

Gadget dan Implikasinya Pada Karakteristik Belajar Siswa Sekolah Dasar

Selvi Aprianti¹, Lutfiyah Anjelina Aqilah², Siti Maghfiroh³, Retno Dewanti⁴, Linda Purwanti⁵,
Azizah Rohmah⁶, Salsabila Isnaini⁷

¹²³⁴⁵⁶⁷ Sejolah Tinggi Agama Islam Sabilul Muttaqin Mojokerto
e-mail: selviaprianti@staisam.ac.id

ABSTRACT

The use of gadgets in an educational context has a complex impact on the learning characteristics of primary school students. Gadgets, as interactive learning tools, provide easy access to a variety of educational materials that attract students' attention, thus increasing their motivation to learn and mastering technology early on. However, on the other hand, uncontrolled use of gadgets can lead to risks such as addiction, social disruption, unstable emotions, and negative impacts on children's character development. This article uses the literature review method to explore the benefits and challenges posed by gadget use on character development and learning styles of elementary school students. The results show that gadgets can support the learning process by providing a more interesting learning experience through visual, auditory and kinesthetic media. On the other hand, excessive use of gadgets tends to inhibit social interaction, reduce physical activity, and potentially cause dependence on technology. Therefore, the role of teachers and parents becomes very important in directing and limiting the use of gadgets, so that students can utilize technology positively without sacrificing their emotional and social balance. Recommendations from this study include the implementation of a balanced digital education, responsible digital skills development, and supervision and time management of gadget use by students. With this approach, gadgets can be an effective supporting tool for learning, while helping to shape students' adaptive, creative and responsible characters in the digital era.

Keywords: *Gadgets, Learning Characteristics, Digital Education, Learning Styles, Elementary School Students, Character Development)*

ABSTRAK

Penggunaan gadget dalam konteks pendidikan membawa dampak yang kompleks terhadap karakteristik belajar siswa sekolah dasar. Gadget, sebagai alat pembelajaran interaktif, memberikan kemudahan akses terhadap berbagai materi edukasi yang menarik perhatian siswa, sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar dan penguasaan teknologi sejak dini. Namun, di sisi lain, penggunaan gadget yang tidak terkontrol dapat menimbulkan risiko seperti kecanduan, gangguan sosial, emosi yang tidak stabil, dan dampak negatif pada perkembangan karakter anak. Artikel ini menggunakan metode kajian pustaka untuk mengeksplorasi manfaat dan tantangan yang ditimbulkan oleh penggunaan gadget terhadap perkembangan karakter dan gaya belajar siswa sekolah dasar. Hasil kajian menunjukkan bahwa gadget dapat mendukung proses pembelajaran dengan memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik melalui media visual, auditori, dan kinestetik. Di sisi lain, penggunaan gadget yang berlebihan cenderung menghambat interaksi sosial, mengurangi aktivitas fisik, serta berpotensi menyebabkan ketergantungan pada teknologi. Oleh karena itu, peran guru dan orang tua menjadi sangat penting dalam mengarahkan dan membatasi penggunaan gadget, sehingga siswa dapat memanfaatkan teknologi secara positif tanpa mengorbankan keseimbangan emosional dan

sosial mereka. Rekomendasi dari penelitian ini meliputi penerapan pendidikan digital yang seimbang, pengembangan keterampilan digital yang bertanggung jawab, serta pengawasan dan manajemen waktu penggunaan gadget oleh siswa. Dengan pendekatan ini, gadget dapat menjadi sarana pendukung yang efektif untuk pembelajaran, sekaligus membantu membentuk karakter siswa yang adaptif, kreatif, dan bertanggung jawab dalam era digital.

Kata Kunci: Gadget, Karakteristik Belajar, Pendidikan Digital, Gaya Belajar, Siswa Sekolah Dasar, Perkembangan Karakter

PENDAHULUAN

Memahami karakteristik belajar anak di era gempuran banyaknya penggunaan gadget pada masa sekarang dapat menciptakan proses pembelajaran yang efektif, menciptakan lingkungan belajar yang lebih efektif dan mendukung perkembangan anak secara optimal sehingga mereka dapat berkembang secara optimal dalam lingkungan yang positif dan mendukung (Saputri & Setyawan, 2022). Hal tersebut dikarenakan dari memahami karakteristik dapat menjadi faktor pertimbangan serta panduan dalam merumuskan dan merancang strategi pembelajaran. Strategi pembelajaran tersebut mencakup model, media, metode ataupun pendekatan pembelajaran yang dirancang untuk memastikan bahwa peserta didik dapat mewujudkan tujuan pembelajaran. Dengan adanya gadget memberikan akses yang lebih mudah terhadap berbagai materi pembelajaran interaktif yang dapat menarik perhatian siswa. Platform seperti aplikasi pembelajaran dan video pembelajaran dapat membantu siswa memahami materi dengan lebih menyenangkan. Penggunaan perangkat sejak dini membantu siswa mengembangkan keterampilan teknologi yang akan berguna di masa depan. Gadget membantu siswa tetap terhubung dengan teman, guru, dan orang tua, terutama selama pembelajaran jarak jauh (Azzahra & Nurjaman, 2023). Orang tua dan guru perlu mengajarkan anak-anak tentang pentingnya menjaga keseimbangan antara penggunaan gadget dan aktivitas fisik dan social. (Yusnadi et al., 2024) Gadget sebuah perangkat atau instrumen elektronik yang memiliki tujuan dan fungsi praktis terutama untuk membantu pekerjaan manusia. Namun terdapat beberapa manfaat dan kerugian yang di timbulkan oleh gadget itu sendiri memang tergantung dari pemanfaatan gadget.

Karakteristik belajar adalah ciri khas yang beragam dan unik pada setiap siswa dalam proses belajar, sehingga mempengaruhi cara mereka menyerap dan memproses informasi. Aktivitas memahami karakteristik dari peserta didik sangat krusial bagi guru. Hal tersebut dikarenakan dari memahami karakteristik dapat menjadi faktor pertimbangan serta panduan dalam merumuskan dan merancang strategi pembelajaran. Dengan pengetahuan tersebut, guru dapat mengelola berbagai aspek pembelajaran dengan lebih baik dan merancang komponen

pembelajaran yang sesuai, sehingga proses pengalaman belajar peserta didik terjadi lebih relevan dan bermanfaat.(Ferrary et al., 2024). Pemahaman mendalam tentang karakteristik belajar siswa menjadi landasan penting bagi guru untuk menciptakan strategi pembelajaran yang adaptif dan efektif, sehingga mampu mendukung keberhasilan proses pendidikan secara keseluruhan.

Siswa merupakan individual yang unik artinya orang satu dengan yang lain berbeda. Karakter adalah suatu nilai yang ada pada diri seseorang pada saat ini, melalui perjumpaan, pengajaran, penebusan dosa atau percobaan, dan pengaruh ilmu pengetahuan, kemudian dipadukan dengan beberapa sifat yang dimiliki oleh orang tersebut, kemudian membentuk suatu nilai sifat, dan untuk memuaskan daya. Tentunya setiap siswa yang terlibat dalam kegiatan belajar mengajar mempunyai keterampilan, bakat, dan potensi yang berbeda-beda. Oleh karena itu, setiap siswa mempunyai guru sebagai pendidiknya, yang membantu mereka mengembangkan dan memanfaatkan bakat, keterampilan, dan potensi yang dimilikinya. Tentunya setiap siswa mempunyai karakteristik yang berbeda-beda. Untuk mengoptimalkan hasil belajar semaksimal mungkin, semua siswa harus diperhatikan. Oleh karena itu, setiap kegiatan pembelajaran harus disesuaikan dengan karakteristik siswa dan kemampuannya dalam memahami materi pelajaran. Hal ini wajar karena setiap siswa mempunyai kemampuan yang berbeda-beda dalam memahami materi pelajaran yang diajarkan oleh guru. (Agustin2021). Perhatian terhadap keunikan setiap siswa dan penyesuaian pembelajaran berdasarkan karakteristik mereka menjadi kunci dalam menciptakan proses pendidikan yang inklusif, efektif, dan mampu mengembangkan potensi masing-masing siswa secara optimal.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif dengan menggunakan teknik literature review. Tujuan dari penelitian pustaka adalah untuk mendapatkan pemahaman yang mendalam tentang masalah untuk menemukan landasan teori untuk penelitian. Instrumen yang digunakan penelitian ini menggunakan jenis data sekunder yaitu data dan referensi dari literatur yang telah ada selama kurang lebih 10 tahun. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah identifikasi data dari berbagai perpustakaan atau dalam bentuk buku artikel majalah, surat kabar atau bahkan website yang berhubungan dengan masalah yang akan dipecahkan.

Tahapan penelitian dilaksanakan literature review dengan menghimpun sumber kepustakaan, baik primer (deskripsi langsung dari saksi mata kejadian, sumber primer umumnya berbentuk karya orisinal yang ditulis oleh orang pelaku), sekunder (biasanya ditulis oleh pengarang yang tidak mengalami peristiwa tersebut secara langsung, contoh sumber

sekunder adalah review dari jurnal, buku teks, dan indeks publikasi), dan tersier (sumber jenis ini digunakan sebagai petunjuk untuk melakukan penelusuran lebih lanjut, handbooks, bibliografi dan ensiklopedia adalah bagian dari sumber tersier) (Assyakurrohim et al., 2022). Teknik yang digunakan dalam pengumpulan data dalam makalah ini menggunakan data sekunder yakni dengan mengumpulkan data secara tidak langsung dengan meneliti objek yang bersangkutan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Dalam mewujudkan pendidikan karakter pada anak, tidak dapat dilakukan tanpa penanaman nilai-nilai, karena karakter berasal dari nilai tentang sesuatu. Karakter individu yang dijiwai oleh sila-sila Pancasila, dikelompokkan dengan dua cara yaitu prinsip empat olah (olah hati, olah pikir, olah raga, olah rasa dan karsa) dan nilai-nilai kewajiban terhadap Tuhan yang maha pencipta, terhadap diri sendiri, keluarga, masyarakat, bangsa dan juga alam lingkungan. Ada 18 karakter bangsa yang menjadi target sekaligus indikator keberhasilan pendidikan karakter bangsa meliputi: 1) Religius, 2) Jujur, 3) Toleransi, 4) Disiplin, 5) Kerja keras, 6) Kreatif, 7) Mandiri, 8) Demokratis, 9) Rasa ingin tahu, 10) Semangat kebangsaan, 11) Cinta tanah air, 12) Menghargai prestasi, 13) Bersahabat/Komunikatif, 14) Cinta damai, 15) Gemar membaca, 16) Peduli lingkungan, 17) Peduli sosial dan 18) Tanggung jawab. (Supriyono, 2020)

Gaya belajar siswa merupakan sifat atau karakteristik masing-masing siswa dalam proses belajar, seperti cara siswa dalam menerima, mengolah, dan mengingat suatu informasi. Karakteristik siswa sekolah dasar adalah suka bersenang-senang, aktif, suka bekerja dalam kelompok dan suka merasakan pengalaman secara langsung. Ada tiga jenis gaya belajar, yaitu visual, auditori, dan kinestetik. Siswa dengan gaya belajar visual akan belajar dengan melihat secara langsung. Siswa dengan gaya belajar auditori belajar melalui pendengaran. Siswa dengan gaya belajar kinestetik akan belajar melalui gerakan dan belajar melalui sentuhan. Ciri-ciri individu dengan gaya belajar visual antara lain lebih suka membaca, memperhatikan penampilan, lebih tertarik pada rangsangan visual daripada rangsangan pendengaran, dan daya ingat visual yang baik. Alat bantu visual seperti gambar atau alat bantu visual seperti Powerpoint dapat membantu siswa memahami lebih cepat. Siswa yang menggunakan gaya belajar auditori sangat bergantung pada pendengaran untuk menyerap dan memahami informasi baru. Ciri-ciri gaya belajar auditori antara lain lebih suka mendengarkan penjelasan instruktur daripada membaca mandiri, mendengarkan musik atau bernyanyi sambil belajar, terlibat dalam percakapan yang lama dan mudah terganggu oleh kebisingan di kelas serta

menunjukkan partisipasi aktif dalam diskusi. Siswa yang menunjukkan gaya belajar kinestetik ditandai dengan gerakan fisik saat belajar. Selama proses pembelajaran, siswa cenderung melakukan tindakan seperti menggedor meja, berjalan maju mundur, dan sering menyela teman sekelas yang juga sedang belajar. Individu dengan gaya belajar kinestetik menunjukkan preferensi untuk mengintegrasikan aktivitas fisik ke dalam upaya belajar mereka. Ketiga ciri gaya belajar tersebut menjelaskan bahwa siswa lebih mudah memahami informasi visual dibandingkan informasi auditori, cenderung rapi dan rapi, serta mudah memahami informasi melalui membaca. Ciri-ciri tersebut mencerminkan gaya belajar visual yang digunakan siswa saat belajar. Siswa dengan gaya belajar auditori cenderung membaca nyaring, berinteraksi aktif, berpartisipasi dalam diskusi, dan menjelaskan sesuatu secara lisan. Sedangkan pada gaya belajar kinestetik, siswa kesulitan untuk berdiam diri ketika mendengarkan, menunjuk ketika membaca, sering menggunakan bahasa tubuh, dan menikmati aktivitas fisik.(Fadhila, Agusdianita, and Desri 2024). Dengan memahami berbagai gaya belajar siswa, guru dapat merancang strategi pembelajaran yang lebih efektif dan sesuai kebutuhan, sehingga setiap siswa dapat mengoptimalkan potensi mereka dalam memahami materi dan mencapai tujuan pembelajaran secara maksimal.

Memperhatikan karakteristik perkembangan anak sangat penting dalam pendidikan di Sekolah Dasar. Oleh karena itu, para guru harus memiliki keterampilan untuk merancang dan melaksanakan pembelajaran yang sesuai dengan perkembangan anak. Sangat penting bagi guru untuk memiliki keterampilan itu agar perkembangan kognitif siswa dapat berlangsung dengan baik. Jika pembelajaran tidak disesuaikan dengan tahap perkembangan siswa, bisa menimbulkan masalah seperti rendahnya motivasi untuk belajar, kurangnya ketertarikan terhadap pelajaran, dan bahkan kecemasan selama proses pembelajaran (Zahroh et al., 2023). Waktu yang dihabiskan untuk perangkat seluler tidak selalu berarti hasil akademik yang lebih baik. Perlunya pemahaman yang lebih mendalam mengenai hubungan antara penggunaan gadget dan prestasi akademik, dengan mempertimbangkan factor-faktor seperti lingkungan belajar dan perbedaan individu. Pendidik dan orang tua didesak untuk mengadopsi pendekatan komprehensif yang mendorong penggunaan gadget yang bertanggung jawab (Madarcos, De Vera, and Manlavi 2024).

Perkembangan kebudayaan yang sangat pesat diikuti dengan kemajuan teknologi yang canggih. Apalagi jika tidak digunakan secara aktif untuk pembelajaran maka akan menjadi penghambat kegiatan pembelajaran. Hal ini tidak lepas dari teori baritban tentang fungsi gadget. Fungsinya antara lain: 1) sebagai sarana komunikasi agar tetap terhubung dengan teman dan keluarga, 2) sebagai pendukung bisnis, 3) sebagai pengubah batas-batas sosial.

Society, 4) Sebagai sarana pelepas stres. Ketidaksesuaian antara fokus dan usaha dapat mempengaruhi minat belajar khususnya bagi siswa sekolah dasar. Hal ini dapat mempengaruhi keberhasilan belajar di sekolah. Kemajuan teknologi seharusnya memungkinkan adanya informasi yang lebih komprehensif. Misalnya saja ketika belajar di sekolah, siswa dapat mencari materi dan materi pembelajaran di internet yang tidak dapat mereka pahami. Hal ini sesuai dengan pendapat bahwa penggunaan gadget dapat menunjang kegiatan pembelajaran. Salah satunya adalah menggunakan browser untuk mencari sumber belajar selain buku (Nikmawati, Bintoro, and Santoso 2021). Kemajuan teknologi, termasuk penggunaan gadget, harus dimanfaatkan secara optimal sebagai alat pendukung pembelajaran yang efektif, sehingga dapat meningkatkan minat belajar siswa dan membantu mereka mengakses informasi yang lebih luas untuk mendukung keberhasilan pendidikan.

Penggunaan gadget memiliki dampak yang kognitif terhadap karakteristik belajar siswa. Penggunaan gadget yang bijak itu dapat membantu siswa belajar yang efektif, serta mendapatkan informasi yang luas dan beragam. Namun penggunaan gadget memiliki dampak positif dan negatif. Penggunaan yang berlebihan dapat menyebabkan kecanduan, kesulitan dalam mengelola emosi, dan masalah kesehatan fisik. Namun, penggunaan gadget juga memiliki potensi positif, seperti membantu perkembangan fungsi adaptif anak dan mendukung perkembangan kreatifitas. Kedua, peran orang tua dan guru sangat penting dalam mengatur penggunaan gadget oleh anak-anak. Mereka perlu menetapkan aturan yang jelas tentang waktu dan cara penggunaan gadget, serta mendukung anak-anak dalam mengembangkan keterampilan sosial dan emosional yang seimbang. Memasukkan gadget dalam pembelajaran di sekolah memberikan kontribusi yang signifikan sebagai sumber belajar dan memfasilitasi proses pembelajaran yang nyaman. Hal ini menumbuhkan lingkungan belajar yang efektif dan efisien, yang pada akhirnya meningkatkan hasil belajar siswa. (Madarcos, De Vera, and Manlavi 2024). Penggunaan gadget secara bijak dan terarah, didukung oleh peran aktif orang tua dan guru, dapat mengoptimalkan manfaat teknologi dalam pembelajaran sekaligus meminimalkan dampak negatifnya, sehingga mendukung perkembangan siswa secara holistik baik dalam aspek kognitif, sosial, maupun emosional.

Gadget merupakan barang canggih yang diciptakan dengan berbagai aplikasi yang dapat menyajikan berbagai media berita, jejaring sosial, hobi, bahkan hiburan. Begitupun dalam dunia pendidikan gadget memiliki pengaruh yang sangat besar, dengan adanya gadget siswa dapat mengakses berbagai informasi edukasi seperti digunakan untuk mencari berbagai informasi mengenai materi yang dianggap sulit. Dalam hal ini orang tua dan guru sangat berperan penting dalam mengarahkan anak dalam menyeimbangkan penggunaan gadget agar

tidak berdampak buruk bagi karakteristik anak (Fajrin et al., 2023). Kuncinya adalah menyeimbangkan penggunaan gadget dengan bimbingan orang tua. Secara umum, penelitian ini menekankan seberapa penting peran orang tua dan pendidik dalam mengawasi dan mengatur penggunaan gadget untuk memaksimalkan manfaat dan meminimalkan risiko yang akan terjadi pada anak. Dalam pemakaian gadget, lebih banyak dampak buruk dari pada dampak baiknya, yaitu diantaranya ialah: 1) Anak menjadi pemarah karena diganggu ketika bermain gadget; 2) Kecanduan game online; 3) Anak menjadi malas mengerjakan pekerjaan rumah karena kecanduan bermain game; 4) Anak menjadi pembangkang; dan 5) Anak menjadi tidak jujur hanya demi kepentingannya dalam bermain game bukan untuk kepentingan sekolah. (Saputri & Setyawan, 2022). Kolaborasi yang kuat antara orang tua dan pendidik dalam mengawasi penggunaan gadget sangat diperlukan untuk memastikan bahwa teknologi digunakan secara positif dan seimbang, sehingga mendukung perkembangan anak tanpa mengorbankan karakter dan kebiasaan baik mereka.

Pendidikan digital yang seimbang, yang tidak hanya berfokus pada penggunaan gadget tetapi juga pada pengembangan keterampilan digital yang bertanggung jawab, dapat membantu anak-anak menggunakan teknologi dengan cara yang positif. Mengajarkan anak-anak untuk mengembangkan kebiasaan sehat dalam menggunakan gadget, seperti mengambil istirahat setiap satu jam penggunaan, juga penting untuk mencegah dampak negatif pada kesehatan mereka. Selain itu, penting juga untuk memilih gadget yang sesuai dengan usia anak dan memilih aplikasi permainan yang sesuai dengan usia anak. Dalam konteks penggunaan gadget oleh anak-anak, terdapat berbagai teori yang mendukung pemahaman tentang dampaknya. Di antara dampak yang teridentifikasi, dampak negatif seperti anak mengabaikan perintah orang tua, anak menggunakan bahasa melebihi usianya, menghambat pembelajaran, ketergantungan dan temperamen adalah yang paling menonjol. Teori yang terkait adalah teori perilaku yang menekankan bahwa perilaku anak dipengaruhi oleh rangsangan yang ada di sekitarnya. Dalam hal ini, gadget dapat menjadi stimulus dominan yang mengalihkan perhatian anak dari aktivitas yang lebih produktif. Teori psikologi perkembangan juga mendukung pemahaman tersebut dengan menekankan pentingnya lingkungan dalam membentuk kepribadian dan perilaku anak. Penggunaan gadget yang tidak terkontrol, apalagi tanpa pengawasan, dapat menimbulkan dampak yang lebih negatif lagi bagi anak. Oleh karena itu, peran orang tua sangat penting dalam mengawasi, membimbing, dan mengingatkan anak dalam menggunakan gawai agar perkembangan kepribadian anak seimbang dan sehat. (Anugrah et al., 2023). Dengan demikian, pendidikan digital yang terarah, disertai pengawasan dan bimbingan orang tua,

menjadi kunci utama untuk memastikan penggunaan gadget dapat mendukung perkembangan anak secara optimal tanpa menimbulkan dampak negatif yang merugikan.

Anak usia sekolah dasar yang berusia 6-12 tahun sejatinya belum memiliki jiwa yang stabil. Itu artinya anak belum bisa memilih mana yang baik dan mana yang buruk bagi dirinya. Memang sudah sewajarnya anak dikenalkan dengan gadget yang ada sekarang agar anak tidak ketinggalan perkembangan zaman. Namun tentunya hal tersebut tidak terlalu berlebihan dalam mengenalkannya. Hal ini sangat tidak baik bagi tumbuh berkembangnya anak, jika anak berlebihan dengan gadget bahkan sampai kecanduan, maka anak akan sulit diatasi karena menganggap bahwa gadget lebih dari sekedar teman. Pada orang dewasa, umumnya waktu yang dihabiskan untuk menggunakan gadget berkisar 1-4 jam dalam pemakaian gadget berkali-

kali. Kondisi ini tidak sewajarnya disamakan dengan anak-anak, penggunaan gadget pada anak-anak harus dibedakan dari orang dewasa. Karena jika hal ini dilaksanakan maka bukan tak mungkin akan menimbulkan dampak negatif bagi anak, salah satunya rasa kecanduan terhadap gadget akan cepat dirasakan. (Anugrah et al., 2023) Pemantauan dan manajemen waktu yang tepat sangat penting untuk menumbuhkan kebiasaan teknologi yang sehat dan perkembangan karakter belajar pada siswa sekolah dasar lebih maksimal, terutama penggunaan gadget yang semakin berkembang (Sri Rizqi Wahyuningrum & Fitriyah, 2023). Oleh karena itu, pengenalan dan penggunaan gadget pada anak usia sekolah dasar harus dilakukan secara bijaksana, dengan pengawasan yang konsisten dari orang tua dan guru, agar teknologi dapat dimanfaatkan sebagai alat pendukung pembelajaran tanpa mengorbankan keseimbangan perkembangan fisik, sosial, dan emosional anak.

KESIMPULAN DAN SARAN

Karakter individu yang dijiwai oleh sila-sila Pancasila, dikelompokkan dengan dua cara yaitu prinsip empat olah Tanggung jawab. Oleh karena itu, para guru harus memiliki keterampilan untuk merancang dan melaksanakan pembelajaran yang sesuai dengan perkembangan anak. Mereka perlu menetapkan aturan yang jelas tentang waktu dan cara penggunaan gadget, serta mendukung anak-anak dalam mengembangkan keterampilan sosial dan emosional yang seimbang. Pendidikan digital yang seimbang, yang tidak hanya berfokus pada penggunaan gadget tetapi juga pada pengembangan keterampilan digital yang bertanggung jawab, dapat membantu anak-anak menggunakan teknologi dengan cara yang positif. Secara umum, penelitian ini menekankan seberapa penting peran orang tua dan pendidik dalam mengawasi dan mengatur penggunaan gadget untuk memaksimalkan manfaat dan meminimalkan risiko yang akan terjadi pada anak. Anak usia sekolah dasar yang berusia

6-12 tahun sejatinya belum memiliki jiwa yang stabil. Itu artinya anak belum bisa memilih mana yang baik dan mana yang buruk bagi dirinya.

Melalui artikel ini saya berharap para pembaca dapat lebih memperhatikan dan mengawasi anak-anaknya dalam menggunakan gadget, agar dapat menggunakannya dengan bijak. Sebaiknya orang tua maupun guru mengawasi dan membatasi waktu penggunaan gadget setiap harinya. Hal ini dilakukan agar anak tidak terus menerus bermain gadget, menjaga kestabilan emosi, dan memungkinkan anak melakukan interaksi sosial nyata dengan dunia nyata disekitarnya. Bukan berarti melepaskan pengawasan dan berpikir bahwa gadget adalah alat dan bisa menjadi pilihan terbaik sebagai hiburan untuk menjauhkan anak dari melakukan aktivitas lain.

DAFTAR PUSTAKA

- Agustin, Nella. 2021. Peran Guru Dalam Membentuk Karakter Siswa. Yogyakarta: UAD Press.
- Anugrah, R., Safrizal, & Komalasari, E. (2023). Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Kepribadian Siswa Sekolah Dasar. *JUDIKDAS: Jurnal Ilmu Pendidikan Dasar Indonesia*, 3(1), 1–8. <https://doi.org/10.51574/judikdas.v3i1.693>
- Azzahra, D., & Nurjaman, A. R. (2023). Karakteristik Anak SD pada Teknologi dalam Pepspektif Islam. *Journal of Education Research*, 4(2), 556–562.
- Estari, A. W. (2020). Pentingnya Memahami Karakteristik Peserta Didik dalam Proses Pembelajaran. *Workshop Nasional Penguatan Kompetensi Guru Sekolah Dasar SHEs: Conference Series*, 3(3), 1439–1444. <https://jurnal.uns.ac.id/shes>
- Fadhila, Annisa, Neza Agusdianita, and Desri Desri. 2024. “Literatur Review: Gaya Belajar Siswa Sekolah Dasar.” *Social, Humanities and Educational Studies* 7 (3): 1–23.
- Fajrin, F. Q., Prawesti, V. Della, Nabilah, T. Z., Cahyaningrum, F. N., Faradisi, A. R., Sari, E. A., & Savitri, R. (2023). Analisis Dampak Penggunaan Gadget Pada Motivasi Belajar Siswa. *JURNAL INDOPEdia (Inovasi Pembelajaran Dan Pendidikan)*, 1(2), 673–683.
- Farida, A., Salsabila, Un. H., Hayati, L. L. N., Ramadhani, J., & Saputri, Y. (2021). Optimasi Gadget dan Implikasinya Terhadap Pola Asuh Anak. *Jurnal Inovasi Penelitian*, 1(8).
- Ferrary, C. H., Kurniawan, A., Safitri, R. Y., Hikmah, U. N., Krismawati, B. M., Rahmawati, K., & Darmawan, I. (2024). Urgensi Memahami Karakteristik Peserta Didik dalam Pembelajaran pada Kurikulum Merdeka. *Jurnal Basicedu*, 8(5), 3985–3997.
- Fitriana, F., Ahmad, A., & Fitria, F. (2021). Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Perilaku Remaja Dalam Keluarga. *Psikoislamedia : Jurnal Psikologi*, 5(2), 182. <https://doi.org/10.22373/psikoislamedia.v5i2.7898>.

- Jamaludin, U., Pribadi, R. A., & Mulyawati, F. (2023). Karakteristik Belajar dan Pembelajaran Anak Usia Sekolah Dasar (SD). *Didaktik:Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*, 09(02), 4744–4753.
- 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>.
- Madarcos, Cherry Ann, Mercy Grace De Vera, and Maribeth Manlavi. 2024. “The Effectiveness of Using Gadgets on Students’ Learning Interests and Academic Performance.” *International Journal of Education and Teaching Zone 3* (1): 1–11. <https://doi.org/10.57092/ijetz.v3i1.222>.
- Muhammad Zainal Roisul Amin, Adi Mulyadi, Lestyo Wulandari, & Bambang Sri Kaloko. (2024). Metode Mengurangi Kecanduan Gadget dan Meningkatkan Prestasi Dengan Mengenal Gaya Belajar Anak. *TEKIBA: Jurnal Teknologi Dan Pengabdian Masyarakat*, 4(1), 29-36. <https://doi.org/10.36526/tekiba.v4i1.3692>
- Nikmawati, Henry Suryo Bintoro, and Santoso. 2021. “Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Hasil Belajar Dan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar.” *Jurnal Edutech Undiksha* 9 (2): 254. <https://doi.org/10.23887/jeu.v9i2.38975>.
- Pratiwi, R. D., Dewi, S., Kusumawati, A., Unayah, M., Kusumawati, U., Andriati, R., Keperawatan, P. S., Tinggi, S., Kesehatan, I., Dharma, W., Tangerang, H., Selatan, T., Program, M., Keperawatan, S., Tinggi, S., Kesehatan, I., Dharma, W., & Selatan, T. (2022). the Relationship of Gadget Use With Character Development in Late Childhood Children : Perkembangan Karakter Pada Anak Late Childhood : Studi Literatur. 2(1), 1–14.
- Purwaningtyas, F. D., Septiana, Y., Aprilia, H., & Candra, G. (2023). Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Psikologi Pada Anak Sekolah Dasar. *Psikologi Wijaya Putra*, 4(1).
- Rini, N. M., Pratiwi, I. A., & Ahsin, M. N. (2021). Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perilaku Sosial Anak Usia Sekolah Dasar. *Jurnal Educatio*, 7(3), 1236–1241. <https://doi.org/10.31949/educatio.v7i3.1379>
- Saputri, R. D. R., & Setyawan, A. (2022). Dampak Penggunaan Gadget terhadap Perkembangan Karakter pada Anak Sekolah Dasar. *AMAL INSANI (Indonesian Multidiscipline of Social Journal)*, 3(1), 24–31. <https://doi.org/10.56721/amalinsani.v3i1.109>.
- Sauri, S., Sulastri, A., Hakim, A. R., & Sururuddin, M. (2022). Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Karakter Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 8(3), 1167–1173. <https://doi.org/10.31949/educatio.v8i3.3226>.
- Sri Rizqi Wahyuningrum, & Fitriyah. (2023). Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Pola Belajar Siswa di SMPN 4 Pamekasan. *DA’WA: Jurnal Bimbingan Penyuluhan & Konseling Islam*, 2(2). <https://doi.org/10.36420/dawa.v2i2.217>.
- Supriyono, L. (2020). Peran Orang Tua Dalam Menyikapi Gadget Dan Implikasinya Terhadap Penyimpangan Perilaku Seksual Anak. *Profetika: Jurnal Studi Islam*, 21(2), 159–166. <https://doi.org/10.23917/profetika.v2i2.13077>.

- Yusnadi, Rukhmana, T., Sujana, N., Putra, S. R., Nugraha, A. R., & Arianti, D. (2024). Pengaruh Gadget Pada Karakter Anak di SD. *Journal on Education*, 6(3), 18–25.
- Zahroh, S., Rokmanah, S., & Syachruroji, A. (2023). Menganalisis Karakteristik Belajar Untuk Siswa Sekolah Dasar Dengan Kemampuan Daya Ingat Tinggi. *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandir*, 09(5), 5–24. [http://repo.iain-tulungagung.ac.id/5510/5/BAB 2.pdf](http://repo.iain-tulungagung.ac.id/5510/5/BAB%202.pdf).