat waktu dan taat akan aturan. Sebaliknya kurangnya disiplin ditunjukkan oleh orang-orang yang tidak tepat waktu dan melanggar peraturan yang disepakati. Ketika anak tidak memiliki perilaku disiplin dalam belajarnya, maka hal tersebut akan berpengaruh terhadap hasil belajarnya pula. Disiplin dan motivasi belajar secara bersama-sama memiliki pengaruh yang signifikan terhadap prestasi belajar siswa (Handayani & Subakti, 2020).

Pada tahun 2020 sebanyak 994 penelitian tentang kedisiplinan belajar pada anak sekolah dasar. (Amalia Safitri et al., 2020) untuk meningkatkan kedisiplinan pada anak di era digital sekarang yang semakin berkembang, orang tua menerapkan pola asuh demokratis dan terbukti memiliki pengaruh yang efektif terhadap kedisiplinan anak. (Hamzah, 2020) dalam pembentukan kedisiplinan pada anak, teman sebaya juga memiliki pengaruh terhadap perilaku disiplin pada setiap anak dikarenakan memiliki kesamaan usia, lingkungan tempat tinggal serta kesamaan status sosial. (Umar, Lulus Mufarikhah, 2020) dengan adanya pandemic covid-19 yang mengharuskan pembelajaran dilakukan secara daring berdampak terhadap siswa, yakni siswa mengalami kejenuhan dalam belajar dan tugas numpuk. (Ristiana & Pratiwi, 2020) metode pembelajaran, ketegasan serta tauladan yang diberikan oleh guru juga mempengaruhi peningkatan dan penurunan terhadap kedisiplinan belajar peserta didik. Senada dengan penelitian (Education et al., 2020) bahwa peran serta pengaruh guru kelas sangat penting dalam meningkatkan kedisiplinan belajar peserta didik.

Dari uraian penelitian di tahun 2020 menunjukkan bahwa adanya penurunan dan kestabilan kedisiplinan belajar pada anak. Faktor yang mempengaruhi penurunan kedisiplinan belajar anak disebabkan oleh adanya pandemic covid-19 yang membuat proses pembelajaran secara daring. Selain itu faktor yang mempengaruhi kedisiplinan belajar anak yaitu tingkat pola asuh orang tua, pengaruh teman sebaya, lingkungan tempat tinggal, serta adanya perkembangan teknologi. Pola asuh orang tua memiliki pengaruh besar terhadap kedisiplinan anak. Selain dari pada itu metode, motivasi, tauladan serta bimbingan guru juga dapat mempengaruhi peningkatan maupun penurunan sikap disiplin belajar pada peserta didik.

Pendidikan adalah pembelajaran yang selalu diasah kemampuan, keterampilan serta kebiasaan pada diri seseorang kapan dan dimanapun ia berada. Pendidikan karakter sangat penting dalam menunjang keberhasilan hasil belajar peserta didik yakni disiplin. Disiplin adalah sikap mental yang dimiliki oleh individu dan mencerminkan rasa kepatuhan dan ketaatan dengan didukung oleh kesadaran dalam menjelaskan serta menjalankan tugas dan kewajiban (Akmaluddin & Haqiqi, 2019).

Pada tahun 2021 sebanyak 991 penelitian mengenai kedisiplinan belajar pada anak sekolah dasar. Disiplin merupakan perilaku peserta didik yang tidak secara langsung melekat pada dirinya sejak lahir, akan tetapi dibentuk oleh lingkungan melalui pola asuh, perlakuan orang tua serta pendidik dan masyarakat (Darmayanti et al., 2021). (Sutarna et al., 2021) dampak dari pembelajaran daring juga berakibat pada kurangnya kedisiplinan belajar siswa, mengalami kekerasan verbal dan anak kurang bersosialisasi. (Ni'mah & Setyawan, 2021) adanya penurunan kedisiplinan belajar siswa dapat disebabkan oleh pemakaian gawai yang berlebihan serta kurangnya waktu luang orang tua bersama anak. (Nisa et al., 2021) bahwa faktor internal dan eksternal pada anak mempengaruhi kedisiplin belajarnya, pekerjaan orang tua serta latarbelakang orang tua dapat mempengaruhi. (Afifah, 2021) bahwa motivasi dan pola asuh orang tua mempengaruhi kedisiplinan belajar peserta didik.

Dari hasil uraian penelitian pada tahun 2021 menunjukkan bahwa adanya penurunan kedisiplinan belajar peserta didik. Hal tersebut dapat dilihat dari analisis penelitian terdahulu. Adanya penurunan kedisiplinan belajar pada anak disebabkan oleh pembelajaran daring yang disebabkan oleh adanya covid-19. Dengan diterapkannya pembelajaran secara daring berdampak pada penurunan motivasi belajar, dan menurunnya sikap disiplin sehingga anak mengesampingkan tugas yang diberikan oleh guru. Disiplin merupakan karakter yang ada pada diri anak yang melekat sejak ia lahir. Penurunan tersebut juga dapat dipengaruhi oleh faktor internal yakni dari diri anak yang tidak memiliki minat untuk terus belajar, dan faktor eksternal yakni dapat dipengaruhi oleh teman sebaya, lingkungan, perhatian orang tua serta metode pembelajaran yang diterapkan oleh guru. Dalam hal ini perhatian serta motivasi orang tua serta penanaman karakter disiplin belajar pada anak sangat penting dalam menunjang keberhasilan belajar peserta didik. Senada dengan penelitian (Handayani & Subakti, 2020) bahwa karakter kedisiplinan belajar anak mempengaruhi hasil belajar peserta didik. Untuk menanamkan kedisiplinan perlu adanya kegiatan kontrol waktu dan ruang sebagai alat untuk memonitoring perilaku peserta didik. Pengontrolan tersebut guru dan orang tua diharapkan dapat bekerja sama.

Pada tahun 2022 terdapat 986 penelitian yang membahas mengenai kedisiplinan belajar pada anak sekolah dasar. (Yuniarti, 2022) dalam penelitiannya bahwa lingkungan sekolah memiliki pengaruh terhadap kedisiplinan belajar siswa. (Sumilat et al., 2022) dengan diterapkan pembelajaran secara daring mempengaruhi pemahaman, penurunan kedisiplinan, hasil belajar serta keterampilan belajar peserta didik. (Afiati & Nurmala, 2022) kurangnya perhatian orang tua dapat mempengaruhi penurunan serta peningkatan kedisiplinan belajar peserta didik. (Tyaningtyas et al., 2022) selain pola asuh, teman sebaya, faktor dari guru dan suasana sekolah menjadi faktor penurunan dan peningkatan disiplin belajar serta hasil belajar siswa. (Tsalisah & Syamsudin, 2022) penggunaan gawai (*handphone*) yang berlebihan dapat

menimbulkan dampak negatif bagi kesehatan anak dan menurunnya kedisiplinan belajar anak sehingga mengesampingkan tugas yang diberikan oleh guru. Kedisiplinan.

Dari hasil uraian penelitian pada tahun 2022 menunjukkan adanya penurunan kedisiplinan dan karakter pada anak. Hal tersebut disebabkan oleh adanya faktor yang terjadi pada anak, yakni faktor lingkungan. Lingkungan merupakan salah satu alasan bagi perubahan perilaku seseorang. Lingkungan tersebut dapat didapatkan di tempat tinggal maupun sekolah. Selain itu pembelajaran daring yang sempat dirasakan oleh para pelajar mengakibatkan motivasi dan kedisiplinan belajar peserta didik menurun. Pembelajaran daring dengan menggunakan gadget membuat peserta didik tidak dapat berfokus pada pembelajaran. Sehingga konsentrasi dan minat belajar peserta didik menurun. Dari hal tersebut tanpa adanya perhatian dari orang tua, capaian hasil belajar anak dapat berpengaruh buruk.

Disiplin merupakan karakter yang ada pada setiap individu. (Dyanto, 2013) kedisiplinan siswa dapat diukur melalui indikator kedisiplinan belajar peserta didik, yakni 1) ketaatan pada tata tertib sekolah, 2) taat terhadap kegiatan pembelajaran di sekolah, 3) taat dalam mengerjakan tugas pelajaran, dan 4) kedisiplinan belajar di rumah.

Suharsimi (2010: 114) mendefinisikan disiplin belajar sebagai sesuatu yang berkenaan dengan pengendalian diri seseorang terhadap bentuk-bentuk aturan dimana aturan tersebut ditetapkan oleh orang yang bersangkutan maupun berasal dari luar. Oleh sebab itu sikap disiplin pada anak harus ditanamkan sejak dini. Hal tersebut tidak hanya melatih dalam pengendalian diri, akan tetapi dapat membantu anak menunjang keberhasilan dalam belajar. Pembiasaan kedisiplinan dalam belajar tentu harus dilakukan secara rutin sebagai modal pembentukan sikap disiplin. Disiplin pada diri anak akan terbentuk dengan baik jika didukung oleh kemampuan memahami dalam menerapkan suatu dengan emosi yang stabil.

Kesuksesan anak terhadap hasil belajar dapat disebabkan oleh kemampuan dalam menerima dan memahami suatu materi yang diberikan oleh guru. Selain itu dapat dipengaruhi oleh beberapa faktor yaitu faktor internal dan eksternal. Faktor internal yakni dari dalam diri siswa tersebut seperti memiliki kecerdasan, cara belajar, disiplin, minat dan motivasi. Sedangkan faktor eksternal yakni yang berasal dari luar diri siswa seperti lingkungan sekolah, keluarga, dan masyarakat. Peserta didik yang memiliki tingkat kedisiplinan yang tinggi selalu memperoleh nilai yang sangat baik.

Penanaman karakter disiplin yang tepat akan menghasilkan perilaku yang baik pula pada dirinya. Begitupun dalam pembelajaran, jika anak selalu disiplin terhadap waktu belajar, maka ia akan berhasil mencapai hasil belajar. Hal ini guru juga diharapkan mampu membantu siswa dalam membentuk dan mempertajam kecerdasan emosional siswa, agar peserta didik memiliki rasa percaya diri yang tinggi dan peduli terhadap orang disekelilingnya.

PENUTUP

Gadget adalah teknologi yang sedang digemari oleh berbagai kalangan pada saat sekarang, mulai dari kalangan orang dewasa hingga pelajar. Penggunaan gadget yang tidak diberi batasan serta perhatian orang tua dan intensitas penggunaan gadget yang tinggi dapat berdampak negatif terhadap anak. Dampak negatif yang diperoleh yaitu berdampak buruk terhadap perubahan fisik anak, menurunnya kedisiplinan belajar anak, berkurangnya minat belajar, konsentrasi belajar anak terganggu dan anak menjadi anti sosial. Sedangkan dampak positifnya yaitu dapat memperoleh informasi tanpa ada batasan serta memperbanyak jaringan persahabatan di media sosial.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdul Aziz Hasibuan. (2019). Al Amin: Jurnal Kajian Ilmu dan Budaya Islam P-ISSN: 2088-7981 E-ISSN: 2685-1148. *Al Amin: Jurnal Kajian Ilmu Dan Budaya Islam*, 2(02), 23–37.
- Addelia Noviana, S. H. R. S. D. H. P. (2020). Manfaat Teknologi Smartphone Di Kalangan Pelajar Sebagai Akses Pembelajaran Di Masa Pandemi Corona-19 Rachmadonna. *Jurnal Pendidikan Islam*, 1(1), 29–43.
- Afiati, E., & Nurmala, M. D. (2022). Hubungan Perhatian Orang Tua Terhadap Minat Belajar Siswa. *Jurnal Fokus Konseling*, 1(4), 449–457.
<https://www.ejournal.umpri.ac.id/index.php/fokus/article/view/1708>
- Afifah, F. N. (2021). Hubungan Pemberian Motivasi dan Pola Asuh Orang Tua Terhadap Disiplin Belajar Siswa Kelas V dalam Kegiatan BDR di SDN 2 Tugurejo Kecamatan April.
<http://etheses.iainponorogo.ac.id/15507/1/210617093 FITRI NUR AFIFAH PGMI pdf.pdf>
- Akmaluddin, & Haqiqi, B. (2019). Kedisiplinan belajar siswa di sekolah dasar (sd) negeri cot keu eung kabupaten aceh besar (studi K kasus). *Jurnal of Education Science (JES)*, 5(2), 1–12.



- Amalia Safitri, Y., Baedowi, S., & Sari Setianingsih, E. (2020). Pola Asuh Orang Tua di Era Digital Berpengaruh Dalam Membentuk Karakter Kedisiplinan Belajar Siswa Kelas IV. *MIMBAR PGSD Undiksha*, 8(3), 508–514.
- Annisa, F. (2019). Penanaman Nilai-Nilai Pendidikan Karakter Disiplin Pada Siswa Sekolah Dasar. *Perspektif Pendidikan Dan Keguruan*, 10(1), 69–74. [https://doi.org/10.25299/perspektif.2019.vol10\(1\).3102](https://doi.org/10.25299/perspektif.2019.vol10(1).3102)
- Ariston, Y., & Frahasini, F. (2018). Dampak Penggunaan Gadget Bagi Perkembangan Sosial Anak Sekolah Dasar. *Journal of Educational Review and Research*, 1(2), 86. <https://doi.org/10.26737/jerr.v1i2.1675>
- Bakar, I. P. S. (2020). Pengaruh Penggunaan Gadget terhadap Minat Belajar Siswa Kelas V Di SD Inpres Tamalanrea II Makassar. *Algazali International Journal Of Educational Research*, 3(1), 39–46. <https://journal-uim-makassar.ac.id/index.php/AIJER/article/view/572>
- Damayanti, E., Ahmad, A., & Bara, A. (2020). Dampak Negatif Penggunaan Gadget. *Jurnal Perempuan Dan Anak*, 4(1), 1–22.
- Darmayanti, E., Dole, F. E., & Ota, M. K. (2021). Pengaruh Kecerdasan Emosional Terhadap Kedisiplinan Belajar Peserta Didik Di Sekolah Dasar. *Prima Magistra: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 2(1), 16–22. <https://doi.org/10.37478/jpm.v2i1.738>
- Dasar, S. S., Ciharuman, S. D. N., Bandung, K., Barat, J., Barosmandiri, S. D. N., Cimahi, K., & Barat, J. (2018). PEDAGOGIK Vol. VI, No. 1, Februari 2018. *Pedagogik*, 1(1), 9–20.
- Dianto, G., Tinggi, S., Bangsa, A., & Belajar, M. (2022). ANALISIS DAMPAK PENGGUNA SMARTPHONE MEMPENGARUHI. 2(2), 140–150.
- Didik, P. (2018). Pengaruh Gadget Terhadap Sikap Disiplin Dan Minat Belajar Peserta Didik. *Research and Development Journal Of Education*, 4(2), 86–97.
- Education, N., Training, T., Li, K., Kilo, S. D. N., Kilo, K., & Dompui, K. (2020). *NineStars Education : Jurnal Ilmu Pendidikan dan Keguruan Peranan Wali Kelas dalam Peningkatan Kedisiplinan Peserta Didik pada*. 1(2), 67–74.
- Elvira, B., Sukmanasa, E., & Muhajang, T. (2019). Peran Bimbingan Belajar Orang Tua Terhadap Disiplin Belajar Siswa. *JPPGuseda | Jurnal Pendidikan & Pengajaran Guru Sekolah Dasar*, 2(2), 87–90. <https://doi.org/10.33751/jppguseda.v2i2.1452>
- Erika, E., Sari, S. M., & Nurmalia, Y. (2020). Manfaat Gadget Sebagai Sumber Belajar Online Siswa Sd Di Masa Pandemi Covid-19. *JGK (Jurnal Guru Kita)*, 5(3), 117–126. <https://jurnal.unimed.ac.id/2012/index.php/jgkp/article/view/30725>
- Hamzah, F. (2020). Hubungan Antara Pengaruh Teman Sebaya Terhadap Kedisiplinan Belajar. *SPEKTRUM: Jurnal Pendidikan Luar Sekolah (PLS)*, 8(3), 301. <https://doi.org/10.24036/spektrumpls.v8i3.109568>
- Handayani, E. S., & Subakti, H. (2020). Pengaruh Disiplin Belajar terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(1), 151–164. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i1.633>
- Herliandry, L. D., Nurhasanah, Suban, M. E., & Heru, K. (2020). Transformasi Media Pembelajaran Pada Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 22(1), 65–70.
- Hidayat, F., Hernisawati, H., & Maba, A. P. (2021). Dampak penggunaan gadget terhadap kepribadian anak sekolah dasar: studi kasus pada siswa 'X'. *Jurnal Humaniora Dan Ilmu Pendidikan*, 1(1), 1–13. <https://doi.org/10.35912/jahidik.v1i1.226>
- Hudaya, A. (2018). Pengaruh Gadget Terhadap Sikap Disiplin Dan Minat Belajar Peserta Didik. *Research and Development Journal of Education*, 4(2), 86–97. <https://doi.org/10.30998/rdje.v4i2.3380>
- Jalilah, S. R. (2021). Analisis Dampak Penggunaan Gadget terhadap Perkembangan Fisik dan Perubahan Perilaku pada Anak Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(1), 28–37. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i1.1716>
- Kurniawati, D. (2020). Pengaruh Penggunaan Gadget terhadap Prestasi Siswa. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 2(1), 78–84. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v2i1.78>
- Kusumo, D., & Afandi, R. (2020). *Table Of Content Article information Rechtsidee*. 7, 1–15.
- Lestari, F. M., & Bahrozi, I. (2021). Pemanfaatan Media Sosial Berbasis Youtube dalam Pembelajaran Tematik Kelas 2 di Masa Pandemi Covid-19. *PEDIR : Journal Elementary Education*, 1(1), 11–22.
- Machmud, K., Pauweni, A. A. J., Karim, A., & Djahara, W. (2022). Pengaruh Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Dini Di Masa Pandemi Covid-19. *Jambura Early Childhood Education Journal*, 4(2), 144–156. <https://doi.org/10.37411/jecej.v4i2.1242>
- Maria, I., & Novianti, R. (2020). The Effects of Using Gadgets during the Covid-19 Pandemic on Children's Behaviour. *Atfaluna: Journal of Islamic Early Childhood Education*, 3(2), 74–81. <https://doi.org/10.32505/atfaluna.v3i2.1966>

- Mariskhana, K. (2018). Dampak Media Sosial (Facebook) dan Gadget Terhadap Motivasi Belajar. *Jurnal Perspektif*, 16(1), 62–67.
- Muzayanati, A., Ramadhana, N. H., Islam, U., Sunan, N., & Yogyakarta, K. (2022). Pengaruh konten tiktok terhadap degradasi akhlak anak madrasah ibtidaiyah di masa pandemi.
- Nafaida, R., N., & N. (2020). Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Anak. *BEST Journal (Biology Education, Sains and Technology)*, 3(2), 57–61. <https://doi.org/10.30743/best.v3i2.2807>
- Ni'mah, 'Umdatun, & Setyawan, D. A. (2021). ONLINE LEARNING : ANALISIS FAKTOR PENURUNAN DISIPLIN PESERTA DIDIK SELAMA MASA PANDEMI COVID-19 'Umdatun Ni' mah Institut Agama Islam Negeri Kudus David Ari Setyawan Corona Virus Disease 2019 atau yang biasa disebut dengan Covid-19 telah menjadi pandemi. *Jurnal Paedagogia*, 10(1), 33–48. <http://jurnalpaedagogia.com/index.php/pgd/article/view/134/65>
- Nisa, F., Fathurohman, I., & Setiawan, D. (2021). Karakter Kedisiplinan Belajar Anak SDN 2 Muryolobo Pada Masa Pembelajaran Daring. *Jurnal Inovasi Penelitian*, 2(4), 1179–1186.
- Nizar, A., & Hajaroh, S. (2019). Pengaruh Intensitas Penggunaan Game Gadget Terhadap Minat Belajar Siswa. *El Midad*, 11(2), 169–192. <https://doi.org/10.20414/elmidad.v11i2.1901>
- Novitasari, N. (2019). Strategi Pendampingan Orang Tua terhadap Intensitas Penggunaan Gadget pada Anak. *Al-Hikmah: Indonesian Journal of Early Childhood Islamic Education*, 3(2), 167–188. <https://doi.org/10.35896/ijecie.v3i2.77>
- Nurkhalizah, S., Rochmani, S., & Septimar, Z. M. (2021). Nusantara Hasana Journal. *Nusantara Hasana Journal*, 1(1), 95–101.
- Prabowo, S. H., Fakhruddin, A., & Rohman, M. (2020). PERAN ORANG TUA DALAM PEMBENTUKAN KARAKTER ANAK DI MASA PANDEMI COVID-19 PERSPEKTIF PENDIDIKAN ISLAM Abstrak Kata Kunci : Peran Orang Tua , Pendidikan Karakter , Pandemi Covid-19 , PENDAHULUAN Keberhasilan pendidikan formal yang ditempuh seorang anak tida. *Pendidikan Islam*, 11(2), 191–207.
- Prasrihamni, M., Zulela, & Edwita. (2022). Jurnal cakrawala pendas. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 8(1), 128–134.
- Purwaningtyas, F. D., Zuroidah, A., Nilam, N. N., & Sela, N. P. (2021). Efektivitas Pola Asuh Orangtua dan Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Psikososial di Tengah Pandemi Covid 19 untuk Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(1), 479–490. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i1.1955>
- Putra, A. W., Suyahman, S., & Sutrisno, T. (2019). Peranan Tata Tertib Sekolah Dalam Membentuk Perilaku Kedisiplinan Siswa Di Sekolah Dasar Negeri 2 Sendangsari Kecamatan Batuwarno Kabupaten Wonogiri Tahun Pelajaran 2019/2020. *Civics Education and Social Science Journal (Cessj)*, 1(1), 106–127. <https://doi.org/10.32585/cessj.v1i1.361>
- Rahmalah, P. Z. (2019). Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Pembentukan Karakter Anak Usia Dini. *Prosiding Seminar Nasional Lppm Ump*, 0(0), 302–310.
- Rihlah, J., Shari, D., & Anggraeni, A. R. (2021). Dampak Penggunaan Gadget Di Masa Pandemi COVID-19 Terhadap Perkembangan Bahasa dan Sosial Anak Usia 5-6 Tahun. *Early Childhood: Jurnal Pendidikan*, 5(1), 45–55.
- Ristiana, D., & Pratiwi, I. A. (2020). Kedisiplinan Belajar Siswa Kelas Iv Sd Negeri Pogading. *Journal for Lesson and Learning Studies*, 3(2), 166.
- Subarkah, M. A. (2019). Pengaruh Gadget Terhadap Perkembangan Anak. *Rausyan Fikr: Jurnal Pemikiran Dan Pencerahan*, 15(1), 125–139. <https://doi.org/10.31000/rf.v15i1.1374>
- Sugiyono, P. D. (2017). *METODE PENELITIAN KUANTITATIF, KUALITATIF DAN R & D*. Alfabeta.
- Sumilat, J. M., Rorimpandey, W. H. F., & Siruru, S. (2022). Analisis Dampak Pembelajaran Daring Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Basicedu*, 6(5), 8537–8544. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i5.3739>
- Suradi, F. M., Damayanti, V., Guru, P., Dasar, S., & Djuanda, U. (2022). *PENGUNAAN GADGET TERHADAP PERILAKU SOSIAL ANAK: STUDI KASUS PADA SISWA SDN 2 TANGKIL*. 8.
- Sutarna, N., Acesa, A., Cahyati, N., Giwangsa, S. F., Iskandar, D., & Harmawati, H. (2021). Dampak Pembelajaran Daring terhadap Siswa usia 5-8 tahun. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(1), 288–297. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i1.1265>
- Syabhana, A., Hafiz, A., & Jumiati. (2022). Analysis of Gadget Use on The Morale of Students of Sdn Murung Raya I Banjarmasin. *E-Prints Uniska*, 1–13. <http://eprints.uniska-bjm.ac.id/id/eprint/10138>
- Syifa, L., Setianingsih, E. S., & Sulianto, J. (2019). Dampak Penggunaan Gadget terhadap Perkembangan Psikologi pada Anak Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 3(4), 538. <https://doi.org/10.23887/jisd.v3i4.22310>
- Tamsil, H. A. (2021). "Permasalahan Penggunaan Gadget Pada Tumbuh Kembang Anak Usia Dini di Masa Pandemi COVID-19. *Jendela PLS*, 6(1), 44–49. <https://doi.org/10.37058/jpls.v6i1.3140>

- Tsalisah, N. H., & Syamsudin, A. (2022). Dampak Pembelajaran Daring terhadap Proses Belajar Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(3), 2391–2403. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i3.1958>
- Tyaningtyas, K. E., Budiman, M. A., & Damayani, A. T. (2022). Analisis Pola Asuh Orang Tua Terhadap Kedisiplinan Belajar Siswa Kelas Iv Sd Negeri 3 Sidorejo Kendal. *Dwijaloka Jurnal Pendidikan Dasar & Menengah*, 2(4), 438–451. <http://jurnal.unw.ac.id/index.php/dwijaloka/index>
- Umar, Lulus Mufarikhah, M. N. (2020). Studi Kepustakaan Tentang Dampak Wabah Covid-19 Terhadap Kegiatan Belajar Mengajar Pada Siswa Sekolah Dasar. *Program Studi Bimbingan Konseling, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya*, 599–609.
- Yuniarti, D. D. W. I. (2022). *Pengaruh lingkungan sosial sekolah terhadap kedisiplinan belajar siswa kelas iv sekolah dasar negeri 1 towangsan gantiwarno kabupaten klaten tahun pelajaran 2021/2022*.

This page is intentionally left blank

Analisis Intensitas Penggunaan Gadget Terhadap Kedisiplinan Belajar Anak Usia Sekolah Dasar

ORIGINALITY REPORT

9%

SIMILARITY INDEX

9%

INTERNET SOURCES

5%

PUBLICATIONS

2%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1

[edukatif.org](#)

Internet Source

4%

2

[journal.lppmunindra.ac.id](#)

Internet Source

4%

3

[admin.ebimta.com](#)

Internet Source

2%

Exclude quotes On

Exclude matches < 2%

Exclude bibliography On