

Pengaruh Gadget Terhadap Daya Tangkap Siswa SD

by Shafira Andani

Submission date: 05-Jun-2024 10:23AM (UTC+0700)

Submission ID: 2395859265

File name: JIPSOSHUM_-_VOLUME_2,_NO._3,_AGUSTUS_2024_Hal_76-84..pdf (1.07M)

Word count: 3162

Character count: 19569

Pengaruh Gadget Terhadap Daya Tangkap Siswa SD

Shafira Andani

12
Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan,
Universitas Negeri Padang
Email: shafiraandani7@gmail.com

7
Abstract : Nowadays technology is developing increasingly rapidly, nowadays gadgets are not only used by adults, but also used by teenagers and children. Humans are very dependent on gadgets, the use of gadgets has become an important part of life. Gadgets can make it easier to access and reach anything. However, gadget addiction is very vulnerable to children. One of the initial factors causing this could be the child's parents, who are willing to give them a gadget just to make their child calm when they cry. This often happens in everyday life and this is the factor that makes children become dependent on gadgets. And another case that makes children dependent on gadgets is because of online games that children like, such as free fire, mobile legend and pubg games.

Keywords : Influence Of Gadgets, Comprehension Power, Elementary School Students

10
Abstrak : Di masa sekarang teknologi berkembang semakin pesat, saat ini Gadget tidak hanya digunakan oleh orang dewasa, akan tetapi juga di gunakan oleh remaja dan anak-anak. Manusia sangat tergantung pada gadget, penggunaan gadget sudah menjadi bagian penting dalam kehidupan. Gadget dapat semakin mempermudah dalam mengakses dan menjangkau apapun. Namun, kecanduan gadget sangat rentan terjadi pada anak-anak. Salah satu faktor awal penyebabnya adalah bisa jadi pada orang tua anak tersebut, yang rela memberikan gadget semata-mata hanya untuk membuat anaknya tenang saat menangis. hal ini sering terjadi dalam kehidupan sehari-hari dan faktor inilah yang membuat anak menjadi ketergantungan pada gadget. Dan kasus lain yang membuat anak ketergantungan pada gadget yaitu karena game online yang disukai oleh anak-anak seperti contohnya game free fire, mobile legend, dan pubg.

Kata Kunci : Pengaruh Gadget, Daya Tangkap, Siswa SD

LATAR BELAKANG

5
Menurut Manumpil (Nayazik, dkk., 2024) bangsa Indonesia merupakan salah satu bangsa yang memiliki kemajuan teknologi dan informasi. Perkembangan dan kemajuan teknologi dan informasi ini mengalami kemajuan yang sangat pesat yang ditandai dengan ada terciptanya berbagai macam alat komunikasi. Pada zaman dahulu guru mengajar hanya menggunakan metode ceramah yaitu dengan cara guru menjelaskan materi dan murid memperhatikannya. Dengan perkembangan zaman, cara mengajar guru juga ikut berkembang.

Salah satu perkembangan yang dapat mempengaruhi cara mengajar guru yaitu perkembangan teknologi. Saat ini perkembangan teknologi, terutama perkembangan internet dan perangkat digital yang saat ini mendapatkan fasilitas hiburan dengan mudah secara individu. Teknologi yang seringkali menjadi bagian dari kehidupan kita saat ini yaitu media teknologi (gadget). Gadget ialah hasil dari suatu bentuk berkembangnya teknologi yang dikenal dalam bentuk perangkat kecil dengan penggunaannya yang semakin banyak/meningkat. Pada zaman sekarang, gadget sudah terkenal bagian dari kehidupan manusia dan juga dengan bentuk gaya kehidupan manusia. Dengan berkembangnya teknologi (gadget) yang saat ini terus berlanjut, maka muncul lah berbagai jenis yang baru dan semakin beragam. Diantaranya yaitu smartphone, telepon seluler, tablet, PC (Komputer) dan laptop/netbook PC. Kegunaan dan

manfaat pada gadget itu ⁶ sendiri sudah banyak diketahui manusia, yaitu seperti menelpon, video call, merekam gambar, merekam video, merekam suara, memutar musik, memutar video, mengakses internet, mengolah data, dan masih banyak lainnya. Gadget ini dengan mudah dapat diakses pada saat ini, dengan harga bermacam-macam variasi sesuai dengan kebutuhan yang memakainya.

Keinginan semua orang memiliki gadget yang canggih dan gadget tidak lagi menjadi barang langka. Hampir semua sektor kehidupan yang mengandalkan gadget yaitu termasuk dunia pendidikan, budaya, olahraga, ekonomi, dan politik untuk dapat mencari informasi yang membantu dalam menyelesaikan berbagai masalah. Dan sekarang ini gadget banyak dipakai sebagai suatu bentuk untuk dapat meningkatkan suatu kreatifitas anak. Guru menggunakan gadget untuk media belajar. Ada sebagian dari sekolah yang membebaskan muridnya untuk membawa gadget kesekolah sebagai media pembelajaran. Karena menjadi guru yang profesional haruslah memiliki ide yang kreatif dan menarik perhatian murid untuk dapat menggunakan startegi pelajaran yang bisa digunakan/diterapkan oleh murid, supaya murid lebih kreatif, aktif dan percaya diri untuk menyampaikan pendapatnya dan pembelajaran pun bisa berjalan lebih efektif.

Penggunaan gadget tidaklah luput dari internet. Dampak positif dan negatif secara jangka pendek hingga jangka panjang adalah konsekuensi yang harus kita hadapi. Dampak positif dari penggunaan gadget yaitu ³ memudahkan anak untuk mengasah kecerdasan dan kreativitas melalui aplikasi mewarnai, membaca, dan menulis dengan bentuk fitur yang menarik. Pada dasarnya dengan menggunakan gadget dan juga bermain game atau segala permainan online yang ada pada gadget juga terdapat dampak positif nya terkhususnya ¹ bagi anak-anak sekolah dasar (SD) karena juga dapat menambah pengetahuan seperti pengetahuan dari segi bentuk informasi, sebagai media pembelajaran dan juga dapat menambah wawasan bagi anak.

Ada beberapa ahli studi mengatakan dampak negatif dari penggunaan gadget dapat merubah struktur otak, Widyaningrum (Akbar, dkk., 2022) menyatakan bahwa ²² interaksi sosial antar anak dengan masyarakat dan lingkungan sekitarnya dapat sangat berkurang dan semakin luntur, Manumpil (Akbar, dkk., 2022). Gadget juga membuat anak-anak kehilangan waktu tidur, dan kehilangan minat pada dunia luar. Ciri-ciri yang sering menarik perhatian anak-anak pada gadget yaitu game online. Game online ¹ dapat mengurangi waktu yang seharusnya diperlukan untuk berinteraksi dengan keluarga, teman dan lingkungan tempat tinggalnya. Penggunaan gadget yang berlebihan akan membuat anak mengalami perubahan sikap maupun dari perkembangan moralnya. Misalnya ketika seorang anak yang sedang asyik-asyiknya

memainkan game online dan anak itu lalu kalah dalam permainan tersebut maka munculnya ketidakstabilan emosi pada anak tersebut. Anak tersebut ¹ mengalami perubahan perilaku/sikap seperti marah, berkata kotor, dan lebih buruknya lagi adalah membentak orang tua atau orang-orang yang ada disekitarnya. Jika peserta didik bermain game online terlalu berlebihan, maka kemungkinan siswa akan kesulitan berkonsentrasi, dan berpartisipasi aktif dalam diskusi atau belajar kelompok. Dalam memanfaatkan gadget dengan bijaksana dan Upaya yang dapat mengurangi dampak negatif, ³ maka orang tua berpengaruh sangat penting dalam mengatur waktu pada saat anak memakai gadget. Orang tua diperlukan dalam ³ memilih jenis tayangan bagi anak sesuai dengan pertumbuhan dan perkembangannya serta mengatur waktu durasi penggunaan gadget pada anak. Jika anak terlalu lama menggunakan gadget maka dapat berpengaruh pada penglihatan dan pola pikir anak. Maka dari itu anak butuh pendamping dan pengawasan dari orang tuanya.

KAJIAN TEORITIS

³ Gadget dalam bahasa inggris menyatakan sebuah istilah yang mendefinisikan suatu alat elektronik dengan berbagai bentuk dan fungsi khusus. Gadget ialah bentuk barang/benda yang terkhusus di ciptakan di zaman yang serba modern ini yang dapat menyelesaikan segala sesuatu menjadi lebih mudah dan efektif apabila memandingkan dengan teknologi (gadget) dizaman dulu. gadget adalah sebuah barang modern yang di buat dalam berbagai bentuk program yang bisa menyediakan bermacam bentuk seperti media informasi, jaring sosial, bentuk hobi dan bahkan dunia hiburan. Sedangkan pendapat Rozalia (Fitria, 2019) gadget yaitu sebuah perangkat kecil yang dipakai untuk media belajar, media informasi, dan sebagai hiburan. Gadget yaitu termasuk teknologi yang sangat populer saat ini, yang di pakai oleh anak kecil maupun orang yang sudah dewasa. Yang dimana anak-anak banyak menggunakan gadget sebagai tempat bermain dan telah menjadi konsumen aktif pengguna gadget, menurut fathoni (Akbar, dkk., 2022). Gadget merupakan teknologi kecil yang canggih dan memiliki fungsi penting yang bisa dipakai dalam kehidupan manusia. Jadi, dapat diambil kesimpulan bahwa ²³ gadget merupakan sebuah alat elektronik yang berukuran kecil dan mempunyai fungsi yang berguna terutama untuk memudahkan kehidupan sehari-hari. Di zaman sekarang teknologi seluler (gadget) akan selalu berkembang terus dan kualitas produknya berkaitan erat dengan desain sehingga membuat masyarakat tidak jenuh dengan teknologi yang semakin canggih ini.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang dipakai ialah SLR (Studi Literatur Review).maksud dari SLR (Studi Literatur Review) yaitu suatu jenis penelitian yang memakai data sekunder di bermacam literatur yang efektif, yang ¹⁷bersumber dari referensi jurnal artikel. Studi literatur review adalah penelitian yang dilakukan dengan cara mencari berbagai macam sumber media melalui google scholar, google book dan meninjau, membaca, mengumpulkan, menganalis sesuai dengan judul topik penelitian. Kata kunci yang digunakan untuk mencari literatur adalah “Pengaruh Gadget Terhadap Daya Tangkap Siswa SD”.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kata gadget sudah tidak asing lagi kita dengar, gadget merupakan suatu alat teknologi dari sistem elektronik yang masing-masingnya memiliki fungsi yang berbeda. Gadget adalah suatu alat teknologi yang di pakai untuk berkomunikasi sesuai dengan berkembangnya zaman pada sekarang ini yang mempunyai banyak manfaat yaitu salah satunya untuk mempermudah penggunaanya dalam melakukan aktivitas sehari-hari. Menurut Pebriana (Maola & Lestari, 2021) gadget juga dapat mempengaruhi perilaku dan pola pikir orang yang memakai nya menjadi candu karena didalamnya terdapat berbagai macam aplikasi yang bisa di gunakan dalam kehidupan sehari-harinya. Bukti nyata dari maju nya zaman ialah munculnya gadget ini. Gadget adalah sebuah bentuk alat teknologi komunikasi yang tumbuh di zaman yang canggih ini, yang bisa di bilang semua orang memiliki nya mulai dari yang dewasa remaja maupun anak-anak. Menurut Elfiadi (Sofiana & Fakhriyah, 2022) Gadget bisa di pakai untuk apa aja dan oleh siapa saja sesuai kebutuhan penggunaanya. Orang dewasa menggunakan gadget untuk mencari informasi, membuka Youtube, TikTok, Whatsapp, Instagram, Shopee dan lainnya. Sedangkan anak-anak memakai gadget untuk media pembelajaran dan bermain game online.

Jenis-jenis gadget

Menurut Anggraini (Reni, 2024) ada bermacam jenis gadget yaitu:

- Ponsel/Handphone yaitu merupakan bentuk dari banyak nya jenis gadget ²⁰ yang paling banyak diminati dan dipakai oleh banyak orang, mulai dari orang dewasa maupun anak-anak
- Laptop merupakan sebuah komputer pribadi yang paling banyak di gunakan di tempat kerja atau di pakai oleh mahasiswa.

- Tablet yaitu bentuk ukurannya yang lebar dan mempunyai fungsi yang sama dengan handphone seperti digunakan untuk berkomunikasi, mencari informasi dan media hiburan.

Sedangkan menurut Saputra (Reni, 2024) Jenis gadget tersebut adalah:

- Smartphone/ponsel merupakan salah satu gadget yang paling banyak digunakan oleh masyarakat
- Laptop/Komputer merupakan jenis gadget yang paling umum digunakan untuk pekerjaan kantor
- Tablet yaitu Ukuran tablet lebih besar dibandingkan ponsel, dan layar tablet jauh lebih besar, sehingga lebih nyaman digunakan di tempat kerja
- Kamera digital yaitu juga termasuk dalam jenis gadget. Ada banyak jenis kamera digital seperti kamera mirrorless, kamera saku, dan kamera DSLR.

Manfaat gadget

Anugrah (Septian, dkk., 2022) mengemukakan manfaat dari gadget yaitu :

- Memperlancar komunikasi, maksudnya adalah dapat berkomunikasi dengan seseorang yang jauh keberadaannya dari kita sehingga dapat menyampaikan sesuatu tanpa ada pertemuan secara langsung
- Mengakses informasi, adalah berfungsi untuk mencari informasi penting yang diperlukan.
- Wawasan bertambah, adalah dengan mudahnya mendapatkan sesuatu informasi yang terdapat pada media sosial atau lain sebagainya
- Hiburan, maksudnya yaitu gadget dapat dimanfaatkan sebagai media hiburan seperti mendengarkan musik, melihat video, dan bermain game
- Gaya hidup, yaitu gadget dapat membuat seseorang percaya diri dan untuk membuat status di sosial media dan supaya tidak ketinggalan trend terbaru.

Dampak positif penggunaan gadget

penggunaan gadget bagi anak-anak mempunyai dampak positif yaitu dapat sangat membantu dalam mengasah dan meningkatkan kreativitas dan kecerdasan anak. Karena di dalam aplikasi gadget kita dapat mengunduh berbagai macam aplikasi di playstore yaitu contohnya seperti aplikasi belajar menulis, membaca, mewarnai, menghitung, belajar bahasa inggris yang bisa membuat anak-anak tertarik karena aplikasi tersebut menyediakan berbagai bentuk animasi, gambar, dan warna yang sangat menarik sehingga anak-anak dengan mudah memahaminya, Fujiawati (Hudi I, 2022). Sehingga anak-anak tidak perlu mengeluarkan tenaga untuk belajar hal-hal baru untuk mengasah imajinasi dan pengetahuan anak. Pengenalan teknologi terhadap anak-anak juga dapat mengubah pola pikir mereka mengenai kemajuan

teknologi sehingga di masa depannya nanti anak-anak tidak menjadi anak yang gagal teknologi (gaptek). Karena daya tangkap anak-anak lebih tinggi dari pada daya tangkap orang dewasa.

Berikut uraian dampak positif menurut Handrianto (Mawey., 2022)

- Mempermudah komunikasi : ¹³ gadget dapat mempermudah urusan komunikasi dengan orang-orang yang jarak keberadaannya jauh dari kita, misalnya dengan cara menelponnya, mengirimkan SMS, dan lain sebagainya
- Menambah pengetahuan : gadget dapat menambah pengetahuan yaitu dengan cara mencari informasi-informasi penting, dan menggunakan aplikasi yang terkait dengan pembelajaran
- Menambah teman : gadget dapat membuat teman kita menjadi banyak yaitu dengan cara memainkan aplikasi yang berhubungan dengan sosmed seperti telegram, facebook, whatsapp, instagram, tiktok dan lain sebagainya
- terciptanya metode pembelajaran yang baru : ¹⁶ gadget dapat mempermudah guru dan siswa dalam proses belajar mengajar, dengan adanya metode baru yang dapat membuat siswa paham dengan materi yang dibuat dengan bantuan teknologi.

Dampak negatif penggunaan gadget

Meurut sari (Hudi, dkk., 2022) Dampak negatif yang timbul khususnya bagi anak-anak dan remaja dari adanya arus globalisasi yaitu kecanduan bermain game online. Keasikan ¹¹ dalam bermain game online dapat membuat anak-anak sampai lupa dengan waktu, serta dapat mengurangi minat dan semangat siswa dalam belajar. Dampak yang lebih parahnya lagi dari aplikasi game online yaitu dapat membuat anak-anak kecanduan dan bisa dengan mudah nya membuat mereka terpengaruh dengan kata-kata baru yang tidak baik untuk di tiru dan juga mencontohkan sesuatu hal buruk yang mereka lihat. Ditambah lagi dengan adanya situs atau film yang seharusnya tidak baik dilihat oleh anak-anak. Kemudahan mencari dan mengakses sebuah informasi melalui gadget dapat membuat anak-anak menjadi malas untuk berfikir dan bergerak/beraktivitas dengan lingkungan dan membuat anak-anak tidak tertarik lagi bermain dengan teman sebaya nya, dan lebih tertarik duduk ¹⁵ di depan gadget dan menikmati dunia di dalam gadget tersebut, hyangsewu (Hudi I. dkk, 2022). Selain itu gadget juga mempunyai dampak pada kesehatan anak baik secara fisik maupu psikis.

Berikut uraian dampak negatif menurut handrianto (Mawey, 2022)

- Merusak mata : gadget dapat membuat mata menjadi lelah dan perih ketika memakai nya terlalu lama.

- Mengubah postur tubuh : yaitu ketika kita menggunakan gadget terlalu lama dapat membuat leher dan pundak terkena efek seperti terasa nyeri atau sakit dan lain sebagainya.
- Mengganggu pendengaran : yaitu ketika kita mendengarkan musik terlalu lama dengan volume yang terlalu besar maka akan dapat merusak pendengaran
- Mengganggu saat istirahat : yaitu ponsel dapat mengganggu waktu istirahat ketika kita tidak menjauhkannya dari tempat tidur karena cahayanya dapat membuat kita terganggu.

Peran orang tua dan guru

Menurut Rozalia (Hudi, dkk., 2022) orang tua salah satunya dapat menjadi alasan memberikan gadget untuk kemudahan anak-anaknya. Dikarenakan menurut pendapat orang tua banyaknya dampak positif dari penggunaan gadget. Sehingga banyaknya peningkatan anak-anak zaman sekarang yang menggunakan gadget dan tanpa adanya pengawasan atau aturan itu tersendiri dari orang tuanya. Dan tanpa disadari gadget juga memiliki dampak negatif bagi penggunaannya yaitu terutama bagi anak-anak. Oleh karena itu karena penggunaan gadget ini di latarbelakangi oleh orang tua nya, maka sangat diperlukan pengawasan dan memeriksa berbagai macam situs dan aplikasi di dalam gadget tersebut.

Selanjutnya pengawasan penggunaan gadget oleh orang-orang sekitarnya contohnya guru, Fitri (Hudi I. dkk, 2022). Anak yang usianya sekitar 0-8 tahun sudah memasuki dunia persekolahan baik itu paud, TK, maupun SD. Oleh karena itu, guru memiliki peran penting dalam memberikan pengawasan tentang penggunaan gadget. Hal itu dikarenakan gadget juga diperlukan dalam dunia persekolahan untuk memudahkan pembelajaran sehingga dapat menambah pemahaman anak. Sehingga guru juga harus memberikan peran penting penggunaan gadget terhadap siswanya.

KESIMPULAN DAN SARAN

Di zaman sekarang ini tidak dipungkiri lagi dengan munculnya teknologi (gadget) yang semakin modern. Satu diantaranya adalah gadget yang memiliki bentuk kecil yang mempunyai banyak kegunaan untuk melakukan pekerjaan manusia yang disebut dengan gadget. Gadget dipakai oleh orang dewasa, remaja, dan anak-anak. Namun pada saat sekarang ini gadget lebih banyak dipakai oleh anak-anak usia Sekolah Dasar (SD). Tentunya pada pengguna gadget oleh anak sekolah dasar memiliki dampak positif dan negatifnya. Oleh sebab itu orang tua diharapkan untuk mengawasi anak-anak saat mereka menggunakan gadget.

Alhamdulillah, rasa syukur saya ucapkan terlebih dahulu kepada Allah SWT yang telah meridhoi saya dalam pembuatan artikel ini, dan tidak lupa ucapan terima kasih tak terhingga untuk kedua orang tua saya yang telah mensupport saya, dan terpalang penting yaitu ucapan terimakasih kepada dua dosen pembimbing saya pada mata kuliah Penulisan Karya Ilmiah yaitu Bapak Hasmal Bungsu Ladiva S.Pd, M.Pd dan Ibu Sahrun Nisa, M.Pd. Saya berharap semoga artikel yang saya buat ini dapat bermanfaat dan dapat memberikan informasi yang berarti.

DAFTAR PUSTAKA

- Akbar, M. S. F., Fauzi, R., Tsamanyah, Z. A., & Marini, A. (2022). Pengaruh penggunaan gadget dalam kegiatan belajar dan mengajar terhadap pembentukan karakter anak generasi Z. *Jurnal Pendidikan Dasar dan Sosial Humaniora*, 2(2), 375-384.
- Farhany, D., Nadiva, A., Sidiq, F., & Dzikrayah, F. (2023). Upaya meminimalisir ketergantungan siswa MI 2 Pasirpogor terhadap penggunaan gadget. *PROCEEDINGS UIN SUNAN GUNUNG DJATI BANDUNG*, 3(8), 154-164.
- Fitrianis, E., & Yaswinda, Y. (2020). Hubungan durasi waktu penggunaan gadget terhadap interaksi sosial anak usia dini. *Jurnal Pelita PAUD*, 4(2), 214-223.
- Fitria, I. (2019). Hubungan antara intensitas penggunaan gadget dengan prestasi belajar siswa MAN 1 Bengkalis (Doctoral dissertation, Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau).
- Hudaya, A. (2018). Pengaruh gadget terhadap sikap disiplin dan minat belajar peserta didik. *Research and Development Journal of Education*, 4(2).
- Hudi, I., Noviola, D. S., & Matang, M. (2022). Globalisasi dan gadget dikalangan anak usia dini: Dampak penggunaan, peran orang tua dan guru. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 6(2), 14837-14844.
- INDAH SARI PENDRA, I. S. P. (2021). Hubungan penggunaan gadget (smartphone) dalam pembelajaran daring dengan kejadian asthenopia pada mahasiswa keperawatan STIK Bina Husada Palembang tahun 2021 (Doctoral dissertation, STIK Bina Husada Palembang).
- Manfaat, E., & Aulia, M. (2024). Pengaruh screen time terhadap perkembangan anak usia dini. *al-muhadzab: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 1(1), 18-31.
- Mawey, H. E. (2022). Dampak adiksi gadget terhadap perkembangan kerohanian anak: Sebuah studi kasus pada siswa Star Generation School, Manembo–Nembo, Bitung. *SIKIP: Jurnal Pendidikan Agama Kristen*, 3(2), 129-138.
- Maola, P. S., & Lestari, T. (2021). Pengaruh gadget terhadap perkembangan sosial anak sekolah dasar. *EduPsyCouns: Journal of Education, Psychology and Counseling*, 3(1), 219-225.

- Nayazik, A., Pumamasari, D., Marini, M., & Khasanah, K. (2024). Literasi digital dampak penggunaan gadget bagi anak dan cara mensiasatinya. *Manggali*, 4(1), 160-167.
- Nugroho, R. B., Kesuma, M. A., Bungawali, N., & Lestari, M. R. D. W. (2023, October). Dampak baik dan buruk penggunaan gadget pada anak. In *Prosiding Seminar Nasional Pengabdian Masyarakat LPPM UMJ* (Vol. 1, No. 1).
- PARAMIDA, C. (2023). Gambaran pengetahuan orang tua tentang manajemen penggunaan gadget pada anak di kelurahan Sukalaksana Kota Tasikmalaya.
- Pasca, M., Surani, E., & Arisanti, A. Z. (2023). Hubungan kecanduan bermain gadget (smartphone) dengan daya lihat anak pra sekolah: Literature review.
- RENI, D. Y. (2024). Pengaruh penggunaan gadget dan game online terhadap interaksi sosial peserta didik di kelas tinggi sekolah dasar negeri.
- SIREGAR, R. (2022). Gambaran pengetahuan orang tua tentang penggunaan gadget pada anak usia 3-6 tahun di desa Padang Garugur kec. Padang Bolak tahun 2022.
- Sofiana, S. N. A., & Fakhriyah, F. F. (2022). Dampak penggunaan gadget pada perkembangan emosional dan kognitif siswa kelas IV sekolah dasar. *Indonesian Gender and Society Journal*, 3(2), 53-59.
- Subarkah, M. A. (2019). Pengaruh gadget terhadap perkembangan anak. *Rausyan Fikr: Jurnal Pemikiran Dan Pencerahan*, 15(1).
- Tafiyah, T. E., Hartini, S., & Winarsih, B. D. (2021). Hubungan penggunaan gadget dengan penurunan ketajaman penglihatan pada anak usia sekolah di poliklinik mata RSI Sunan Kudus. *Jurnal Profesi Keperawatan (JPK)*, 8(2), 127-142.
- Yumarni, V. (2022). Pengaruh gadget terhadap anak usia dini. *Jurnal Literasiologi*, 8(2), 556-623.

Pengaruh Gadget Terhadap Daya Tangkap Siswa SD

ORIGINALITY REPORT

18%

SIMILARITY INDEX

16%

INTERNET SOURCES

5%

PUBLICATIONS

3%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	digilib.unila.ac.id Internet Source	3%
2	journal.widyakarya.ac.id Internet Source	2%
3	repository.bku.ac.id Internet Source	2%
4	jurnal.umj.ac.id Internet Source	1%
5	e-journal.ivet.ac.id Internet Source	1%
6	e-journal.sari-mutiara.ac.id Internet Source	1%
7	repository.unej.ac.id Internet Source	1%
8	Submitted to Universitas Sebelas Maret Student Paper	1%
9	Duwi Cahya Putri Buani, Indah Suryani. "Sistem Informasi Jasa Travel (SIJAVEL)"	1%

Menggunakan Metode Waterfall", EVOLUSI : Jurnal Sains dan Manajemen, 2020

Publication

10	Submitted to Universitas Pendidikan Indonesia Student Paper	1 %
11	badanpenerbit.org Internet Source	<1 %
12	journal.universitaspahlawan.ac.id Internet Source	<1 %
13	repository.unmuhjember.ac.id Internet Source	<1 %
14	repository.fe.unj.ac.id Internet Source	<1 %
15	Hikmaturrahmah Hikmaturrahmah. "DAMPAK PENGGUNAAN GADGET PADA ANAK USIA DINI", Musawa: Journal for Gender Studies, 2020 Publication	<1 %
16	eprints.unm.ac.id Internet Source	<1 %
17	jurnal.staidaf.ac.id Internet Source	<1 %
18	repo.poltekkes-medan.ac.id Internet Source	<1 %

19 seputartogelonline.wordpress.com <1 %
Internet Source

20 babyarkana.com <1 %
Internet Source

21 ejournal.poltekkes-pontianak.ac.id <1 %
Internet Source

22 journal.unilak.ac.id <1 %
Internet Source

23 jurnal.upmk.ac.id <1 %
Internet Source

24 www.scilit.net <1 %
Internet Source

Exclude quotes On

Exclude matches Off

Exclude bibliography On