



Pengaruh Gadget Terhadap Minat Belajar Bahasa Inggris Siswa Kelas 6 Sekolah Dasar Suralaya

Azzahra Dwi Damayani^{1*}, Desty Endrawati Subroto², Faisila Khalda³, Mutiara Erya⁴,
Chika Abelia Nafisa⁵, Astri Indriani⁶

¹⁻⁶ Universitas Bina Bangsa, Indonesia

Alamat: JL.Raya Serang – Jakarta, KM. 03 No. 1B, Panancangan, Kec. Cipocok Jaya, Kota Serang,
Banten 42124

Korespondensi penulis: azzahradwid@gmail.com*

Abstract. *Study English to 6th grade students of Suralaya Primary School. Data collection uses questionnaires or questionnaires that are loaded with indicators of the influence of gadgets and learning interests. The sample in the study was 40 students, in class VI of Suralaya Primary School. The Research Method that researchers choose is Quantitative, with questionnaires to 40 students. From the results of the study, it was found that as many as 98% of students increased their interest in learning English and 2% of students remained. Gadgets have a positive impact for Suralaya's 6th grade students, including facilitating communication, serving as a means of entertainment, increasing comfort in learning, and expanding knowledge. To reduce the negative impact of using gadgets, parents need to have an understanding of them, provide instructions, give explanations, give advice to children, as well as limit the duration of use of the device by children.*

Keywords: *6th grade students; English; Gadgets; Learning Interests; Suralaya Primary School*

Abstrak. Globalisasi yang sedang berlangsung di seluruh dunia saat ini mengubah budaya suatu negara agar mengikuti negara lain yang memiliki peradaban lebih tinggi. Proses globalisasi dipengaruhi oleh berbagai faktor, salah satunya adalah media internet yang dapat diakses melalui perangkat teknologi. Perangkat ini berfungsi sebagai pintu informasi, permainan, hobi, atau hiburan yang dapat memengaruhi cara berpikir, perilaku, atau sikap para siswa. Penggunaan gadget dapat berakibat pada ketidakdisiplinan siswa dalam belajar dan menjadikan anak-anak kurang bersemangat untuk belajar. (Asrita, 2023) Tujuan penelitian ini untuk melihat apakah terdapat pengaruh gadget terhadap minat belajar Bahasa Inggris siswa kelas VI SD Suralaya. Pengumpulan data menggunakan angket atau kuesioner yang bermuatan indikator dari pengaruh gadget dan minat belajar. Sampel dalam penelitian ini adalah 40 siswa, di kelas VI SD Suralaya. Metode Penelitian yang peneliti pilih adalah Kuantitatif, dengan kuesioner kepada 40 siswa. Dari hasil penelitian, di dapati bahwa sebanyak 98% siswa meningkat terhadap minat belajar Bahasa Inggris dan 2% siswa tetap. Gadget memiliki dampak positif bagi siswa kelas VI SD Suralaya, termasuk mempermudah komunikasi, berfungsi sebagai sarana hiburan, meningkatkan kenyamanan dalam belajar, dan memperluas pengetahuan. Untuk mengurangi dampak negatif dari penggunaan gadget, orang tua perlu memiliki pemahaman terhadapnya, memberikan petunjuk, memberikan penjelasan, memberikan nasihat kepada anak-anak, serta membatasi durasi pemakaian perangkat oleh anak-anak.

Kata Kunci : Bahasa Inggris; Gadget; Minat Belajar; Sekolah Dasar Suralaya; Siswa Kelas VI

1. LATAR BELAKANG

Berkat kemajuan dalam ilmu pengetahuan dan teknologi, manusia mampu menciptakan berbagai alat serta peralatan canggih untuk beragam aktivitas, sehingga kehidupan sehari-hari menjadi lebih mudah dan memungkinkan orang untuk beroperasi dengan lebih efektif dan efisien. Meskipun perkembangan IPTEK membawa kebahagiaan karena kita dapat mendapatkan informasi dengan cepat dan biaya yang rendah, ada sisi lain yang memprihatinkan, yakni potensi dampak buruknya bagi generasi muda, terutama para

pelajar. Misalnya, dengan adanya kemajuan pesat dalam teknologi telekomunikasi, khususnya perangkat gadget. Gadget dengan berbagai fitur lengkap memungkinkan para siswa untuk mengakses informasi dari seluruh dunia dalam waktu singkat dan hampir bersamaan serta dengan biaya yang terjangkau, sehingga dapat membantu belajar siswa terkait materi pelajaran di sekolah dan meningkatkan prestasi akademis mereka. Namun, di sisi lain, gadget ini juga dapat menyebabkan efek negatif pada hasil belajar siswa (Syifa et al., 2019)

Semangat belajar yang dimiliki oleh siswa dapat terlihat dari cara mereka menjalani proses belajar dengan maksimal, seperti dengan tekun dan serius dalam belajar, menyelesaikan tugas dengan tuntas, aktif berpartisipasi di kelas, bahkan menikmati tugas tambahan, serta selalu berusaha meski menghadapi kesulitan. Sebenarnya, semangat belajar siswa bisa mengalami fluktuasi yang dipengaruhi oleh lingkungan di sekitarnya. Salah satu faktor yang berpengaruh adalah perkembangan teknologi yang sangat cepat. (Yuningsih dan Masyithoh, 2023a) Kemajuan teknologi yang pesat ini membawa dampak pada berbagai bidang kehidupan, termasuk di bidang pendidikan. Saat ini, teknologi yang sangat maju adalah perangkat gadget, seperti ponsel pintar, tablet, dan laptop. (Endrawati Subroto et al., n.d.)

Di kalangan siswa sekolah dasar penggunaan gadget semakin meningkat baik untuk keperluan belajar maupun hanya untuk hiburan. Selain itu juga gadget dapat membantu siswa sekolah dasar untuk menjadi proses pembelajaran yang efektif misalnya dengan adanya aplikasi edukatif, banyaknya sumber belajar online, mudahnya untuk berkomunikasi antara guru dan siswa walaupun mereka di tempat yang berbeda. Namun jika penggunaan gadget yang berlebihan dan tidak dapat dikontrol itu akan berdampak negatif seperti menurunnya fokus belajar, kecanduan, hingga berkurangnya interaksi sosial di lingkungan sekolah. Seperti di lingkungan kami siswa kelas 6 SD yang akan mengikuti ujian malah bermain gadget atau lebih tepatnya bermain Tik Tok, maka mereka tidak akan fokus untuk belajar ujian untuk meminimalisir penggunaan gadget Orang tua harus mengontrol setiap siswa sekolah dasar yang bermain gadget. (Erdiana et al., n.d.)

Di era digital seperti saat ini penting untuk mengeksplorasi Bagaimana pemanfaatan gadget dapat digunakan secara efektif dalam sistem pendidikan. Bukan hanya orang tua tetapi sekolah dan guru juga berperan penting untuk memberikan bimbingan serta kebijakan yang tepat agar teknologi ini dapat menjadi alat yang mendukung proses pembelajaran bukan malah menghambatnya. Dan peran orang tua yaitu mengawasi penggunaan gadget di dalam rumah. Dengan kerjasama antara ketiganya diharapkan gadget menjadi sarana pendidikan yang positif tanpa mengurangi nilai-nilai sosial dan keterampilan kognitif. (Endrawati Subroto et al., n.d.)

Masa depan pendidikan di era digital tampaknya menjanjikan meskipun ada tantangan. Pengembangan teknologi digital seperti data besar, mesin, pembelajaran, dan metaverse diharapkan untuk secara dramatis mengubah pendidikan dan menjadi lebih menarik, pribadi dan efektif. Selain itu, teknologi ini telah secara signifikan mengubah dunia pendidikan, membuat pembelajaran lebih mudah, lebih menarik dan efisien. Namun, masih ada tantangan bahwa lembaga pendidikan harus beradaptasi dengan era digital dan fokus untuk memastikan keberlanjutan dengan fokus pada peningkatan sektor SDM, kualitas layanan, dan manajemen keuangan.(Endrawati Subroto et al., n.d.)

Indonesia, negara dengan populasi terbesar keempat di dunia, memiliki warisan budaya yang beragam dan kaya. Mereka juga memiliki berbagai suku dan bahasa. Meskipun banyak pencapaian besar telah dicapai dalam pendidikan Indonesia, ada juga beberapa tantangan. Salah satunya adalah adanya perbedaan kesempatan pendidikan di berbagai wilayah, seperti di daerah terpencil atau sulit diakses, serta karena keterbelakangan sosial dan ekonomi. Karena banyak daerah di Indonesia yang belum menerima pendidikan, pemerintah Indonesia seharusnya memprioritaskan pendidikan.(Endrawati Subroto et al., n.d.)

Penggunaan gadget yang berlebihan pada anak dapat memiliki dampak buruk, seperti menurunkan kemampuan konsentrasi dan meningkatkan ketergantungan anak pada perangkat untuk melakukan tugas yang seharusnya bisa mereka lakukan sendiri. Selain itu, akses internet yang luas dalam gadget memungkinkan anak-anak menjangkau konten yang seharusnya belum mereka lihat. Banyak anak yang mulai mengalami kecanduan gadget dan mengabaikan interaksi sosial di lingkungan, yang dapat berimbas pada masalah psikologis, termasuk krisis kepercayaan diri, serta perkembangan fisik mereka (Yumarni & Ma'arif Jambi, n.d.).

Dengan mempertimbangkan hal ini, sangat penting untuk memberikan pendidikan kepada siswa melalui program pengabdian masyarakat. Diharapkan siswa kelas VI di SDN Suralaya dapat mengurangi ketergantungan pada gadget, serta guru diharapkan dapat mengingatkan mereka untuk melakukannya. Ini sejalan dengan pentingnya menyampaikan informasi dan pemahaman kepada masyarakat untuk mengurangi dampak negatif yang ditimbulkan oleh penggunaan gadget. Pendidikan kepada siswa dapat disampaikan lewat pengabdian masyarakat dengan memanfaatkan media presentasi PowerPoint dan video yang menarik. Penggunaan PowerPoint sebagai alat bantu pembelajaran saat ini sangat digemari, sedangkan video dapat menyajikan gabungan antara gambar, suara, animasi, dan teks yang dapat menarik perhatian siswa yang masih berada di jenjang Sekolah Dasar.(Astarani et al., 2023)

Jurnal ini akan membahas pengaruh gadget terhadap siswa siswi kelas 6 sekolah dasar, baik dari segi manfaat maupun dampak negatifnya. Dengan memahami dampak tersebut, diharapkan para pendidik dan orang tua dapat mengarahkan penggunaan gadget secara bijak agar memberikan manfaat optimal bagi perkembangan anak. Dengan demikian, Jurnal ini dapat menjadi referensi bagi guru, orang tua, serta pihak terkait dalam mengelola penggunaan gadget secara lebih efektif dalam dunia pendidikan.

2. KAJIAN TEORITIS

Pengertian gadget

Kata “gadget” dalam bahasa Inggris menggambarkan suatu alat atau perangkat kelistrikan yang mempunyai kegunaan dan fungsi tertentu, khususnya untuk membantu manusia dalam melakukan berbagai macam tugas.(Najibul Faiz et al., 2024)

Contoh alat teknologi yang biasa kita lihat adalah ponsel. Klemens menyatakan bahwa ponsel merupakan salah satu perangkat berkemampuan tinggi yang telah diterima secara luas di banyak negara di seluruh dunia. Selain digunakan untuk melakukan telepon, ponsel juga dapat mengirim SMS. Derry berpendapat bahwa gadget adalah perangkat elektronik yang memiliki kegunaan praktis untuk memudahkan kegiatan manusia. Manumpil juga menerangkan bahwa gadget adalah alat teknologi yang berkembang dengan cepat dan memiliki berbagai fungsi khusus, seperti iPhone, smartphone, dan BlackBerry. (Yuningsih & Masyithoh, 2023b)

Secara umum, fungsi dan manfaat gadget meliputi:

1. **Komunikasi:** Pengetahuan manusia senantiasa berkembang. Pada masa lalu, orang melakukan komunikasi secara internal dan kemudian melalui tulisan yang dikirimkan lewat pos. Kini, di era globalisasi, manusia mampu berkomunikasi dengan cara yang lebih mudah, cepat, dan efisien menggunakan telepon genggam.
2. **Sosial:** Perangkat elektronik dilengkapi dengan berbagai fungsi dan aplikasi yang memungkinkan kita untuk berbagi informasi, berita, dan cerita. Ini mempermudah kita untuk memperluas pertemanan dan membangun hubungan dengan saudara yang berada jauh tanpa membutuhkan waktu yang lama.
3. **Pendidikan:** Seiring berkembangnya zaman, proses belajar sekarang tidak lagi hanya bergantung pada buku. Dengan memanfaatkan perangkat elektronik, kita bisa memperoleh berbagai informasi yang diperlukan, termasuk pendidikan, politik, pengetahuan umum, dan agama, tanpa harus repot-repot pergi ke perpustakaan yang sering kali letaknya jauh dari kita.(Ariston et al., 2018)

Minat belajar

Minat adalah sikap positif terhadap sesuatu atau aktivitas yang biasanya ditunjukkan dengan terlibat di dalamnya. (Najibul Faiz et al., 2024) Slameto, (2013:57) Menyatakan bahwa minat berpengaruh besar terhadap belajar, jika bahan pelajaran tersebut tidak sesuai dengan minatnya, maka siswa tidak belajar dengan sungguh-sungguh, karena tidak ada daya tarik baginya. (Dukalang, n.d.) Minat belajar dapat disimpulkan sebagai ketertarikan atau kecenderungan seseorang terhadap suatu kegiatan belajar yang disertai dengan perasaan senang, perhatian yang mendalam, serta dorongan dari dalam diri untuk melakukannya secara sukarela dan berkesinambungan. Minat ini memengaruhi intensitas dan kesungguhan siswa dalam belajar. (Akib et al., 2024)

Motivasi Belajar

Motivasi belajar adalah pendorong atau kekuatan yang mendorong siswa untuk berusaha sebaik mungkin dalam proses pembelajaran. Motivasi yang bersumber dari dalam diri siswa cenderung lebih kuat dibandingkan motivasi yang berasal dari faktor eksternal. Namun, motivasi eksternal tetap dapat memberikan dorongan tambahan bagi siswa untuk meraih prestasi dan hasil belajar yang optimal.. (Handayani, n.d.)

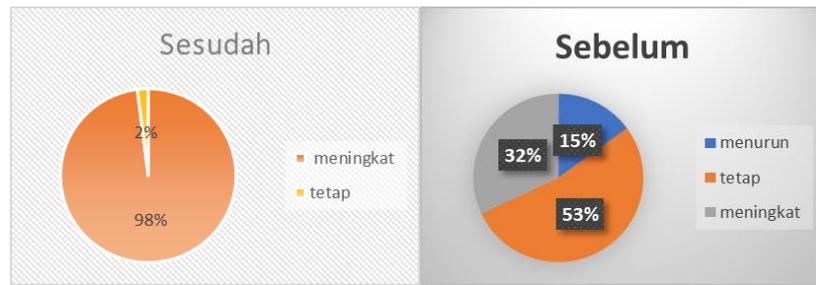
3. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menerapkan pendekatan kuantitatif deskriptif dengan analisis korelasi, yang bertujuan untuk mendeskripsikan kondisi yang ada di lokasi penelitian dan menghubungkannya dengan teori serta asumsi yang sudah ada. Dengan demikian, penelitian ini bertujuan untuk memberikan gambaran mengenai keadaan sebenarnya terkait ketertarikan dan motivasi belajar siswa serta dampaknya terhadap hasil belajar Bahasa Inggris di SD Negeri Suralaya. Penelitian dilaksanakan selama empat bulan, mulai Januari hingga April 2025, dengan partisipasi yang terdiri dari 40 siswa kelas 6 SD Negeri Suralaya. Pemilihan sampel dilakukan secara purposif, yaitu melalui metode yang ditentukan khusus untuk mencapai tujuan tertentu. (Handayani, n.d.)

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Berdasarkan data hasil angket minat belajar Bahasa Inggris siswa kelas VI SDN Suralaya yang diukur menggunakan skala Likert (1–5) pada 5 pernyataan, diperoleh hasil sebagai berikut:



Tabel minat belajar

Rata-rata total skor sebelum penelitian menunjukkan bahwa minat belajar siswa berada pada kategori cukup. Rata-rata total skor sesudah penelitian menunjukkan adanya peningkatan ke kategori baik atau lebih tinggi. Dari 40 siswa, mayoritas mengalami peningkatan skor setelah diberikan perlakuan (misalnya: penggunaan media interaktif dalam pembelajaran). Selisih skor antara sebelum dan sesudah menunjukkan bahwa metode yang digunakan dalam penelitian berpengaruh positif terhadap minat belajar Bahasa Inggris siswa.

Pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan melalui observasi langsung di SDN Suralaya, dengan fokus pada penggunaan gadget. Pengamatan dilakukan secara sistematis untuk mencatat aktivitas dan pola penggunaan gadget oleh siswa. Proses observasi ini bertujuan untuk mendapatkan pemahaman yang komprehensif tentang dampak dan pola penggunaan gadget terhadap minat belajar siswa sekolah dasar, yang nantinya akan menjadi dasar analisis dalam penelitian ini. (Yusal, 2024)

Pembahasan

populasi yang diteliti dalam kajian ini adalah siswa kelas VI di SDN Suralaya untuk tahun ajaran 2024/2025, dengan jumlah mencapai 40 siswa. Dalam penelitian ini, sampel diambil dari hasil pengisian angket menggunakan google form. Setelah proses pembelajaran berlangsung di kelas kontrol, diberikan google form pre-Test untuk menilai kemampuan dasar siswa terkait pengetahuan bahasa Inggris.(Ayu Nur Wulandari Program Studi Komputer Akuntansi & BSI Karawang Jl Ahmad Yani No, 2016)

Pengumpulan data dalam penelitian ini melibatkan kuesioner yang disebarakan kepada siswa kelas VI di SDN Suralaya, dengan fokus pada penggunaan gadget yang berpengaruh terhadap minat belajar Bahasa Inggris. Kuesioner disusun dalam bentuk formulir Google Form untuk memudahkan pengisian secara online. Skala yang digunakan yaitu untuk mengukur pendapat, dan persepsi seseorang terhadap suatu masalah. Variabel yang diukur dijabarkan menjadi indicator variable. Lalu indicator tersebut dijadikan pertanyaan dengan menggunakan

skala likert. Skala Likert yang diberikan memiliki lima tingkatan, di mana setiap tingkat diberi nilai numerik sebagai berikut:

- Sangat Setuju (1): Responden memberikan nilai "1" jika mereka memiliki pandangan atau penilaian yang sangat positif terhadap pernyataan yang diberikan. Ini menunjukkan tingkat setujuan atau persetujuan yang tinggi.
- Setuju (2): Nilai "2" diberikan jika responden setuju dengan pernyataan tersebut, meskipun tingkat kesetujuannya mungkin tidak sekuat yang terdapat pada opsi "Sangat Setuju". Ini menunjukkan tingkat persetujuan yang lebih moderat.
- Netral (3): Jika responden merasa netral atau tidak memiliki kecenderungan yang kuat terhadap pernyataan, mereka memberikan nilai "3". Ini mencerminkan ketidakmampuan atau ketidakinginan untuk menyimpulkan suatu sikap positif atau negatif.
- Tidak Setuju (4): Nilai "4" diberikan jika responden tidak setuju dengan pernyataan tersebut. Ini menunjukkan tingkat ketidaksetujuan terhadap pernyataan tersebut, meskipun tingkat ketidaksetujuan mungkin bervariasi.
- Sangat Tidak Setuju (5): Responden memberikan nilai "5" jika mereka menilai tersebut menunjukkan bahwa pengaruh gadget terhadap aspek afektif berpengaruh tidak baik terhadap minat belajar pada anak-anak. (Porang & Mulhamah, 2023)

Dengan menggunakan skala likert seperti ini, peneliti dapat mengukur tingkat persetujuan atau ketidaksetujuan responden terhadap suatu pernyataan dengan memberikan nilai numerik, yang memudahkan analisis statistik dan interpretasi hasil kuisioner.

Kategori Linkert	Jumlah Siswa	Presentase
<u>Sangat rendah</u>	<u>0</u>	<u>0%</u>
<u>Rendah</u>	<u>2</u>	<u>5%</u>
<u>Cukup</u>	<u>6</u>	<u>15%</u>
<u>Tinggi</u>	<u>17</u>	<u>43%</u>
<u>Sangat tinggi</u>	<u>15</u>	<u>38%</u>

Minat siswa untuk belajar Bahasa Inggris akan muncul jika ada dorongan dari guru. Bahasa Inggris, sebagai bahasa kedua, bukan bahasa ibu bagi siswa, sehingga mereka sering mengalami kesulitan dalam pelafalan, struktur, dan penguasaan kosakata. Oleh karena itu, guru yang berperan sebagai penyampai ilmu harus mampu menumbuhkan minat siswa. (Nurchaerani et al., 2021) Ketika siswa sudah memiliki minat belajar, mereka akan menunjukkan antusiasme dalam proses pembelajaran. Minat ini bukanlah sesuatu yang dimiliki sejak lahir, melainkan perlu dibangun melalui rangsangan dari faktor eksternal, seperti guru dan orang tua, dengan peran guru yang paling signifikan dalam menumbuhkan minat belajar siswa (Handayani, n.d.).

Selain itu, terdapat tiga faktor yang mempengaruhi proses belajar, yaitu faktor sosial, individual, dan struktural. Faktor individual berkaitan dengan aspek internal siswa, termasuk kondisi fisik dan mental. Faktor sosial mencakup kondisi lingkungan eksternal siswa. Sementara itu, faktor struktural berhubungan dengan pendekatan dalam pembelajaran, termasuk metode dan strategi yang diterapkan oleh guru dan siswa dalam kegiatan belajar. (Yuningsih & Masyithoh, 2023)

Studi menunjukkan bahwa penggunaan perangkat memengaruhi minat belajar siswa. Ketika digunakan dengan benar, anak diharapkan dapat menggunakan perangkat sesuai dengan waktu yang ditentukan. Oleh karena itu, enam siswa sekolah dasar harus menghindari penggunaan perangkat terlebih dahulu, terutama karena dapat mempengaruhi proses pembelajaran selama ujian sekolah.

KESIMPULAN DAN SARAN

Maka dari itu dapat di simpulkan bahwa penggunaan gadget harus melibatkan orang tua dan guru juga harus menentukan aturan yang jelas untuk aplikasi mana yang tersedia dan kapan. Sekolah Dasar - Anak -anak harus didorong dengan platform dan konten pendidikan yang membantu siswa memahami materi dan mempromosikan motivasi belajar, seperti belajar video, quis interaktif, dan aplikasi kreatif. (Ade Katari & Ermiana, 2023) Namun, melihat layar untuk waktu yang lama dapat menyebabkan mata anda lelah dan memengaruhi pertumbuhan dan perkembangan tubuh Anda. Saatnya untuk mengacak pekerjaan ASL, karena anak -anak akan merasa sulit untuk bergerak nanti. Bermain waktu dengan teman -teman terbiasa "menggulir" media sosial, membuatnya kurang sosial. (Astarani et al., 2023)

Gadget memiliki efek positif yaitu mudahnya akses informasi, peningkatan keterampilan digital, dan pengembangan kreativitas. Namun penggunaan berlebihan tanpa aturan yang jelas dapat memiliki efek negatif yaitu konsentrasi yang rendah, gangguan tidur, kurang interaksi sosial. Oleh karena itu gadget harus digunakan untuk konten pendidikan dan pengawasan ketat terhadap orang tua dan guru. Khususnya kelas siswa kelas 6 dalam ujian akhir mereka harus memeriksa penggunaan perangkat mereka untuk memastikan mereka dapat lebih fokus pada pembelajaran mereka, mengoptimalkan hasil akademik, dan menjaga keseimbangan antara pertumbuhan fisik, dan sosial, perkembangan. (Nurhalipah et al., n.d.)

DAFTAR REFERENSI

- Ade Katari, O., & Ermiana, I. (2023). Pengaruh media animasi terhadap minat belajar tematik peserta didik. *Journal of Classroom Action Research*, 5(1). <https://doi.org/10.29303/jcar.v5i1.2645>
- Akib, R., Uluelang, K., Saputra, D., & Wael, A. (2024). Empowering students' interest in learning English through English camp: Penguatan minat belajar Bahasa Inggris melalui kegiatan English camp. *Jurnal*, 10(1).
- Ariston, Y., Guru Sekolah Dasar, P., & Singkawang, S. (2018). Sosial anak sekolah dasar. *Journal of Educational Review and Research*, 1(2).
- Asrita. (2023). Pengaruh gadget terhadap minat belajar siswa. *Malewa: Journal of Multidisciplinary Educational Research*, 1(2), 39–42. <https://doi.org/10.61683/jome.v1i02.41>
- Astarani, K., Taviyanda, D., Tabita, A., Crisstella, A., Kurnianto, A., Zeofanny, C., Obillia, C. N., Agusta, D., Pawestri, D. M., Puspitasari, D. A., Anteng, D. A. R., & Retno, E. D. (2023). Edukasi pengaruh penggunaan gadget terhadap perkembangan emosional anak pada siswa sekolah dasar. *Archive: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 3(1), 116–126. <https://doi.org/10.55506/arch.v3i1.85>
- Endrawati Subroto, D., Wirawan, R., & Rukmana, A. Y. (n.d.). Implementasi teknologi dalam pembelajaran di era digital: Tantangan dan peluang bagi dunia pendidikan di Indonesia. *Jurnal Pendidikan West Science*, 1(7).
- Erdiana, F., Wulandari, N., Septiani, N. K., Hadi, N., Mirfaqo, A., Nur, P. K., Muhammad, A. A., Dahlan, A., & Universitas Muhammadiyah Jakarta. (n.d.). Sosialisasi pengaruh penggunaan gadget terhadap tumbuh kembang anak tingkat sekolah dasar. *Seminar Nasional Pengabdian Masyarakat LPPM UMJ*.
- Handayani, D. (n.d.). Hubungan antara minat belajar siswa dan motivasi belajar terhadap hasil belajar Bahasa Inggris siswa kelas V SD Negeri Cibuluh 6 Kota Bogor. *Unpublished manuscript*.
- Najibul Faiz, M., Laila, I., Pramudita, D. A., & Ardianti, S. D. (2024). Pengaruh gadget terhadap minat belajar siswa kelas IV sekolah dasar. *Jurnal Ilmiah Multidisiplin Terpadu*, 8(6).
- Nurchaerani, M., Haryati, & Nursyamsi, F. (2021). Upaya meningkatkan minat belajar di masa pandemi melalui pelatihan Bahasa Inggris secara daring. *ADI Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(1), 1–7. <https://doi.org/10.34306/adimas.v2i1.451>
- Nurhalipah, R., Yustiana, M., & Muslih, M. (2020). Pengaruh gadget terhadap minat belajar pada anak-anak. *Seminar Nasional Informatika*.
- Porang, K. A., & Mulhamah. (2023). Pengaruh penggunaan gadget terhadap motivasi belajar anak di Desa Cucum, Kecamatan Kutabaro, Kabupaten Aceh Besar. *Jurnal Riset dan Pengabdian Masyarakat*, 3(1), 77–83. <https://doi.org/10.22373/jrpm.v3i1.2174>

- Syifa, L., Setianingsih, E. S., & Sulianto, J. (2019). Dampak penggunaan gadget terhadap perkembangan psikologi pada anak sekolah dasar. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 3, 538–544.
- Wulandari, A. N., & Ahmad Yani, A. (2016). Pengaruh media pembelajaran terhadap motivasi dan hasil belajar siswa pada pembelajaran kosakata Bahasa Inggris. Vol. XVIII(2).
- Yuningsih, I., & Masyithoh, S. (2023). Semangat belajar siswa MI/SD dan pengaruh penggunaan gadget. *Awwaliyah: Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 6(1), 11–20. <https://doi.org/10.58518/awwaliyah.v6i1.1702>
- Yusal, N. P. (2024). Pengaruh penggunaan gadget pada siswa kelas 6 SDN Sawah Lega menggunakan metode linear regresi. *Jurnal Komisi (Komputer dan Sistem Informasi)*, 1(3), 90–96. <https://komisijournal.indiepress.id/index.php/komisi/index>