

DAMPAK PENGGUNAAN TEKNOLOGI GADGET DALAM PEMBELAJARAN PADA SISWA SEKOLAH DASAR

Poppy Amelia Sari¹, Juniar Dwi Puspitasari², Tika Anggun Widiastuti³

^{1, 2, 3}Universitas Islam Negeri Raden Mas Said, Jl. Pandawa, Sukoharjo, Jawa Tengah, Indonesia.

Email: anggunwidiastutitika@gmail.com

Article History

Received: 15-12-2023

Revision: 01-01-2024

Accepted: 09-01-2024

Published: 17-01-2024

Abstract. The use of gadget technology in elementary school students' learning has a big impact on the teaching and learning process. This study aims to find out the impact of using gadget technology in learning for elementary school students. This research uses qualitative methods with data collection techniques through library research. In this research, data is taken from sources such as books, articles and research that has been carried out previously related to this material. The data analysis technique used in this research is a descriptive method by describing and interpreting what exists. The use of gadgets can increase children's creativity if used wisely. Considering the greater negative impact of gadget use on elementary school children, it is important to find solutions on how to divert children from becoming addicted to gadgets. One solution is to encourage children to interact outside the home more often, such as playing outside or playing with peers of the same age. Apart from that, giving educational toys to children can also reduce addiction to these gadgets. The solution to reducing gadget use is through external learning based on local wisdom and traditional games. This activity is to form an agent for driving old games to reduce the use of gadgets among elementary school students. The use of gadgets can give negative and positive impressions to students.

Keywords: Gadgets, Learning, Technology

Abstrak. Penggunaan teknologi gadget dalam pembelajaran murid sekolah dasar memberi dampak yang besar terhadap proses pengajaran dan pembelajaran. Kajian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana dampak penggunaan teknologi gadget dalam pembelajaran bagi pelajar sekolah dasar. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan teknik pengumpulan data melalui studi pustaka (*library research*). Dalam penelitian ini mengambil data dari sumber contohnya seperti buku, artikel dan riset yang sudah pernah dilaksanakan terdahulu terkait dengan materi ini. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode deskriptif dengan mendeskripsikan dan menginterpretasi apa yang ada. Penggunaan gadget mampu meningkatkan kreativitas anak-anak jika digunakan dengan bijak. Memandangkan kesan negatif yang lebih besar dari pada penggunaan gadget kepada anak-anak sekolah dasar, penting untuk mencari penyelesaian bagaimana untuk mengalihkan anak-anak dari pada menjadi ketagihan dengan gadget. Salah satu penyelesaian ialah mendorong anak berinteraksi di luar rumah dengan lebih kerap, seperti bermain di luar atau bermain dengan rekan yang sebaya. Selain itu, pemberian mainan pendidikan kepada anak-anak juga dapat mengurangkan ketagihan terhadap gadget ini. Penyelesaian untuk mengurangkan penggunaan gadget adalah melalui pembelajaran luar yang berasaskan kearifan lokal dan permainan tradisional. Aktivitas ini supaya membentuk agen penggerak permainan lama bagi mengurangkan penggunaan gadget dalam kalangan murid sekolah rendah. Penggunaan gadget boleh memberi kesan negatif dan positif kepada pelajar.

Kata Kunci: Gadget, Pembelajaran, Teknologi

How to Cite: Sari, P.A., Puspitasari, J.D., & Widiastuti, T.A., (2024). Dampak Penggunaan Gadget dalam Pembelajaran pada Siswa Sekolah Dasar. *Indo-MathEdu Intellectuals Journal*, 5 (1), 354-363. <http://doi.org/10.54373/imeij.v5i1.603>

PENDAHULUAN

Seiring dengan kemajuan teknologi yang sangat menggglobal dengan cepat maka berpengaruh dalam aspek Pendidikan (Jamun, 2018). Pemanfaatan teknologi sudah bukan hal yang aneh lagi di era globalisasi. Bahkan dalam dunia pendidikan tempat lahirnya teknologi, wajar jika pendidikan juga menggunakan teknologi guna menunjang pelaksanaan pembelajaran (Khotimah, et al., 2019). Pembelajaran dengan fitur teknologi memudahkan siswa dalam memahami dan mendalami konsep pembelajaran, serta dapat meningkatkan minat belajar karena materi yang disajikan menarik perhatian siswa (Putra, 2017). Pembelajaran bagi siswa khususnya siswa Sekolah Dasar (SD) harus membangkitkan minat agar mereka antusias mengikuti kegiatan belajar mengajar, Salah satu Media pembelajaran yang dapat membangkitkan minat belajar siswa SD adalah gambar dan film yang diproyeksikan melalui proyektor (Anggraeny, et al., 2020). Kemajuan teknologi harus dimanfaatkan untuk menyediakan informasi yang lebih kompechemil. Misalnya saja Pelajar boleh menggunakan internet untuk mencari bahan dan topik yang mereka tidak faham semai belajar di sekolah (Nikmawati, et al., 2021).

Guru yang rendah kreativitas dan inovasinya membuat kegiatan pembelajaran terasa membosankan dan monoton (Susilo, Sudrajat, & Rohman, 2021). Tidak semua proses pembelajaran berhasil dan masalah muncul ketika siswa tidak mengikuti instruksi guru. Meskipun proses pembelajaran merupakan hubungan dua arah antara guru dan siswa, namun dalam proses pembelajaran guru masih sering menjadi pusat. Guru menjadi fasilitator dan pembimbing yang baik bagi siswa untuk menyelesaikan tugas yang mereka lakukan. Penguasaan guru dalam pemanfaatan teknologi gadget untuk pembelajaran sangat dibutuhkan untuk menciptakan pembelajaran yang efektif (Supartin, 2023).

Pemanfaatan gadget mempunyai kelebihan sebagai sarana belajar bagi anak SD dengan manfaatnya antara lain belajar berbicara dengan menonton video pengantar yang bisa ditiru anak, belajar berhitung, mengenal huruf, mengenal binatang, dan masih banyak lagi. Belajar dengan gadget pastinya akan menjadi lebih menarik karena memiliki fitur menarik yang dapat digunakan untuk berbagai keperluan. Kegiatan Pembelajaran ketika siswa merasa senang dan tertarik, mereka akan bersemangat belajar dan lebih mendapat motivasi untuk terus belajar (Harahap & Ely, 2018).

Alat mempunyai impak positif dan negatif kepada penggunaanya, terutamanya pelajar usia sekolah dasar. Kesan positif penggunaan gadget kepada pelajar ialah dapat menambah wawasan dari segi maklumat, terdapat permainan pendidikan yang merangsang daya otak, sebagai mediam pembelajaran, ia juga dapat menambah ilma kepada pelajar. Adanya

teknologi tidak hanya mendatangkan dampak positif saja melainkan juga berdampak negatif. Kesan negatifnya ialah mengganggu perkembangan pelajar, mengganggu psikologi pelajar, mengganggu pencapaian pelajar di sekolah, dan menjadikan pelajar tidak dapat berkelakuan baik secara sosial terhadap orang atau persekitaran & sekeliling mereka. Jumlah kandungan negatif yang tidak sesuai dengan unsur pelajar akan mengakibatkan gangguan emosi, nestal dan personality (Rini et al., 2021).

Penggunaan gadget yang terlalu banyak dapat menyebabkan siswa memproduksi dopamin terlalu banyak dan fokus pada satu hal saja sehingga siswa menjadi kurang aktif. Jika tidak ditangani, hal ini dapat mempengaruhi sistem limbik, menyerahkan otak depan, yang mengontrol emosi, komunikasi, dan analisis, mengalami atrofi, sehingga menyulitkan siswa untuk membedakan mana yang benar dan salah. Itu sebabnya orang tua perlu tegas dan drastis dalam menggunakan gadget. Sebaiknya orang tua membatasi penggunaan gadget dengan menganjurkan aktivitas aktif seperti belajar, bersosialisasi, dan bermain bersama keluarga dan teman, serta mengenalkan fitur-fitur yang wajib digunakan saat menggunakan gadget. Jika mereka tidak diberikan arahan dan kendali maka mereka akan melewati batasan dalam mengamalkan gadget dengan mengonsumsi konten atau fitur dan berbagai dampak lain yang tidak seharusnya mereka ketahui (Rachman, et al., 2020). Perjalanan penggunaan teknologi ini, muncul pertanyaan mengenai dampaknya terhadap kualitas pendidikan, kesenjangan digital, dan tantangan etika. Artikel ini akan merinci beberapa dampak positif dan negatif penggunaan teknologi dalam pembelajaran, kita dapat mempersiapkan masa depan pendidikan yang semakin terhubung dan didukung oleh teknologi. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana dampak penggunaan teknologi gadget dalam pembelajaran bagi pelajar sekolah dasar.

METODE

Metode pada artikel ini menggunakan metode kualitatif melalui studi pustaka (*library research*). Prosedur pengumpulan data dengan cara memahami dan mempelajari teori-teori dari berbagai literatur yang berhubungan dengan penelitian tersebut. Pengumpulan data tersebut menggunakan cara mencari sumber dan mengkonstruksi dari berbagai sumber contohnya seperti buku, artikel dan riset yang sudah pernah dilakukan. Data yang diperlukan dalam menyelesaikan artikel ini berasal dari berbagai jurnal baik nasional maupun internasional seperti google scholar, scinta, *directory of open access journals* (DOAJ) dan website jurnal lainnya dengan mengumpulkan referensi rentang waktu 10 tahun terakhir serta menggunakan kata kunci dalam mencari referensi misalnya gadget, pembelajaran, teknologi,

dan lainnya. Bahan pustaka yang didapat dari berbagai referensi tersebut dianalisis secara mendalam agar dapat mendukung pembahasan artikel. Menggunakan teknik analisis metode deskriptif dengan mendeskripsikan data yang didapat berkaitan dengan dampak penggunaan gadget dalam pembelajaran pada anak sekolah dasar. Dalam artikel ini bertujuan untuk membahas manfaat, dampak, dan solusi kecanduan penggunaan gadget dalam pembelajaran siswa sekolah dasar.

HASIL DAN DISKUSI

Manfaat Gadget dalam Mendukung Proses Pembelajaran

Penggunaan gadget bersambung internet sebagai media pembelajaran menunjukkan arah yang positif, bermakna semakin tinggi intensitas pembelajaran pelajar menggunakan internet, semakin tinggi hasil pembelajaran yang dicapai (Farida, 2021). Pembelajaran dalam era digital sentiasa mendorong guru untuk dapat mencipta proses pembelajaran yang bukan saja menarik tetapi juga menyenangkan (Afif, 2019). Oleh itu, seseorang guru diharapkan dapat memanfaatkan teknologi digital yaitu gadget sebagai satu bentuk pembangunan kreativitas untuk menghasilkan inovasi pembelajaran. Namun begitu, tidak jarang didapati ada pihak yang sering menyalah gunakan fungsi gadget. Contohnya, kedua orang tua akan mudah memberikan gajet kepada anak-anak apabila mereka rewel. Yang bertujuan untuk anak menjadi lebih tenang, tetapi ternyata ini bisa memberi kesan negatif. Penelitian yang dijalankan oleh (Paridawati, et al., 2021) hasil kajian menunjukkan anak-anak lebih kerap menggunakan gadget seperti smart phone untuk bermain permainan berbanding belajar.

Kebaikan gadget dalam menyokong proses pembelajaran ialah pelajar bisa bertanya kepada guru melalui gadget, guru bisa memberi konsultasi kepada pelajar berkenaan pelajaran, pelajar dibantu dengan mudah mencari di internet, guru dapat menjimatkan masa semasa aktiviti pembelajaran berlangsung, dan gadget sangat interaktif. Alat ini bisa memberi manfaat dalam menyokong proses pembelajaran di sekolah dasar dengan menyediakan akses yang cepat dan mudah melalui aplikasi pendidikan. Selain itu, gadget bisa memperkayakan metode pengajaran dengan menyampaikan bahan secara interaktif, memudahkan pembangunan kemahiran digital, dan meningkatkan penglibatan pelajar melalui pembelajaran berasaskan teknologi.

Penggunaan Gadget Dalam Pembelajaran

Kedatangan media dalam pembelajaran sangat dibutuhkan kerana media merupakan bagian integral dari keseluruhan sistem pembelajaran yang didukung oleh komponen-komponen lain yang dapat diandalkan terutama penggunaan gadget yang mempengaruhi

keberkesanan pembelajaran (Mahfud & Wulansari, 2018). Penggunaan gadget dalam pembelajaran murid sekolah dasar bisa memberikan manfaat yang ketara sekiranya dilakukan dengan baik dan bijak (Maola & Lestari, 2021). Antara lain, dengan 1) Memilih kandungan pendidikan yang sesuai, yaitu dengan memastikan aplikasi, laman web dan kandungan bersesuaian dengan kurikulum dan peringkat umur 2) Menguruskan masa penggunaan supaya tidak mengganggu keseimbangan masa antara belajar, bermain dan beristirahat 3) Mengintegrasikan pembelajaran tradisional dengan manfaat pengajaran seperti buku bercetak, perbincangan kelas, aktiviti praktik 4) Pantau aktiviti dan kemajuan dengan menggunakan ciri pemantauan yang disediakan oleh aplikasi untuk membantu guru dan kedua orang tua memahami sejauh mana pelajar telah memahami bahan tersebut 5) Dukungan kedua orang tua dalam memantau penggunaan gadget di rumah juga diperlukan 6) Mengadakan latihan kepada guru berkaitan penggunaan teknologi dalam pembelajaran agar lebih berkesan. 7) Pilih aplikasi yang merangsang aktiviti dan penyelesaian masalah. 8) Memastikan keselamatan dan privasi pelajar pada aplikasi dijaga.

Dampak Penggunaan Gadget pada Siswa Sekolah Dasar

Teknologi abad ke-21 mempunyai dampak positif dan negatif terhadap anak Bergantung kepada bagaimana ibu bapak bertindak terhadap perkembangan personality anak mereka (Nafaida, et al., 2020). Terlalu sering menggunakan gadget berdampak buruk pada kemampuan interpersonal anak Ketergantungan siswa terhadap smartphone berfaikungun langsung dengan kemalasan belajar. Pada dasarnya motivasi sangatlah penting dalam belajar (Habibi, et al., 2018). Dengan begitu, sebagai orang tua kita mendidik anak kita nilai-nilai karakter agar tidak menyimpang dari karakter anak tersebut.

Dampak Positif Penggunaan Gadget pada Siswa Sekolah Dasar

Penggunaan gadget dalam pembelajaran mempunyai dampak positif yaitu membantu siswa mendapatkan informasi dengan cepat dan mudah. Saat ini gadget sudah dianggap "teman" oleh masyarakat, khususnya oleh anak-anak sekolah dasar. Oleh karena itu, jika gadget dapat berperan Hal ini diharapkan dapat memotivasi siswa untuk memperoleh materi pembelajaran dan menjadikan pembelajaran lebih menyenangkan saat belajar. Selain dampak positif dari penggunaan gadget, kita juga harus memperhatikan dampak negatif dari penggunaan media gadget.

Di sisi lain, kehadiran teknologi canggih tersebut tidak serta merta menjadikan siswa menjadi egois dan sombong di kalangan sosialnya. Oleh karena itu, tugas guru untuk terus

menanamkan sentuhan kemanusiaan agar anak tetap santun, empati, dan mudah bergaul. Demi kemajuan dan pengembangan pembelajaran dan pendidikan, guru harus terus mendukung dan membimbing siswa dalam penggunaan teknologi secara sehat demi masa depan yang lebih baik di era teknologi (Putra, 2017).

Jadikan komunikasi lebih mudah. Dalam hal ini, gadget boleh memudahkan untuk berkomunikasi dengan orang lain yang jauh dengan melalui SMS, telepon atau dengan semua aplikasi yang ada pada gadget kita. Menambah ilmu. Dari segi ilmu, kita boleh mengakses atau mencari laman tentang ilmu dengan mudah dengan menggunakan aplikasi pada gadget kita. Contoh aplikasi: Detik. Kompas.com. dll. Menambah Teman. Dengan banyaknya rangkaian sosial yang muncul sejak kebelakangan ini, kita boleh menambah rekan dengan mudah melalui rangkaian sosial sedia ada melalui gadget yang kita miliki. Kemunculan kaedah pembelajaran baru. Dengan kaedah pembelajaran ini, dapat memudahkan pelajar dan guru dalam proses pembelajaran. Dengan kemajuan teknologi, kaedah baru telah dicipta yang membolehkan pelajar memahami bahan abstrak kerana dengan bantuan teknologi, bahan ini boleh dijadikan abstrak.

Dampak Negatif Penggunaan Gadget pada Siswa Sekolah Dasar

Dampak negatif penggunaan gadget bagi anak dapat berdampak buruk terhadap tumbuh kembangnya. Kecanduan internet dapat menimbulkan akibat yang mematikan seperti gangguan kesehatan mata dan gangguan jiwa. Salah satu alasan anak-anak terkena dampak konten negatif online adalah kurangnya pengawasan orang tua. Faktanya, banyak orang tua yang beranggapan jika memberikan anaknya sebuah perangkat dan anak asyik memainkannya, maka aktivitas anaknya tidak akan terganggu. Oleh karena itu, perlunya peningkatan kesadaran dan peran orang tua untuk memantau penggunaan perangkat anak di rumah (Sholeh et al., 2022). Memberikan gawai kepada anak tanpa pengawasan orang tua cenderung menimbulkan dampak negatif. Peristiwa di atas berdampak kecil terhadap kesehatan fisik bahkan mental anak. Dan dapat berdampak pada penglihatan ringan hingga berat. Jika orang tua tidak mengawasi siswa saat bermain gawai, kondisi siswa bisa semakin buruk (Syifa et al., 2019).

Jika gadget menyita terlalu banyak waktu, siswa mungkin enggan belajar dari buku, dan penggunaan gadget sering disalahgunakan. Misalnya, perangkat yang digunakan untuk belajar biasanya digunakan untuk bermain game. Oleh karena itu, sebaiknya semua orang yang terlibat mempertimbangkan dampak tersebut dan mengkomunikasikannya kepada siswa

agar mereka memahami dampak positif dan negatif penggunaan gadget dalam pembelajarannya (Fitriansyah, 2016).

Beberapa dampak negatif *gadget* terhadap tumbuh kembang anak antara lain: Konsentrasi buruk di dunia nyata. Kecanduan dan ketergantungan terhadap alat dengan cepat menimbulkan rasa bosan pada anak. Mereka menjadi cemas dan marah ketika terpisah dari perangkat kesayangannya. Ketika anak merasa nyaman bermain di perangkat favoritnya, mereka akan lebih asyik bermain di perangkat itu sendirian. Akibatnya, siswa mengalami kesukaran untuk berinteraksi dengan dunia nyata, berkawan dan bermain dengan temannya. Ketagihan teknologi boleh memberi kesan kepada perkembangan otak siswa. Siswa terlalu terobsesi dengan gadget sehingga mereka menganggap gadget adalah segala-galanya bagi mereka. Akibatnya bukan saja kurangnya kedekatan antara orang tua dan anak, tetapi juga kecenderungan introvert. Gelombang elektromagnet yang dipancarkan oleh gadget tidak dapat dilihat. Kesannya tidak kelihatan serta-merta. Oleh itu, orang tua perlu berhati-hati memantau dan memilih teknologi yang digunakan oleh anak-anak mereka ketika bermain.

Solusi dari Kecanduan Gadget

Orang tua sangat penting untuk mengontrol kecanduan gadget anak. Orang tua harus memastikan bahwa mereka tidak memperkenalkan gadget kepada anak atau menggunakannya di hadapan mereka. Jika ini benar dan ada pengaruh luar, tindakan orang tua berikutnya akan hadir saat anak bermain gadget. langkah-langkah yang dapat diambil untuk mengurangi kecanduan gadget anak-anak. Orang tua mungkin menemukan kaidah ini sulit untuk mengurangi kecanduan gadget anak. Diperlukan sikap yang tegas terhadap anak-anak dan komunikasi yang baik antara orang tua dan anak. Orang tua harus mengurangi kecenderungan anak-anak mereka untuk bermain dengan gadget.

Permainan edukatif untuk anak tidak hanya dapat mengurangi jumlah waktu yang mereka habiskan untuk bermain perangkat elektronik, tetapi juga dapat mengurangi kecanduan yang mereka miliki terhadap perangkat tersebut. Ini karena anak-anak akan menikmati permainan edukatif yang akan menarik perhatian mereka. Anak tidak akan merasa bosan apabila orang tua menyediakan permainan edukatif yang bervariasi. Dalam konteks ini permainan edukatif tidak memerlukan biaya yang mahal. Permainan edukatif dapat dibuat sendiri menggunakan bahan seadanya. Maka diperlukannya kreativitas orang tua dan guru dalam membuat media permainan edukatif.

Mendorong anak bermain bersama merupakan upaya yang sering kali terlupakan oleh orang tua. Para orang tua ingin merasa nyaman dan aman dari gangguan anak sehingga banyak orang tua yang lebih memilih memberikan gadget sebagai teman bermain anak. Usia anak yang masih dini seharusnya lebih diberikan dampingan dari orang tua ketika bermain. Menjadikan anak lupa terhadap mainan gadget yang ia miliki dengan cara orang tua mengajak anak bermain bersama baik di dalam maupun di luar rumah. Mencari permainan yang menyerupai gadget namun tidak memberikan dampak buruk bagi perkembangan otak anak. Beberapa anak mungkin merasa sangat sulit jika diminta meninggalkan perangkatnya. Jika semua sudah dikatakan dan dilakukan dan anak masih kecanduan gadget, maka solusi selanjutnya adalah memberikan mainan sejenis gadget yang fungsinya sama dengan gadget dan tidak mengandung radiasi yang berdampak buruk pada perkembangan otak anak. Sebuah permainan yang memungkinkan anak mengasah otaknya tanpa takut akan dampak negatifnya. Tentu saja semua cara tersebut memerlukan dukungan orang tua.

Solusi untuk mengatasi tantangan yang dihadapi pada penggunaan gadget anak terletak pada pembelajaran outdoor berbasis kearifan lokal dan permainan tradisional. Pembelajaran outdoor berbasis kearifan lokal permainan tradisional dilakukan melalui pembentukan gerakan kolektif yang melibatkan sekolah dan komunitas lokal. Bermain permainan tradisional bersama secara konsisten dapat mengurangi ketergantungan anak terhadap game online dan menanamkan nilai-nilai karakter (Nur, 2013). Permainan tradisional adalah kearifan lokal yang bisa dimanfaatkan guna mengenalkan anak budaya gotong royong, kebersamaan, dan kasih sayang (Darmawan, 2016). Misalnya saja permainan tradisional cublak-cublak yang dapat mengembangkan nilai sosial dan moral pada siswa. Nilai-nilai sosial yang dapat dipupuk antara lain interaksi, pergaulan dengan teman, sportivitas, dan lain-lain (Haris, 2016).

Keterampilan sosial anak dapat ditingkatkan melalui mengenalkan permainan tradisional. Keterampilan sosial pada anak misalnya kerja sama, adaptasi, interaksi positif, empati, mengikuti aturan, menghormati orang lain, dll (Kurniati, 2006). Permainan tradisional anak seringkali membantu mengisi waktu senggang dan interaksi sosial dilingkungannya sekitarnya. Permainan zaman dulu sangat cocok untuk pendidikan karakter bagi siswa SD (Ridwan, 2016). Keterampilan motorik, kemampuan kognitif, dan perkembangan kepribadian anak yang bermain permainan tradisional lebih baik dibandingkan anak yang bermain gadget (Hidayat, 2014). Motivasi orang tua dan guru sangat dibutuhkan agar anak ingin bermain permainan tradisional. Keahlian menghitung siswa SD dapat ditingkatkan dengan media pembelajaran permainan tradisional congklak (Nataliya, 2015)

KESIMPULAN

Tidak dapat dipungkiri bahwa teknologi semakin canggih di zaman sekarang ini. Salah satunya adalah teknologi kecil atau gadget yang memberikan berbagai manfaat sehingga memudahkan aktivitas manusia sehari-hari. Gadget digunakan baik oleh kalangan tua maupun muda. Saat ini pengguna gadget yang paling aktif dibicarakan adalah siswa sekolah dasar. Penggunaan gadget bagi siswa bertujuan untuk memotivasi siswa dalam belajar dan menciptakan lingkungan belajar yang efektif. Pemanfaatan gadget dalam pembelajaran sebagai salah satu penerapan penggunaan media pembelajaran tidak hanya didasari oleh prinsip pembelajaran bahwa belajar itu menyenangkan, tetapi juga bertujuan agar proses kegiatan belajar mengajar menjadi lebih aktif, efektif dan menyenangkan. Melalui penggunaan gadget diharapkan guru maupun siswa dapat memahami penerapan teknologi informasi dan komunikasi dalam kebutuhan yang terus berkembang serta tidak direpotkan dengan kendala teknologi. Penggunaan gadget dapat menimbulkan dampak negatif dan positif bagi siswa. Guru perlu memastikan bahwa mereka mensosialisasikan penggunaan perangkat dalam pembelajaran bermakna. Peran tidak hanya guru, tapi juga orang tua, terutama yang mengawasi anaknya di rumah, sangat diperlukan.

REKOMENDASI

Penelitian lebih lanjut dapat dilakukan untuk mengetahui sejauh mana guru sekolah dasar memahami konsep dan tujuan penggunaan teknologi gadget dalam pembelajaran. Fokus pada pemahaman mereka tentang pentingnya penggunaan perangkat dalam pembelajaran. mengidentifikasi efek buruk yang lebih spesifik dari penggunaan teknologi perangkat pada siswa sekolah dasar. Selain itu, dapat difokuskan pada satu atau lebih sekolah dasar untuk melakukan studi kasus mendalam tentang bagaimana teknologi digunakan. digunakan sebagai alat pendidikan, terutama untuk penggunaan perangkat. analisis masalah yang dihadapi oleh guru dan orang tua serta strategi penggunaan perangkat yang efektif..

REFERENSI

- Afif, N. (2019). Pengajaran dan Pembelajaran di Era Digital. *IQ (Ilmu AlQur'an): Jurnal Pendidikan Islam*, 2(1), 117–129. <https://doi.org/10.37542/iq.v2i01.28>
- Anggraeny, D., Nurlaili, D. A., & Mufidah, R. A. (2020). Analisis Teknologi Pembelajaran dalam Pendidikan Sekolah Dasar. *Fondatia : Jurnal Pendidikan Dasar*, 4(1), 150–157. <https://doi.org/10.36088/fondatia.v4i1.467>
- Farida, & S. (2021). Optimasi Gadget Dan Implikasinya Terhadap Pola Asuh Anak. *Jurnal Inovasi Penelitian*, 1(10), 1701–1710. Retrieved from <https://journal.ummat.ac.id/index.php/JCES>

- Habibi, M., Chandra, C., Mahyuddin, R., & Hendri, S. (2018). Validity of Teaching Materials for Writing Poetry Based on Creative Techniques in Elementary Schools. *Mimbar Sekolah Dasar*, 5(3), 145–154. <https://doi.org/https://doi.org/10.17509/mimbar-sd.v5i3.14501>
- Harahap, R. S., & Ely, R. (2018). Pengaruh Penggunaan Gadget terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V SD Negeri 12 Banda Aceh. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 3(1). <https://doi.org/http://www.jim.unsyiah.ac.id/pgsd/article/view/8649>
- Jamun, Y. M. (2018). Dampak Teknologi Terhadap Pendidikan. *Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan Missio*, 10(1), 48–52. <https://doi.org/https://doi.org/10.36928/jpkm.v10i1.54>
- Khotimah, H., Astuti, E. Y., & Apriani, D. (2019). Pendidikan Berbasis Teknologi (Permasalahan Dan Tantangan). *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Program Pascasarjana Universitas Pgri Palembang*, 357–368. <https://doi.org/https://jurnal.univpgri-palembang.ac.id/index.php/Prosidingpps/article/view/3050>
- Mahfud, M. N., & Wulansari, A. (2018). Penggunaan Gadget Untuk Menciptakan Pembelajaran Yang Efektif. *Seminar Nasional Pendidikan 2018*, 7(2), 58–63. <https://doi.org/http://hdl.handle.net/11617/10214>
- Maola, P. S., & Lestari, T. (2021). Pengaruh Gadget Terhadap Perkembangan Sosial Anak Sekolah Dasar. *EduPsyCouns Journal: Jurnal of Education, Psychology and Conseling*, 3(1), 2716–4446. <https://doi.org/https://ummaspul.e-journal.id/Edupsyscouns/article/view/1403>
- Nafaida, R., Nurmasyitah, & Nursamsu. (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>
- Nikmawati, N., Bintoro, H. S., & Santoso, S. (2021). Dampak Penggunaan Gadget terhadap Hasil Belajar dan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Edutech Undiksha*, 9(2), 254. <https://doi.org/10.23887/jeu.v9i2.38975>
- Paridawati, I., Daulay, M. I., & Amalia, R. (2021). Persepsi Orang Tua Terhadap Penggunaan Smartphone Pada Anak Usia Dini Di Desa Indrasakti Kecamatan Tapung Kabupaten Kampar. *Journal Of Teacher Education*, 2(2), 28–34. Retrieved from <http://journal.ummat.ac.id/index.php/JCES>
- Putra, C. A. (2017). Pemanfaatan Teknologi Gadget Sebagai Media Pembelajaran. *Bitnet: Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi*, 2(2), 1–10. <https://doi.org/https://doi.org/10.33084/bitnet.v2i2.752>
- Rachman, A. S., KHB, M. A., & Setianingsih, E. S. (2020). An analysis of the sse of Gadget on students' learning outcome (Case Study). *International Journal of Elementary Education*, 4(4), 558–565. <https://doi.org/https://doi.org/10.23887/ijee.v4i4.31917>
- 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>
- Supartin, A. (2023). Analysis of Supporting and Inhibiting Factors of Students' Critical Thinking Ability at Islamic Elementary School. *Jenius : Journal of Education Policy and Elementary Education Issues*, 4(1), 24–36. <https://doi.org/https://ejournal.uinsaid.ac.id/index.php/jenius/article/view/6296>
- Susilo, H., Sudrajat, A. K., & Rohman, F. (2021). The importance of developing creativity and communication skills for teacher: Prospective teacher students perspective. *AIP Conference Proceedings*, 2330(1). <https://doi.org/https://pubs.aip.org/aip/acp/article-abstract/2330/1/030059/838540>
-