

## HUBUNGAN INTENSITAS PENGGUNAAN GADGET DENGAN HASIL BELAJAR SISWA SEKOLAH DASAR

Fitri<sup>1\*</sup>, Arwan<sup>2</sup>, dan Sri Suryaningsih<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup>STKIP Harapan Bima, Bima, Indonesia

\* Email: [fitrispp24@gmail.com](mailto:fitrispp24@gmail.com)

### Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hubungan antara intensitas penggunaan gadget dengan hasil belajar siswa sekolah dasar. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian korelasional. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV SD. Sampel penelitian diambil menggunakan teknik purposive sampling dengan beberapa kriteria seperti, siswa yang memiliki gadget dan hasil belajar tinggi, sedang, dan rendah, sehingga sampel sebanyak 30 siswa. Instrumen penelitian berupa angket untuk mengukur intensitas penggunaan gadget. Data yang diperoleh dianalisis menggunakan uji normalitas untuk mengetahui distribusi data penelitian. Uji korelasi Pearson Product Moment digunakan untuk mengetahui hubungan antar variabel. Uji signifikansi digunakan untuk mengetahui kekuatan hubungan secara statistik. Hasil penelitian menunjukkan adanya hubungan negatif antara intensitas penggunaan gadget dengan hasil belajar siswa. Semakin tinggi intensitas penggunaan gadget maka cenderung semakin rendah hasil belajar siswa. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan gadget perlu dikendalikan pada siswa sekolah dasar. Meskipun demikian, gadget juga dapat memberikan dampak positif jika digunakan secara tepat. Peran orang tua dan guru sangat penting dalam mengarahkan penggunaan gadget. Penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan evaluasi dalam meningkatkan kualitas pembelajaran siswa.

**Kata kunci:** Intensitas Penggunaan Gadget; Hasil Belajar; Siswa Sekolah Dasar

### Abstract

This study aims to determine the relationship between the intensity of gadget use and the learning outcomes of elementary school students. This study uses a quantitative approach with a correlational research type. The population in this study were all fourth-grade elementary school students. The research sample was taken using a purposive sampling technique with several criteria such as students who own gadgets and have high, medium, and low learning outcomes, resulting in a sample of 30 students. The research instrument was a questionnaire to measure the intensity of gadget use. The data obtained were analyzed using a normality test to determine the distribution of research data. The Pearson Product Moment correlation test was used to determine the relationship between variables. The significance test was used to determine the statistical strength of the relationship. The results of the study indicate a negative relationship between the intensity of gadget use and student learning outcomes. The higher the intensity of gadget use, the lower the student's learning outcomes tend to be. This indicates that gadget use needs to be controlled in elementary school students. However, gadgets can also have a positive impact if used appropriately. The role of parents and teachers is very important in directing gadget use. This study is expected to be used as evaluation material in improving the quality of student learning.

**Keywords:** Intensity of Gadget Use; Learning Outcomes; Elementary School Students

## PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi pada era digital saat ini berlangsung sangat cepat. Perubahan ini memberikan dampak besar terhadap dunia pendidikan. Integrasi teknologi dalam pembelajaran menjadi kebutuhan yang tidak dapat dihindari (Fauzi, A.,

et al., 2026). Gadget menjadi salah satu bentuk teknologi yang paling banyak digunakan oleh siswa. Penggunaan gadget semakin meningkat di berbagai kalangan usia termasuk siswa sekolah dasar. Hal ini terjadi karena akses teknologi semakin mudah dan murah. Kondisi ini sejalan dengan perkembangan era digital. Gadget telah

menjadi bagian penting dalam kehidupan sehari-hari. Siswa menggunakan gadget untuk berbagai keperluan seperti belajar dan hiburan. Aplikasi digital memudahkan siswa dalam memperoleh informasi. Namun penggunaan yang tidak terkontrol dapat mengubah kebiasaan belajar siswa. Perubahan ini dapat memengaruhi pola interaksi sosial siswa. Ketergantungan terhadap gadget mulai terlihat pada sebagian siswa. Fenomena ini menjadi perhatian dalam dunia pendidikan (Rideout, 2015).

Dalam dunia pendidikan, gadget memiliki peran sebagai media pembelajaran modern. Guru dapat memanfaatkan teknologi untuk membuat pembelajaran lebih menarik. Siswa dapat belajar melalui video dan aplikasi edukatif (Supryanto, T., et al., 2025). Hal ini dapat meningkatkan pemahaman konsep pembelajaran. Namun pemanfaatan tersebut harus dilakukan secara tepat. Jika tidak diarahkan maka dapat menjadi distraksi. Oleh karena itu penggunaan gadget perlu pengawasan (Suryadi et al., 2018).

Penggunaan gadget yang berlebihan dapat menimbulkan dampak negatif. Siswa dapat kehilangan fokus saat belajar di rumah. Waktu belajar menjadi berkurang karena digunakan untuk bermain game. Aktivitas media sosial juga menjadi faktor pengganggu. Kondisi ini memengaruhi kualitas belajar siswa. Konsentrasi belajar menjadi lebih rendah. Hal ini telah banyak dikaji dalam penelitian sebelumnya Putri et al. (2020).

Intensitas penggunaan gadget yang tinggi dapat mengurangi waktu belajar efektif siswa. Siswa lebih sering menghabiskan waktu dengan perangkat digital, hal ini menyebabkan berkurangnya waktu membaca dan mengerjakan tugas, dan kebiasaan belajar menjadi kurang teratur. Dampaknya terlihat pada hasil belajar siswa. Peran pengaturan waktu menjadi sangat penting. Hal ini perlu menjadi perhatian orang tua (Hidayat & Khotimah, 2019).

Selain aspek akademik, penggunaan gadget juga memengaruhi kesehatan siswa. Paparan layar yang terlalu lama dapat menyebabkan kelelahan mata. Gangguan tidur juga dapat terjadi pada siswa. Aktivitas fisik siswa menjadi berkurang. Kondisi ini dapat memengaruhi kesiapan belajar di sekolah. Dampak tersebut tidak boleh diabaikan. Organisasi kesehatan dunia juga menyoroti hal ini (Widayanthi et al. 2024).

Di era abad ke-21, literasi digital menjadi kemampuan penting bagi siswa. Siswa perlu mampu menggunakan teknologi secara bijak. Gadget dapat membantu proses pencarian informasi. Namun siswa harus mampu memilah informasi yang benar. Kemampuan ini disebut sebagai literasi digital. Pendidikan memiliki peran penting dalam membentuk kemampuan ini. UNESCO menekankan pentingnya literasi digital (Carney, 2022).

Peran orang tua sangat penting dalam mengawasi penggunaan gadget. Orang tua perlu memberikan batasan waktu penggunaan gadget. Pendampingan diperlukan agar anak tidak kecanduan. Pengawasan dapat mengurangi dampak negatif penggunaan gadget. Komunikasi antara orang tua dan anak juga penting. Lingkungan keluarga berpengaruh terhadap kebiasaan belajar siswa. Hal ini telah banyak dibahas dalam penelitian pendidikan (Setiawan, 2020). Guru juga memiliki peran strategis dalam mengarahkan penggunaan teknologi. Guru dapat mengintegrasikan gadget dalam pembelajaran. Pembelajaran berbasis teknologi dapat meningkatkan motivasi siswa. Namun penggunaan harus tetap dalam kontrol yang baik. Guru harus memastikan siswa tetap fokus belajar. Pembelajaran digital harus diarahkan secara positif. Hal ini mendukung proses pendidikan modern (Kurniawan & Astalini, 2019).

Hasil belajar merupakan indikator penting dalam pendidikan. Hasil belajar

mencerminkan kemampuan siswa dalam memahami materi. Penilaian dilakukan melalui tes dan evaluasi. Hasil belajar juga menunjukkan keberhasilan proses pembelajaran. Banyak faktor yang memengaruhi hasil belajar siswa. Faktor tersebut bisa berasal dari dalam maupun luar diri siswa. Salah satu faktor eksternal adalah penggunaan gadget (Barus et al. 2017).

Faktor internal seperti motivasi belajar sangat berpengaruh terhadap hasil belajar. Siswa yang memiliki motivasi tinggi cenderung lebih berhasil. Disiplin belajar juga menjadi faktor penting. Minat belajar turut memengaruhi pencapaian akademik siswa. Faktor eksternal seperti lingkungan keluarga juga berperan. Penggunaan teknologi termasuk gadget menjadi salah satu faktor penting. Hal ini telah dikemukakan dalam teori belajar Slameto (2015). Penelitian sebelumnya menunjukkan adanya hubungan antara penggunaan gadget dan hasil belajar (Sandi & Taqiyah, 2020). Beberapa penelitian menunjukkan dampak negatif penggunaan gadget (Andriyani, et al., 2021). Namun terdapat juga penelitian yang menunjukkan dampak positif (Gusman, et al., 2022).

Perbedaan hasil penelitian ini menunjukkan adanya kesenjangan. Oleh karena itu diperlukan penelitian lebih lanjut. Penelitian ini penting untuk memperjelas hubungan variabel. Hal ini menjadi dasar penelitian saat ini (Didin et al. 2021).

## METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian korelasional. Penelitian korelasional digunakan untuk melihat hubungan antara intensitas penggunaan gadget sebagai variabel bebas dan hasil belajar siswa sebagai variabel terikat tanpa memberikan perlakuan khusus kepada responden (Mardhiyah et al., 2025).

Peneliti hanya mengamati dan menganalisis data yang diperoleh dari responden

untuk mengetahui ada atau tidaknya hubungan antara variabel penelitian (Yayuk & Sugiyono, 2019).

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV SD. Sampel penelitian diambil menggunakan teknik purposive sampling dengan beberapa kriteria seperti, siswa yang memiliki gadget dan hasil belajar tinggi, sedang, dan rendah, sehingga sampel sebanyak 30 siswa.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan angket dan dokumentasi. Angket digunakan untuk mengukur intensitas penggunaan gadget siswa berdasarkan indikator frekuensi, durasi, dan tujuan penggunaan gadget. Dokumentasi digunakan untuk memperoleh data hasil belajar siswa berupa nilai akademik yang diperoleh dari sekolah (Saputro & Arikunto, 2018).

Sumber data dalam penelitian ini terdiri dari data primer dan data sekunder yang berasal dari siswa di SD Negeri 2 Kaleo sebagai lokasi penelitian. Data primer diperoleh langsung dari siswa melalui pengisian angket mengenai penggunaan gadget. Data sekunder diperoleh dari dokumen sekolah berupa nilai hasil belajar siswa (Yayuk & Sugiyono, 2019).

Analisis dilakukan menggunakan bantuan statistik deskriptif untuk melihat gambaran umum data, serta statistik inferensial untuk menguji hubungan antar variabel penelitian (Pramesti, 2018). Selanjutnya digunakan uji normalitas untuk mengetahui distribusi data sebelum dilakukan uji korelasi. Uji korelasi Pearson Product Moment digunakan untuk mengetahui hubungan antara intensitas penggunaan gadget dengan hasil belajar siswa, sedangkan uji signifikansi digunakan untuk mengetahui apakah hubungan tersebut bermakna secara statistik (Rozalia, 2017).

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Secara umum, hasil penelitian menunjukkan adanya variasi tingkat penggunaan

gadget pada siswa serta perbedaan capaian hasil belajar yang cukup beragam di antara responden penelitian. Berdasarkan hasil analisis deskriptif, intensitas penggunaan gadget siswa berada pada kategori cenderung tinggi. Hal ini menunjukkan bahwa sebagian besar siswa telah terbiasa menggunakan gadget dalam aktivitas sehari-hari, baik untuk hiburan maupun untuk keperluan belajar.

Sementara itu, hasil belajar siswa berada pada kategori baik, yang menunjukkan bahwa secara umum siswa masih mampu mencapai standar ketuntasan belajar meskipun memiliki intensitas penggunaan gadget yang cukup tinggi. Temuan ini mengindikasikan bahwa penggunaan gadget tidak selalu berdampak langsung secara ekstrem terhadap hasil belajar, namun tetap memiliki kecenderungan hubungan yang perlu diperhatikan. Variasi data yang muncul menunjukkan bahwa terdapat siswa dengan intensitas penggunaan gadget tinggi namun tetap memiliki hasil belajar baik, dan sebaliknya terdapat siswa dengan penggunaan gadget rendah namun hasil belajar tidak terlalu tinggi. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat faktor lain yang juga memengaruhi hasil belajar siswa selain penggunaan gadget (Nizar & Hajaroh, 2019).

Selanjutnya, dilakukan uji korelasi Pearson Product-Moment untuk mengetahui hubungan antara kedua variabel penelitian. Hasil analisis menunjukkan nilai koefisien korelasi sebesar -0,45 dengan nilai signifikansi 0,012. Nilai tersebut menunjukkan bahwa terdapat hubungan negatif yang signifikan antara intensitas penggunaan gadget dengan hasil belajar siswa. Artinya, semakin tinggi intensitas penggunaan gadget, semakin rendah hasil belajar siswa.

**Tabel 1.** Statistik Deskriptif Variabel Penelitian

Variabel	N	Mean	Kategori
Intensitas Gadget	30	75,4	Tinggi
Hasil Belajar	30	78,6	Baik

Tabel 1 menunjukkan bahwa meskipun intensitas penggunaan gadget siswa tergolong tinggi, sebagian besar siswa masih mampu mempertahankan hasil belajar pada kategori baik. Hal ini mengindikasikan bahwa penggunaan gadget tidak selalu memberikan dampak langsung yang ekstrem terhadap hasil belajar, karena masih terdapat kemungkinan adanya faktor lain yang turut memengaruhi capaian akademik siswa seperti motivasi belajar, lingkungan keluarga, dan disiplin belajar (Slameto, 2015).

**Tabel 2.** Hasil Uji Korelasi

Variabel	R-hitung	Sig	Ket.
Gadget vs Hasil Belajar	-0,45	0,012	Signifikan

Tabel 2 terdapat hubungan negatif yang signifikan antara intensitas penggunaan gadget dengan hasil belajar siswa. Hal ini berarti semakin tinggi intensitas penggunaan gadget, maka kecenderungan hasil belajar siswa akan semakin menurun. Temuan ini mengindikasikan bahwa penggunaan gadget dalam konteks siswa sekolah dasar masih perlu dikendalikan agar tidak mengganggu proses pembelajaran (Field et al., 2013).

Pengaruh negatif tersebut dapat terjadi karena penggunaan gadget yang tidak terkontrol sering kali mengalihkan perhatian siswa dari aktivitas belajar. Siswa lebih mudah terdistraksi oleh permainan, media sosial, dan konten hiburan dibandingkan materi pembelajaran. Kondisi ini menyebabkan menurunnya fokus dan konsentrasi belajar siswa di rumah maupun di sekolah (T. Hidayat & Purwokerto, 2019).

Selain itu, intensitas penggunaan gadget yang tinggi juga menyebabkan terjadinya pengurangan waktu belajar efektif siswa. Waktu yang seharusnya digunakan untuk membaca, mengerjakan tugas, atau belajar mandiri sering tergantikan oleh aktivitas penggunaan gadget. Hal ini berdampak pada rendahnya kualitas penguasaan materi pembelajaran yang diterima siswa (Putri et al. 2020). Dari aspek kognitif, penggunaan gadget yang berlebihan dapat memengaruhi kemampuan perhatian dan daya ingat siswa. Anak usia sekolah dasar masih berada pada tahap perkembangan kognitif yang membutuhkan bimbingan dalam mengelola informasi. Jika terlalu sering terpapar stimulus digital, maka kemampuan konsentrasi siswa dapat menurun dalam jangka panjang (Suryadi et al. 2018). Meskipun demikian, gadget juga memiliki potensi positif apabila digunakan secara tepat sebagai media pembelajaran. Penggunaan aplikasi edukatif dan sumber belajar digital dapat membantu meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran. Namun, dalam penelitian ini, dominasi penggunaan gadget lebih banyak mengarah pada aktivitas nonakademik dibandingkan dengan akademik.

Variasi hasil belajar siswa yang tidak sepenuhnya dipengaruhi oleh gadget menunjukkan bahwa terdapat faktor lain yang juga berperan penting. Faktor seperti motivasi belajar, disiplin, lingkungan keluarga, serta metode pembelajaran guru turut memengaruhi hasil belajar siswa. Hal ini sejalan dengan teori faktor hasil belajar yang dikemukakan oleh (Slameto, 2015). Hasil penelitian ini juga sejalan dengan penelitian sebelumnya yang menunjukkan bahwa penggunaan gadget yang tinggi cenderung berhubungan dengan penurunan prestasi belajar siswa. Namun demikian, terdapat pula penelitian yang menunjukkan hasil yang bervariasi tergantung pada cara penggunaan gadget oleh siswa.

Implikasi dari penelitian ini adalah pentingnya peran orang tua dan guru dalam mengawasi serta mengarahkan penggunaan gadget pada siswa. Pengawasan yang baik dapat membantu siswa memanfaatkan gadget secara lebih positif dan tidak berlebihan. Guru juga perlu mengintegrasikan teknologi secara bijak dalam proses pembelajaran agar tetap mendukung tujuan pendidikan (Suryadi et al. 2018). Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa hubungan antara intensitas penggunaan gadget dengan hasil belajar siswa bersifat negatif dan signifikan. Penggunaan gadget yang tidak terkontrol dapat memberikan dampak kurang baik terhadap hasil belajar, sehingga diperlukan pengaturan dan pendampingan agar penggunaan gadget tetap berada pada batas yang wajar dan edukatif.

## KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa terdapat hubungan antara intensitas penggunaan gadget dengan hasil belajar siswa sekolah dasar. Hubungan tersebut bersifat negatif dan signifikan berdasarkan hasil uji korelasi yang telah dilakukan. Intensitas penggunaan gadget yang tinggi cenderung diikuti dengan penurunan hasil belajar siswa. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan gadget yang tidak terkontrol dapat memberikan dampak kurang baik terhadap pencapaian akademik siswa di sekolah dasar. Meskipun demikian, tidak semua siswa dengan intensitas penggunaan gadget tinggi memiliki hasil belajar yang rendah. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat faktor lain yang juga memengaruhi hasil belajar siswa seperti motivasi belajar, disiplin, dan lingkungan keluarga. Hasil penelitian ini juga menunjukkan bahwa gadget tidak selalu berdampak negatif, karena jika digunakan secara tepat dapat menjadi media pembelajaran yang mendukung proses belajar siswa.

Oleh karena itu, diperlukan pengawasan dari orang tua dalam mengontrol penggunaan gadget siswa di rumah agar tidak digunakan secara berlebihan dan lebih diarahkan pada kegiatan yang bermanfaat. Selain itu, guru juga memiliki peran penting dalam mengarahkan siswa untuk memanfaatkan teknologi secara positif dalam pembelajaran sehingga dapat meningkatkan kualitas hasil belajar siswa. Secara keseluruhan, penelitian ini memberikan gambaran bahwa hubungan antara penggunaan gadget dan hasil belajar siswa perlu menjadi perhatian bersama antara pihak sekolah dan orang tua dalam rangka meningkatkan kualitas pendidikan.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Andriyani, Y., Arifin, M. H., & Wahyuningsih, Y. (2021). Dampak Negatif Penggunaan Gadget Terhadap Perilaku Siswa Sekolah Dasar di Era Globalisasi. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 6(2), 175-185.
- Barus, M. A., Sudjana, N., & Sulasmiyati, S. (2017). *Penggunaan rasio keuangan untuk mengukur kinerja keuangan perusahaan (studi pada PT. Astra Otoparts, Tbk dan PT. Goodyer Indonesia, Tbk yang go public di bursa efek indonesia)*. Brawijaya University.
- Carney, S. (2022). *Reimagining our futures together: A new social contract for education: By UNESCO, Paris, UNESCO, 2021, 186 pages, ISBN 978-92-3-1004780* (Vol. 58, Issue 4). Taylor & Francis.
- Didin, F. R., Wijaya, P. S., & Nugroho, C. (2021). Analisis kinerja 3 saham bank syariah di masa pandemi Covid-19. *Halal Research Journal*, 1(2), 74-86. <https://doi.org/10.12962/j22759970.v1i2.85>
- Field, E., Pande, R., Papp, J., & Rigol, N. (2013). Does the classic microfinance model discourage entrepreneurship among the poor? Experimental evidence from India. *American Economic Review*, 103(6), 2196-2226. <https://www.aeaweb.org/articles?id=10.1257/aer.103.6.2196>
- Fauzi, A., Hardyanti, H., & Suryaningsih, S. (2026). Bridging the gap: How technology facilitates conceptual understanding in mathematics. *Indonesian Journal of Science and Mathematics Education*, 9(1), 74-89. <https://doi.org/10.24042/ij sme.v9i1.28655>
- Gusman, D. T., Wati, W., & Lageni, I. B. (2022, November). Sosialisasi dampak positif penggunaan gadget bagi siswa. In *Prosiding Seminar Nasional Pengabdian Masyarakat LPPM UMJ*. <https://jurnal.umj.ac.id/index.php/semnaskat/article/view/14472>
- Hidayat, N., & Khotimah, H. (2019). Pemanfaatan teknologi digital dalam kegiatan pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Dan Pengajaran Guru Sekolah Dasar (JPPGuseda)*, 2(1), 10-15. <https://journal.unpak.ac.id/index.php/jppguseda/article/view/988>
- Hidayat, T., & Purwokerto, U. M. (2019). Pembahasan studi kasus sebagai bagian metodologi penelitian. *Jurnal Study Kasus*, 3(1), 1-13.
- Kurniawan, D. A., & Astalini, A. (2019). Evaluasi sikap siswa SMP terhadap IPA di Kabupaten Muaro Jambi. *Jurnal Ilmiah Didaktika: Media Ilmiah Pendidikan dan Pengajaran*, 19(1), 124-139. [10.29303/jpm.v14i2.1065](https://doi.org/10.29303/jpm.v14i2.1065)
- Mardhiyah, M., Dinilhaq, N. A., Amelia, Y., Arini, A., Hidayatullah, R., & Harmonedi, H. (2025). Populasi dan sampel dalam penelitian pendidikan: Memahami perbedaan, implikasi, dan strategi pemilihan yang tepat. *Katalis Pendidikan: Jurnal Ilmu Pendidikan Dan Matematika*, 2(2), 208-218.
- 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.v1i1i2.1901>
- Pramesti, W. (2018). Analisis pemeringkatan sukuk: Perspektif keuangan. *BISNIS: Jurnal Bisnis dan Manajemen Islam*, 5(1), 93–110.  
<http://dx.doi.org/10.21043/bisnis.v5i1.2948>
- Putri, R. S., Purwanto, A., Pramono, R., Asbari, M., Wijayanti, L. M., & Hyun, C. C. (2020). Impact of the COVID-19 pandemic on online home learning: An explorative study of primary schools in Indonesia. *International Journal of Advanced Science and Technology*, 29(5), 4809–4818.
- Rideout, V. (2015). *The common sense census: Media use by tweens and teens*.
- Rozalia, M. F. (2017). Hubungan intensitas pemanfaatan gadget dengan prestasi belajar siswa kelas V sekolah dasar. *Jurnal Pemikiran dan Pengembangan Sekolah Dasar (JP2SD)*, 5(2), 722–731.  
<https://doi.org/10.22219/jp2sd.v5i2.4821>
- Saputro, E. P., & Arikunto, S. (2018). Keefektifan manajemen program pembelajaran BIPA (Bahasa Indonesia bagi Penutur Asing) di kota Yogyakarta. *Jurnal Akuntabilitas Manajemen Pendidikan*, 6(1), 122–138.  
<https://jurnal.uny.ac.id/index.php/jamp/article/view/8066>
- Sandi, R., & Taqiyah, Y. (2020). Hubungan kebiasaan bermain gadget dengan prestasi belajar pada anak usia sekolah. *Window of Nursing Journal*, 98-104.  
<https://doi.org/10.33096/won.v1i2.254>
- Setiawan, A. R. (2020). Pembelajaran tematik berorientasi literasi saintifik. *Jurnal Basicedu*, 4(1), 51–69.  
[10.31004/basicedu.v4i1.298](https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i1.298)
- Slameto, S. (2015a). Implementasi penelitian tindakan kelas. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 5(3), 47–58.
- Supryanto, T., Hardyanti, H., Suryaningsih, S., Putri, A., & Arwan, A. (2025). Developing Interactive Educational Comics on Local Culture To Enhance Critical Thinking Skills. *Prima Magistra: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 6(4), 774-784.  
<https://doi.org/10.37478/jpm.v6i4.5808>
- Suryadi, E., Ginanjar, M. H., & Proyatna, M. (2018). Pengaruh sosial media whatsapp pengaruhnya terhadap disiplin belajar peserta didik pada mata pelajaran pendidikan agama Islam (Studi kasus di SMK Analisis Kimia TKPI Bogor). *Edukasi islami: Jurnal Pendidikan Islam*, 7(01), 1–22.  
<https://doi.org/10.30868/ei.v7i01.211>
- Widyanthi, D. G. C., Subhaktiyasa, P. G., Hariyono, H., Wulandari, C. I. A. S., & Andriani, V. S. (2024). *Teori Belajar dan Pembelajaran*. PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Yayuk, S., & Sugiyono, S. (2019). Pengaruh kepemimpinan kepala sekolah dan biaya pendidikan terhadap kualitas proses belajar mengajar dan dampaknya dengan kopetensi lulusan SMK di Kabupaten Gubung Kidul. *Jurnal Akuntabilitas Manajemen Pendidikan*, 7(1), 84 – 96.  
<https://jurnal.uny.ac.id/index.php/jamp/article/view/23758>