



ARTIKEL RISET

URL artikel: <http://jurnal.fkm.umi.ac.id/index.php/won/article/view/won/index>

HUBUNGAN KEBIASAAN BERMAIN GADGET DENGAN PRESTASI BELAJAR PADA ANAK USIA SEKOLAH

^K Rahmat Sandi¹, Sunarti², Yusrah Taqiyah³

^{1,2,3}Ilmu Keperawatan, Fakultas Kesehatan Masyarakat, Universitas Muslim Indonesia

Email Penulis Korespondensi (^K): rahmatth75@gmail.com

Rahmatth75@gmail.com¹, sunarti.sunarti@umi.ac.id², yusrahtaqiyah63@gmail.com³
(085299227696)

ABSTRAK

Perkembangan teknologi dan informasi mengalami kemajuan yang sangat pesat yang ditandai dengan kemajuan pada bidang informasi dan teknologi. teknologi yang berkembang saat ini salah satunya yaitu gadget. Gadget digunakan oleh kalangan muda diantaranya siswa di usia sekolah oleh karenanya gadget juga memiliki nilai dan manfaat tersendiri, khususnya prestasi belajar siswa. maka penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hubungan kebiasaan bermain gadget dengan prestasi belajar pada anak usia sekolah di SDN Inpres 3 Kalumbatan Kecamatan Totikum Selatan Kabupaten Banggai Kepulauan. Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah deskriptif korelasi dengan menggunakan pendekatan *Cross Sectional*. Adapun penentuan sampel dilakukan dengan teknik simpel Random Sampling dengan besar sampel sebanyak 95 siswa. Uji hubungan dengan menggunakan uji statistik Uji *Chi Square* (X^2) dengan tingkat kemaknaan $\alpha = 0.05$. Hasil penelitian menunjukkan, siswa yang terbiasa menggunakan gadget sebanyak 70,5% dan siswa yang tidak terbiasa menggunakan gadget sebanyak 29,5%. Sedangkan siswa dengan kategori prestasi baik yaitu 36 (37,9%) dan jumlah siswa kategori prestasi kurang sebanyak 24,2%. uji statistik chi-square didapatkan nilai $p = 0.447$ lebih besar dari $\alpha = 0.05$. Kesimpulan dari penelitian ini yaitu bermain gadget tidak memiliki hubungan yang signifikan dengan prestasi belajar pada anak usia sekolah di SDN Inpres 3 Kalumbatan Kecamatan Totikum Selatan Kabupaten Banggai Kepulauan. Saran dalam penelitian ini diharapkan bahwa gadget digunakan untuk hal-hal yang bermanfaat bagi prestasi belajar.

Kata Kunci : Gadget; Prestasi; Belajar; Anak; Sekolah

PUBLISHED BY :

Pusat Kajian dan Pengelola Jurnal
Fakultas Kesehatan Masyarakat UMI

Address :

Jl. Urip Sumoharjo Km. 5 (Kampus II UMI)
Makassar, Sulawesi Selatan.

Email :

jurnal.won@umi.ac.id

Phone :

+62 85242002916

Article history :

Received 10 November 2020

Received in revised form 14 November 2020

Accepted 19 Desember 2020

Available online 22 Januari 2021

licensed by [Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/).



ABSTRACT

The development of technology and information has progressed very rapidly which is marked by advances in the field of information and technology. One of the technology that is developing today is gadget. Gadgets are used by young people, including students at school age, therefore gadgets also have their own values and benefits, especially student achievement. So this study aims to determine the relationship between the habit of playing gadgets and learning achievement in school age children in SDN Inpres 3 Kalumbatan, Totikum Selatan district, proud island district. The research design used in this study is descriptive correlation using a cross sectional approach. The sample determination is done by simple random sampling technique with a sample size of 95 students. Relationship test using the Chi Square test (X^2) statistical test with a significance level of $\alpha = 0.05$. The results showed that there were 70.5% students who were accustomed to using gadgets and students who were not accustomed to using gadgets 29.5%. While students with good achievement category were 37.9% and the number of students with poor achievement categories was 24.2%. Chi-square statistical test obtained the value of $p = 0.447$ which is greater than $\alpha = 0.05$. The conclusion of this study is that playing gadgets has no significant relationship with learning achievement in school-age children at SDN Inpres 3 Kalumbatan, South Totikum District. Suggestions in this study are expected that the gadget is used for things that are useful for learning achievement.

Keywords: Gadget; Student; achievement; School; children

PENDAHULUAN

Anak usia sekolah adalah seseorang anak yang berusia kurang dari delapan belas tahun dalam masa tumbuh kembang dengan kebutuhan fisik, psikologis, social, dan spiritual. Anak merupakan individu yang berada dalam satu rentang perubahan perkembangan yang dimulai dari bayi hingga remaja.¹ Perkembangan anak juga merupakan aspek perilaku dari pertumbuhan, misalnya individu mengembangkan kemampuan untuk berjalan, bicara, dan berlari dan melakukan sesuatu aktivitas yang semakin kompleks.² Kemudian anak akan mengenal berbagai macam perkembangan di dunia global terutama perkembangan teknologi dan lain-lain.

Perkembangan teknologi dan informasi mengalami kemajuan yang sangat pesat yang ditandai dengan kemajuan pada bidang informasi dan teknologi.³ Teknologi yang berkembang saat ini salah satunya yaitu gadget. Gadget digunakan oleh kalangan muda diantaranya siswa di usia sekolah dasar hingga dewasa. Penggunaan gadget berbeda pada anak usia sekolah dasar, berbeda dengan remaja dan orang dewasa. Anak usia sekolah dasar menggunakan gadget cenderung sebagai hiburan. Berdasarkan observasi pada pelaksanaan Kajian Praktek Lapangan (KPL) ditemukan sejumlah siswa Sekolah Dasar membawa gadget namun tidak digunakan di saat pelajaran berlangsung.⁴

Hampir setiap orang yang memanfaatkan gadget menghabiskan banyak waktu mereka dalam sehari untuk menggunakan gadget. Oleh karenanya gadget juga memiliki nilai dan manfaat tersendiri bagi kalangan orang tertentu.⁵ Gadget juga memiliki kaitan erat dengan prestasi belajar. Prestasi belajar tidak dapat dipisahkan dari kegiatan belajar, karena kegiatan belajar merupakan sebuah proses, sedangkan prestasi belajar merupakan hasil dari proses belajar. Prestasi secara umum merupakan hasil dari suatu kegiatan seseorang atau kelompok yang telah dikerjakan.⁶ Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, prestasi belajar adalah penguasaan pengetahuan atau keterampilan yang dikembangkan oleh mata pelajaran, lazimnya ditunjukkan dengan nilai tes atau angka nilai yang diberikan oleh guru. Hubungan negatif yang tidak signifikan antara variabel bermain gadget dengan prestasi belajar siswa yang berarti semakin tinggi intensitas pemanfaatan gadget, maka prestasi siswa semakin menurun.⁷

Kemampuan individu yang digunakan untuk menangkap isi dan pesan materi pelajaran terdiri atas tiga ranah, yaitu kognitif, afektif dan psikomotor. Kemampuan dalam pemahaman, penerapan, analisis dan evaluasi merupakan ranah kognitif (pengetahuan). Sedangkan kemampuan

yang mengutamakan emosi, perasaan, serta reaksi yang terdiri atas penerimaan, partisipasi, penilaian. Berbeda dengan psikomotor, yaitu kemampuan dalam keterampilan jasmani yang terdiri atas persepsi, kesiapan, gerakan terbimbing, gerakan terbiasa, gerakan kompleks, penyesuaian pola gerakan dan kreatifitas.⁴

World Health Organization (WHO) melaporkan bahwa 5-25% dari anak-anak usia prasekolah menderita gangguan perkembangan. Berbagai masalah perkembangan anak, seperti keterlambatan motorik, bahasa, dan perilaku sosial dalam beberapa tahun terakhir ini semakin meningkat. Dalam survey yang dilakukan oleh Badan Pusat Statistik (BPS) yang bekerja sama dengan Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII), mencatat bahwa pengguna internet di Indonesia hingga akhir tahun 2013 mencapai 71,19 juta orang, survei ini dilakukan pada 78 kabupaten/kota dan 33 provinsi. Jumlah tersebut mengalami kenaikan dibandingkan dengan hasil survei tahun 2012 yaitu sebanyak 63 juta orang.⁴

Berdasarkan data awal penelitian yang diperoleh dari SDN Inpres 3 Kalumbatan Kecamatan Totikum Selatan Kabupaten Banggai Kepulauan melalui pengamatan dan wawancara, didapatkan Data berupa jumlah kelas yang terdiri dari kelas I sampai dengan kelas VI dengan jumlah 264 siswa, di mana sasaran penelitian berfokus pada kelas IV dengan jumlah sebanyak 46 siswa, kelas V dengan jumlah sebanyak 46 siswa dan kelas VI dengan jumlah sebanyak 33 siswa, maka populasi penelitian ini adalah kelas IV, V dan VI yang berjumlah 125 siswa SDN Inpres 3 Kalumbatan dan sampel penelitian ini berjumlah 95 siswa yang diambil secara random dari total populasi. Adapun data tentang kebiasaan bermain gadget diperoleh dari wawancara sebanyak 6 orang yang mencakup wali kelas dan orang tua siswa, selama melakukan wawancara terhadap ke-6 narasumber di atas, dengan hasil yang didapatkan 95 siswa memiliki kebiasaan bermain gadget.

METODE PENELITIAN

Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah menggunakan metode penelitian analitik korelasi yaitu cara untuk mengetahui ada atau tidak adanya hubungan variabel. Kekuatan antar variabel dapat dilihat dari nilai koefisien korelasi. Dengan pendekatan *cross-sectional* dimana peneliti melakukan observasi atau pengumpulan data sekaligus pada suatu saat.

HASIL

1. Karakteristik Siswa

Tabel 1 Distribusi Siswa Berdasarkan Karakteristik Usia, Jenis Kelamin dan Kelas di SDN Inpres 3 Kalumbatan Kecamatan Totikum Selatan

Karakteristik Siswa	Jumlah	
	n	%
Usia		
8 Tahun	7	7,4
9 Tahun	28	29,5
10 Tahun	26	27,4
11 Tahun	24	25,3
12 Tahun	6	6,3
13 Tahun	4	4,2
Jenis Kelamin		
Perempuan	47	49,5
Laki-laki	48	50,5
Kelas		
Kelas IV	36	37,9
Kelas V	35	36,8
Kelas VI	24	25,3
Total	95	100,0

Berdasarkan data pada tabel 1 menunjukkan sebagian besar siswa berumur 9 tahun yaitu 25,5%, sebagian besar berjenis kelamin laki-laki 49,5% dan sebagian besar duduk di kelas IV 37,9%.

2. Analisis Bivariat

Tabel 2 Kebiasaan Bermain Gadget Pada Anak Usia Sekolah di SDN Inpres 3 Kalumbatan Kecamatan Totikum Selatan

Kebiasaan Bermain Gadget	Jumlah	
	n	%
Terbiasa	67	70,5
Tidak Terbiasa	28	29,5
Total	95	100,0

Sumber: Data Primer 2020

Berdasarkan data pada tabel 2 menunjukkan jumlah siswa yang terbiasa menggunakan gadget sebanyak 70,5% dan jumlah siswa yang tidak terbiasa menggunakan gadget sebanyak 29,5%.

Tabel 3 Prestasi Belajar Pada Anak Usia Sekolah di SDN Inpres 3 Kalumbatan Kecamatan Totikum Selatan

Prestasi Belajar	Jumlah	
	n	%
Baik	36	37,9
Sedang	36	37,9
Kurang	23	24,2
Total	95	100,0

Sumber: Data Primer 2020

Berdasarkan data pada tabel 3 menunjukkan jumlah siswa dengan kategori prestasi baik yaitu 37,9% dan jumlah siswa kategori prestasi kurang sebanyak 24,2%.

Tabel 4 Hubungan Kebiasaan Bermain Gadget dengan Prestasi Belajar pada Anak usia Sekolah di SDN Inpres 3 Kalumbatan Kecamatan Totikum Selatan

Prestasi Belajar	Kebiasaan Bermain Gadget				Total		$\rho =$ Value
	Terbiasa		Tidak Terbiasa		n	%	
	n	%	n	%			
Baik	26	38,8%	10	35,7%	36	37,9%	0,447
Sedang	24	35,8%	12	42,9%	36	37,9%	
Kurang	17	25,4%	6	21,4%	23	24,2%	
Total	67	100,0%	28	100,0%	95	100,0%	

Sumber: Data Primer 2020

Berdasarkan data pada tabel 4 menunjukkan hasil uji statistik *chi-square* didapatkan nilai $\rho = 0.447$ lebih besar dari $\alpha = 0.05$ hal ini menunjukkan bahwa tidak ada hubungan antara kebiasaan bermain gadget dengan prestasi belajar pada anak usia sekolah di SDN Inpres 3 Kalumbatan.

PEMBAHASAN

1. Kebiasaan Bermain Gadget Pada Anak Usia Sekolah Di SDN Inpres 3 Kalumbatan Kecamatan Totikum Selatan Kabupaten Banggai Kepulauan

Teknologi telah membuat anak usia sekolah yang merupakan kelompok paling rentan di antara populasi saat ini, karena mereka aksesibilitas dan kecanduan gadget baru, yang murah dan tersedia dengan mudah. Di sisi lain, masyarakat secara umum dan orang tua siswa

secara khusus selalu memiliki kekhawatiran tentang istilah kecanduan bermain gadget. Kebiasaan bermain gadget jika terus dibiarkan akan mengarah kepada kecanduan gadget yang memiliki dampak besar terhadap beberapa aspek kehidupan diantaranya bisa meningkatkan risiko terjadinya gangguan emosi, nyeri leher, sulit beraktivitas, kurang tidur, hingga penyakit tertentu. Selain itu, kebiasaan bermain gadget yang banyak kita temui di masyarakat pelakunya tidak lain adalah anak usia sekolah. Jika ini terus dibiarkan akan berdampak pada penurunan konsentrasi anak, malas belajar dan membaca.

Kebiasaan di atas harus mendapatkan perhatian lebih agar tidak menjadi ancaman bagi infrastruktur sosial di masa depan. Ketika peneliti melakukan penelitian di SDN Inpres 3 Kalumbatan mengenai kebiasaan bermain gadget siswa, kebanyakan dari mereka sudah memiliki gadget sendiri bahkan dari hasil observasi dan wawancara peneliti juga mendapatkan siswa yang tidak memiliki gadget akan tetapi sering menggunakan orang tuanya. Gadget yang mereka gunakan disamping untuk mencari tugas yang di berikan oleh guru, siswa juga memanfaatkannya untuk bermain game online mataupun offline.

Adapun asumsi peneliti yaitu berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan bahwa tidak ada hubungan kebiasaan bermain gadget dengan prestasi belajar siswa di SDN Inpres 3 Kalumbatan dimana siswa yang terbiasa sering menggunakan gadget lebihnyak dibandingkan dengan siswa yang tidak terbiasa menggunakan gadget. Dimana dari hasil wawancara dan observasi dari siswa yang terbiasa menggunakan gadget tidak semuanya menggunakan gadget pribadi melainkan ada beberapa siswa yang masih menggunakan gadget orang tua dan biasanya gadget digunakan oleh siswa tidak hanya bermain tetapi juga gadget di lakukan untuk mencari tugas-tugas yang di berikan oleh guru-guru di sekolah.

Hal ini sejalan dengan penelitian yang di lakukan oleh Jesiska Ardy Pramesti (2019). Tentang Hubungan Lama Penggunaan Gadget dengan Prestasi Belajar Pada Anak Siswa Siswi Kelas IV dan V di SDN Slambor Kabupaten Madiun dimana didapatkan hasil nilai $\rho=0,282 > 0,05$ hal ini menunjukkan bahwa tidak ada hubungan antara lama penggunaan gadget dengan prestasi belajar pada siswa sekolah dasar.⁸

2. Prestasi Belajar Pada Anak Usia Sekolah Di SDN Inpres 3 Kalumbatan Kecamatan Totikum Selatan Kabupaten Banggai Kepulauan.

Prestasi diartikan sebagai suatu tingkatan keberhasilan belajar. Prestasi ini diperoleh dengan mengevaluasi hasil belajar siswa. Prestasi belajar adalah penguasaan pengetahuan dan keterampilan yang dikembangkan oleh mata pelajaran, lazimnya ditunjukkan dengan nilai tes atau angka yang di berikan oleh guru. Prestasi belajar siswa bukan karena kecerdasan siswa saja, akan tetapi ada faktor lain yang dapat mempengaruhi prestasi belajar tersebut. Menurut Syah (2011) menyatakan bahwa secara global faktor-faktor yang mempengaruhi prestasi belajar dibedakan menjadi tiga macam, yakni: faktor internal (faktor fisiologis, faktor psikologis), faktor eksternal (faktor keluarga, lingkungan, masyarakat), dan faktor pendekatan belajar.

Penelitian yang dilakukan oleh Lovena (2013), konteks dalam belajar dapat dipengaruhi oleh lingkungan, sekolah, keluarga dan teman sebaya. Hasil studi yang pernah dilakukan oleh *International Association for the Evaluation of Education Achievement* (IEA) melalui program *Highlight from Trends in Mathematic and Science Study* (TIMSS) pada tahun 2011 bahwa prestasi siswa sekolah dasar di Indonesia berada di peringkat ke-38 dari 42 negara dalam hal prestasi sains. Rata-rata skor tes membaca anak sekolah dasar 75,5 (Hongkong), 74,0 (Singapura) dan 51,7 (Indonesia). Anak Indonesia hanya mampu menguasai 30% (TIMSS, 2011).⁹

Pencapaian prestasi belajar siswa sekolah dasar dapat dilihat dari hasil Uji Kompetensi. Kementerian pendidikan dan kebudayaan Indonesia mengumumkan pada tahun 2015, terdapat 5 provinsi yang menduduki nilai rata-rata terendah, yaitu Maluku (34,5), Maluku Utara (34,8), Kalimantan Barat (35,40), Kalimantan Tengah (35,5) dan Jambi (35,7). Hal itu dikarenakan tingkat daya saing dan sumber daya manusia kurang maksimal, selain itu

keberadaan daerah tinggal juga berpengaruh. Berbeda dengan daerah yang lebih maju memiliki sumber daya manusia yang lebih baik. Daerah yang menduduki nilai tertinggi yaitu Yogyakarta(50,1), Jakarta (49,2), Bali (48,9), Jawa Timur (47,1), Jawa Tengah (45,2) (Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2015). Kendal menduduki peringkat ke-18 se-Jawa Tengah (Dinas Pendidikan Jateng, 2016).

Berangkat dari hasil penelitian mengenai prestasi belajar di atas, peneliti telah melakukan penelitian terkait prestasi belajar khususnya di SDN Inpres 3 Kalumbatan maka didapatkan hasil prestasi belajar dari 95 siswa, yang kategori prestasi belajar baik 36 siswa, kategori prestasi belajar sedang 36 siswa dan kategori prestasi belajar rendah 23 siswa, didukung dengan hasil wawancara maka peneliti menemukan fakta bahwa semua anak SDN Inpres 3 Kalumbatan dibimbing dan diajarkan dengan baik oleh guru-guru mata pelajaran.

Hasil uji statistik *chi-square* diperoleh nilai $\rho = 0,447 > \alpha = 0,005$. Hal ini menunjukkan bahwa tidak ada hubungan kebiasaan bermain gadget dengan prestasi belajar di SDN Inpres 3 Kalumbatan Kecamatan Totikum Selatan. Menurut penelitian yang dilakukan oleh Maya Ferdiana Rozzalia (2017) hubungan intensitas pemanfaatan gadget dengan prestasi belajar siswa kelas V Sekolah Dasar didapatkan hasil indeks korelasi $r_{xy} = -0,033$ dengan $n = 215$ dengan $\alpha = 0,133$. Hal ini berarti ada korelasi antara variabel X dan Variabel Y namun arah korelasi negatif. Harga korelasi tidak signifikan, karena $0,033 < 0,133$. hipotesis pada penelitian ini berbunyi H_0 tidak ada hubungan antara intensitas pemanfaatan gadget dengan prestasi belajar siswa.

3. Hubungan Kebiasaan Bermain Gadget Dengan Prestasi Belajar Pada Anak Usia Sekolah Di SDN Inpres 3 Kalumbatan Kecamatan Totikum Selatan Kabupaten Banggai Kepulauan.

Dari hasil penelitian hubungan kebiasaan bermain gadget dengan prestasi belajar pada anak usia sekolah, rata-rata siswa memiliki kontrol yang tinggi terhadap penanganan suatu gadget. Siswa belajar tidak hanya menangani fungsi dasar gadget seperti menelepon dan mengirim pesan singkat (SMS), tetapi siswa juga kompeten dalam menangani gadget dengan berbagai aplikasi dan fungsi yang lebih kritis seperti mengedit foto, browsing situs sosial, menonton video dan sebagainya. Hal ini juga didukung oleh penelitian di Amerika Serikat (Ashari et al. 2018) yang menunjukkan bahwa tingkat pengetahuan anak tentang gadget lebih tinggi dibandingkan dengan persepsi orang tuanya sendiri. Pengetahuan tentang gadget ini didominasi oleh siswa melalui sharing dan eksposur dari lingkungan siswa seperti teman sebaya, orang dewasa dan anggota keluarga.

Dalam penelitian lain, penulis menemukan bahwa meskipun anak-anak masih muda tetapi mereka juga pintar dalam menangani gadget karena mereka sudah memiliki pengalaman sendiri dalam menggunakan gadget saat berada di rumah.. Penggunaan gadget juga demikian salah satu alat motivasi bagi siswa khususnya yang memiliki masalah belajar. Berdasarkan penganut penggunaan gadget dalam pembelajaran menunjukkan sikap yang positif di kalangan siswa walaupun pada awalnya ada siswa yang kesulitan dalam memegang gadget namun mereka tetap memiliki minat dan upaya untuk belajar mengoperasikan gadget, dimana siswa yang sering menggunakan gadget memiliki tingkat kematangan emosi yang tinggi dibandingkan dengan mereka yang tidak memiliki gadget sehingga dalam penggunaan gadget tidak mempengaruhi prestasi belajar siswa. Penggunaan gadget yang diterapkan dalam sesi belajar mengajar di sekolah sebagian besar untuk meningkatkan motivasi siswa dalam belajar dengan menggunakan metode yang lebih santai dan efektif.

Hasil penelitian ini berdasarkan uji statistik *chi square* dengan tingkat kemaknaan 95% (0.05), hasil analisis yaitu: 0,447 maka nilai $p > 0,05$, menunjukkan bahwa tidak terdapat hubungan antara kebiasaan bermain gadget dengan prestasi belajar pada anak usia sekolah. Sehingga dalam penelitian ini H_1 ada hubungan kebiasaan bermain gadget dengan prestasi belajar ditolak dan H_0 diterima bahwa tidak ada hubungan kebiasaan bermain gadget dengan prestasi belajar siswa.

Penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Fatimah Azzahra (2019)

hubungan antara intensitas penggunaan gadget dengan prestasi belajar siswa kelas VIII SMP Islam Diponegoro Surakarta hasil analisis data diperoleh nilai korelasi (r) sebesar $-0,118$ dan signifikansi (p) sebesar $0,165$ ($p > 0,05$), artinya tidak ada hubungan antara intensitas penggunaan gadget dengan prestasi belajar siswa kelas VIII SMP Islam Diponegoro Surakarta.¹⁰

KESIMPULAN DAN SARAN

Siswa yang terbiasa menggunakan gadget lebih banyak dari pada yang tidak terbiasa menggunakan gadget. Siswa dengan kategori prestasi baik dan sedang dominan lebih banyak di bandingkan dengan prestasi belajar kurang. Berdasarkan hasil yang didapatkan dengan menggunakan uji statistik chi-square menunjukkan bahwa tidak ada hubungan signifikan antara kebiasaan bermain gadget dengan prestasi belajar pada anak usia sekolah di SDN Inpres 3 Kalumbatan.

Guru hendaknya memberikan penugasan yang melibatkan gadget sebagai media belajar dan menyelesaikan tugas belajar. Guru juga harus memberikan nasihat kepada siswa terkait dampak positif dan dampak negatif yang di timbulkan oleh gadget. Sehingga siswa dapat mengontrol Kebiasaan bermain gadget. Bagi peneliti selanjutnya Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai perbandingan dalam pembuatan penelitian lebih lanjut, dengan melihat baik dari jumlah sampel, metode penelitian, serta penambahan variabel lainnya.

DAFTAR PUSTAKA

1. Wulandari, D. S., & Ns. Meira Erawati, S. Buku ajar keperawatan anak. *Yogyakarta: pustaka pelajar*. (2016).
2. Kozier, Erb, Berman, & S. Buku ajar fundamental keperawatan:konsep,proses praktik (Vol. 7 ed vol I). *Jakarta EGC*. (2011).
3. Manumpil, B., Ismanto, A. & Onibala, F. Hubungan Penggunaan Gadget Dengan Tingkat Prestasi Siswa Di Sma Negeri 9 Manado. *J. Keperawatan UNSRAT* **3**, 1–6 (2015).
4. Rozalia, M. F. Hubungan Intensitas Pemanfaatan Gadget Dengan Prestasi Belajar Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *J. Pemikir. dan Pengemb. Sekol. Dasar* **5**, 722 (2017).
5. Chusna, P. A. Pengaruh Media Gadget Pada Perkembangan Karakter Anak. *Din. Penelit. Media Komun. Sos. Keagamaan* **17**, 315–330 (2018).
6. Syafi'i, A., Marfiyanto, T. & Rodiyah, S. K. Studi Tentang Prestasi Belajar Siswa Dalam Berbagai Aspek Dan Faktor Yang Mempengaruhi. *J. Komun. Pendidik.* **2**, 115 (2018).
7. hubungan intensitas pemanfaatan gadget dengan prestasi belajar siswa kelas v sdn se-gugus viii kecamatan blimbing kota malang program studi pendidikan guru sekolah dasar hubungan intensitas pemanfaatan gadget dengan prestasi belajar siswa kelas v sdn se-g. (2016).
8. Jesiska Ardy Pramesti. hubungan lama penggunaan gadget dengan prestasi belajar pada anak siswa siswi kelas IV dan V di sekolah dasar negeri slambur kabupaten madiun. (2019).
9. Lovena, A. Hubungan Antara Perkembangan Psikososial Anak Terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas 4 di SD N 65 Kota Bengkulu. (2013).
10. Azzahra, F., Psikologi, F. & Surakarta, U. M. hubungan antara intensitas penggunaan gadget. (2019).