



Ranah Research:
Journal of Multidisciplinary Research and Development

DINASTI RESEARCH

082170743613 | ranahresearch@gmail.com | <https://jurnal.ranahresearch.com>

E-ISSN: [2655-0865](https://doi.org/10.38035/rrj.v7i1)
DOI: <https://doi.org/10.38035/rrj.v7i1>
<https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>

Hubungan Lama Penggunaan Gadget dengan Prestasi Belajar Siswa SDN Harapan Mulya Parongpong

Pebrina Manurung¹, Mori Agustina br Perangin-angin²

¹Fakultas Ilmu keperawatan, Prodi S1 Keperawatan, Universitas Advent Indonesia, pebrinamanurung14@gmail.com

²Fakultas Ilmu keperawatan, Prodi S1 Keperawatan, Universitas Advent Indonesia, mori.peranginangin@unai.edu

Corresponding Author: pebrinamanurung14@gmail.com¹

Abstract: *Prolonged use of gadgets can affect elementary school students' learning achievement. Objective: This study aims to determine the relationship between the length of gadget use and the learning achievement of class IV and V students at SDN Harapan Mulya Parongpong. Method: This research uses a quantitative correlation design with the Spearman rho statistical test. The questionnaire used to assess the length of gadget use consists of 7 questions. To assess student learning achievement, it is seen from the final semester grades. This research was conducted on class IV and V students of SDN Harapan Mulya Parongpong, totaling 58 respondents. The sampling method used was total sumpling. Results: Based on the results of data analysis, it is known that 72.4% of respondents used gadgets in the short category and the remaining 27.6% used gadgets in the long category. Based on statistical tests using the Spearman rho test, the p value = $0.307 > a$ value (0.05). Conclusion: The conclusion is that there is no relationship between the length of gadget use and the learning achievement of class IV and V students at SDN Harapan Mulya Parongpong. The suggestion given is that future researchers can look for other factors that can influence learning achievement.*

Keyword: *Duration of gadget use, Learning achievement*

Abstrak: Penggunaan gadget yang terlalu lama dapat berpengaruh pada prestasi belajar siswa sekolah dasar menjadi menurun. Tujuan: Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hubungan lama penggunaan gadget dengan prestasi belajar siswa kelas IV dan V di SDN Harapan Mulya Parongpong. Metode: penelitian ini menggunakan desain kuantitatif korelasi dgn uji statistik spearman rho. Kuesioner yang digunakan untuk menilai lama penggunaan gadget terdiri dari 7 butir pertanyaan. Untuk menilai prestasi belajar siswa dilihat dari nilai akhir semester. Penelitian ini dilakukan kepada siswa/siswi kelas IV dan V di SDN Harapan Mulya Parongpong yang berjumlah 58 responden. Metode sampling yang digunakan yaitu total sumpling. Hasil: Berdasarkan hasil analisa data didapatkan bahwa sebanyak 72.4% responden menggunakan gadget dalam kategori singkat dan sisanya sebanyak 27.6% menggunakan gadget dalam kategori lama. Berdasarkan uji statistik dengan uji spearman rho didapatkan nilai $p = 0,307 > \text{nilai } \alpha (0,05)$. Kesimpulan: Kesimpulannya adalah tidak terdapat hubungan

antara lama penggunaan gadget dengan prestasi belajar siswa kelas IV dan V SDN Harapan Mulya Parongpong. Saran yg diberikan adalah agar peneliti selanjutnya dapat mencari faktor faktor lain yang dapat mempengaruhi prestasi belajar.

Kata Kunci: Lama Penggunaan gadget, Prestasi belajar

PENDAHULUAN

Gadget adalah media elektronik yang digunakan sebagai alat untuk berkomunikasi, untuk mengakses berbagai informasi. Gadget ini juga digunakan sebagai media hiburan seperti, games, akses media sosial, dan banyak kegunaannya. Gadget sudah menjadi kebutuhan yang sangat penting sekarang termasuk pada anak sekolah, karena disekolah sudah menggunakan media menggunakan gadget terutama pada saat masa ujian berlangsung sebagian besar menggunakan nya (Novitasari, 2019). Walaupun gadget penting dalam mendukung kegiatan pembelajaran, namun jika penggunaannya berlebihan maka akan memberikan dampak negatif terutama pada siswa SD yang menggunakannya (Putri et al., 2022).

Dampak yang mungkin di timbulkan kepada anak sekolah dapat mengakibatkan mengalami gangguan perkembangan dan juga gangguan emosional. Menurut data WHO (2017), ada sekitar 26 juta anak yang mengalami gangguan tersebut, diantaranya adalah yang mengalami cemas sekitar 9%, dan untuk yang mengalami gangguan perilaku seperti gampang marah ada sekitar 11-15%. Penggunaan gadget yang berlebihan juga dapat mempengaruhi prestasi belajar siswa. Prestasi belajar siswa dapat dipengaruhi dari dua faktor yaitu faktor dalam seperti sikap siswa, perilaku sosial, hingga motivasi belajarnya dan faktor luar seperti bagaimana orang tua memberikan perhatian dan didikan selama di rumah termasuk dalam penggunaan gadget (Sebrina & Putri, 2021). Penggunaan gadget yang berlebihan juga dapat mempengaruhi sosial anak. Siswa yang berusia 9-13 tahun sebaiknya lebih lama berinteraksi, belajar, dan bermain pada anak-anak seusianya. Penggunaan gadget yang berlebihan juga dapat membuat konsentrasi menurun dan anak jadi malas berfikir (Nurmala, 2020). Menurut (Wulansari, 2017), siswa yang memakai waktunya untuk bermain gadget lebih banyak dari pada belajar dapat menyebabkan penurunan prestasi belajarnya, siswa kehilangan untuk mengerjakan tugas-tugasnya. Selain itu, anak juga lebih emosional saat ada yang mengajaknya berbicara langsung marah tanpa sebab. Oleh karena itu peran orangtua sangat penting agar dalam keseharian orangtua mengajarkan anak-anaknya bagaimana cara yang baik menggunakan gadget untuk memberikan dampak positif dalam penggunaan gadget (Wulansari, 2017).

Prestasi belajar ialah kemampuan intelektual yang telah dicapai siswa selama proses belajar mengajar berlangsung (Ayunani, 2023). Menurut kamus besar bahasa Indonesia bahwa prestasi belajar dapat dikategorikan yaitu:

1. Prestasi belajar siswa ialah hasil yang dicapai setelah mengikuti proses belajar berlangsung.
2. Prestasi belajar disebut nilai yang dicapai pada masing-masing siswa hal tersebut dicapai berdasarkan kemampuan siswa itu sendiri apakah dia mampu atau tidak.
3. Prestasi belajar disebut dengan nilai berdasarkan angka dari hasil evaluasi terhadap siswa, dinilai dari hasil belajar selama mengikuti proses belajar, tugas-tugas yang dikerjakan, keterampilan bahkan sikapnya kepada guru dan lingkungan sekitarnya.

Berdasarkan hasil penelitian (A'yun et al, 2018) dalam penggunaan gadget seperti smartphone atau ponsel didapati hasil bahwa siswa yang menggunakan gadget lebih dari 35 menit sehari akan mengalami kondisi patologis di sebut dengan insomnia ketika seseorang mengalami kesulitan tidur malam. Berdasarkan hasil penelitian (Yland, dkk 2015), dari pusat dalam pencegahan penyakit di amerika serikat bahwa anak yang menggunakan gadget lebih

dari 8 jam sehari dengan memandang layar ponselnya, anak akan mengalami masalah penglihatan. Dari lamanya anak melihat layar gadgetnya terlalu lama, anak juga mengalami gangguan tidur yang lama. Selain itu, dalam pola hidup anak akan lebih sering tiduran dan duduk di dalam kamar. Mereka kurang bergerak dengan makanan yang cepat saji. Anak akan mengalami penurunan akademik, mengalami obesitas hingga depresi. Perkembangan gadget yang semakin pesat, akan mengakibatkan pada anak dampak negatif. Berdasarkan wawancara dari sebagian siswa-siswi SDN Harapan Mulya Parongpong dari pertanyaan yang disampaikan, mereka mengatakan bahwa mereka mempunyai masing-masing gadget dan memakai gadget lebih dari 2 jam sehari. Pada saat ulangan atau ujian berlangsung gurunya menyuruh mengumpulkan gadget mereka di meja guru.

METODE

Desain penelitian ini menggunakan desain korelasional untuk mengeksplorasi hubungan antara variabel-variabel. Metode yang diterapkan adalah pendekatan Cross Sectional, dimana variabel independen dan dependen diukur secara bersamaan (Nursalam, 2016). Dan dianalisis menggunakan uji Spearman rho. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis hubungan antara lama penggunaan gadget dengan prestasi belajar siswa-siswi kelas IV dan V di SDN Harapan Mulya Parongpong. Menurut (Nursalam, 2016). Sampel adalah bagian dari populasi yang dapat digunakan untuk subjek penelitian. Populasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah siswa-siswi kelas IV dan V yang berjumlah 58 orang di Sekolah Dasar Negeri Parongpong Harapan Mulya Parongpong. Metode sampling yang digunakan adalah total sampling. Penelitian ini dilaksanakan di SDN Harapan Mulya Parongpong pada bulan Juni 2024. Alamat SDN Harapan Mulya Parongpong Jl. Karyawangi No.81, RT.01, RW. 06 Karyawangi, Kec Parongpong, Kab.Bandung Barat, Prov. Jawa Barat. Waktu penelitian 7 Juni 2024 pada pukul 08.30-11.00 WIB.

Instrumen penelitian adalah alat yang digunakan untuk mengumpulkan data. Instrumen ini berupa kuesioner sebagai daftar pertanyaan. Instrumen yang digunakan dalam variabel durasi bermain gadget adalah modifikasi kuesioner yang kemudian dilakukan uji validitas lagi oleh (Nursalam, 2016) dan didapatkan bahwa r hasil (0,666) > r tabel (0,497) sehingga instrument dinyatakan valid. Berdasarkan hasil uji reliabilitas untuk kuesioner durasi bermain gadget didapatkan r alpha (0,846) > 0,6 sehingga instrument ini dinyatakan reliabel. Kuesioner ini terdiri dari tujuh pertanyaan. Dimana skala ukurnya adalah skala ordinal dengan kategori “Singkat” (< 2 jam/hari) dan kategori “Lama” (>2 jam/hari). Instrumen yang digunakan untuk mengukur prestasi belajar siswa adalah hasil dari nilai raport siswa-siswi tersebut dari ujian, ulangan akhir. Kuesioner diberikan kepada masing-masing siswa dengan beberapa pertanyaan yang diberikan kepada siswa maka siswa menjawab pertanyaan tersebut dengan menceklisnya. Namun sebelumnya siswa menandatangani persetujuan untuk ikut berpartisipasi dalam penelitian ini. Untuk menentukan prestasi belajar siswa menggunakan nilai raport yang dikategorikan menjadi 3 kategori yaitu Tinggi (89-96), Sedang (81-88), dan Rendah (73-80).

Dalam prosedur penelitian ini, yang pertama peneliti mengajukan surat permohonan etik kepada FIK UNAI pada 17 Mei 2024. Lalu sesudah keluar layak etik, menunggu surat balasan, selanjutnya peneliti melakukan pengambilan data dengan memberikan inform consent bahwa responden bersedia untuk ikut serta dalam penelitian dan memberikan kuesioner untuk mengisi kuesioner yang diberikan. Lalu dianalisis oleh peneliti kuesioner yang di jawab oleh responden.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil dari distribusi frekuensi siswa berdasarkan karakteristik jenis kelamin, kelas, dan usia dapat digambarkan pada tabel berikut:

Tabel 1. Distribusi Siswa Berdasarkan karakteristik jenis kelamin, kelas dan umur di SDN Harapan Mulya Parongpong

Karakteristik Responden	Frekuensi	Persentase (%)
Jenis Kelamin:		
Laki-laki	23	39.6
Perempuan	35	71.2
Kelas :		
4	31	53.4
5	27	46.6
Umur :		
10	8	13.7
11	24	41.4
12	26	44.9
Total	58	100

Tabel 1 menjelaskan bahwa mayoritas siswa berjenis kelamin perempuan sebanyak 35 (71,2%), mayoritas siswa duduk di kelas 4 SD sebanyak 31 (53,4%), dan mayoritas siswa berusia 12 (44,9%).

Lama Penggunaan Gadget

Hasil dari lama penggunaan gadget pada siswa SDN Harapan Mulya Parongpong dapat digambarkan pada tabel berikut: Tabel 2 menjelaskan bahwa mayoritas siswa menggunakan gadget dalam durasi waktu yang singkat (<2 jam) sebanyak 42 (72,4%) dan yang menggunakan gadget dalam durasi waktu lama (>2 jam) sebanyak 16 (27,6%).

Tabel 2. Distribusi Frekuensi Responden Berdasarkan Lama Penggunaan Gadget

Prestasi Belajar	N	%
Tinggi	3	5.2
Sedang	26	44.8
Rendah	29	50
Total	58	100
Rata-rata	81,52 (Sedang)	

Menjelaskan bahwa prestasi belajar siswa SDN Harapan mulya memiliki rata rata sebesar 81,52 (Sedang). Mayoritas siswa berada pada kategori prestasi belajar rendah sebanyak 29 (50%), dengan prestasi belajar sedang sebanyak 26 (44,8%), dan hanya 3 (5,2%) siswa dengan prestasi belajar tinggi.

Tabel 3 Hubungan Lama Penggunaan Gadget dengan Prestasi Belajar

Lama Penggunaan Gadget	Prestasi Belajar						Total		
	Tinggi		Sedang		Rendah		N	%	
	N	%	N	%	N	%			
Singkat	2	3,4	21	36.2	19	32.8	42	72,4	
Lama	1	1,7	5	8.6	10	17.2	16	27.6	
TOTAL	3	5,2	26	44,8	29	50	58	100	
Hasil SPSS	P = 0,307 α= 0,05								

Tabel 3 menunjukkan hasil bahwa sebanyak 58 (100%) responden, siswa SDN Harapan Mulya Parongpong menyatakan lama penggunaan gadget yang singkat sebanyak 42 (72,4%), 2 (3,4%) siswa memiliki prestasi belajar yang tinggi, 21 (36,2%) siswa memiliki prestasi belajar sedang, dan 19 (32,8%) memiliki prestasi belajar yang rendah. Sedangkan dari 16 (27,6%) siswa SDN Harapan Mulya menyatakan lama penggunaan gadget yang lama, hanya 1 (1,7%) siswa memiliki prestasi belajar yang tinggi, 5 (8,6%) siswa memiliki prestasi belajar sedang, dan 10 (17,2%) siswa memiliki prestasi belajar yang kurang.

Pada analisis bivariat ini penelitian menguji hubungan lama penggunaan gadget dengan prestasi belajar pada siswa SDN Harapan Mulya Parongpong. Berdasarkan hasil uji statistik spearman rank diperoleh nilai $p = 0,307 > \text{nilai } \alpha (0,05)$ yang menunjukkan bahwa tidak ada hubungan antara lama penggunaan gadget dengan prestasi belajar siswa SDN Harapan Mulya Parongpong. Sedangkan nilai koefisien korelasi spearman rho adalah $+0,137$ arah hubungan variabelnya yaitu positif tetapi tingkat kekuatannya sangat lemah.

Berdasarkan hasil penelitian lama penggunaan gadget pada siswa SDN Harapan Mulya Parongpong menunjukkan dari 58 responden didapatkan hasil sebanyak 42 responden (72,4%) masuk dalam kategori lama penggunaan gadget yang “singkat”. Temuan ini konsisten dengan penelitian yang dilakukan oleh (Arifin & Rahmadi, 2017), di mana sebagian besar responden, yaitu 30 orang (62,2%) dari total 49 sampel, termasuk dalam kategori penggunaan gadget dengan intensitas “rendah”. Hal ini juga sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh (Lahiwu et al., 2021) dimana mayoritas siswa SDN 1 Tahunan yang menggunakan gadget <2 jam dalam kategori baik sebanyak 39 siswa atau 43,3%. Sedangkan penelitian oleh (Sandi et al., 2021), hasilnya menunjukkan bahwa sebagian besar responden “terbiasa” bermain gadget yaitu 67 (70,5%) orang. Dalam penelitian ini didapatkan informasi bahwa siswa sudah banyak yang memiliki gadget pribadi dan yang belum punya biasanya akan menggunakan gadget milik orang tuanya. Biasanya gadget tersebut digunakan selain untuk mencari tugas yaitu bermain game offline maupun online. Penelitian menunjukkan bahwa salah satu alasan anak-anak sering menggunakan gadget adalah pengaruh lingkungan. Di era modern ini, kemajuan teknologi tak terhindarkan, dan anak-anak mulai berinteraksi dengan teman sebaya pada usia dini. Jika salah satu teman memiliki gadget, hal tersebut dapat mendorong anak-anak lain untuk ikut bermain gadget bersama, menciptakan pola penggunaan teknologi yang semakin meluas di antara mereka. Berdasarkan hasil penelitian lama penggunaan gadget pada siswa SDN Harapan Mulya Parongpong menunjukkan dari 58 responden

Berdasarkan asumsi dari peneliti bahwa siswa SDN Harapan Mulya mayoritas masih mampu mengendalikan emosi saat bermain gadget. Oleh karena siswa masih lebih sering bermain di luar ruangan dengan teman-teman sebayanya. Dari analisis didapatkan bahwa mayoritas siswa menggunakan gadget adalah untuk belajar dan bermain game. Pendampingan aktif dari orang tua juga teramat penting untuk mengurangi dampak negatif dari penggunaan gadget. Saat anak menggunakan gadget, orang tua perlu terlibat dengan memberikan arahan yang tepat sesuai kebutuhan perkebangannya.

Prestasi Belajar Siswa SDN Harapan Mulya Parongpong

Berdasarkan hasil penelitian lama penggunaan gadget pada siswa SDN Harapan Mulya Parongpong menunjukkan dari 58 responden terbanyak dengan kategori “rendah” sebanyak 29 (50%), dengan kategori “sedang” 26 (44,8%), dan siswa dengan kategori tinggi hanya sebanyak 3 (5,2%). Dengan rata-rata yang didapatkan sebesar 81,52 (sedang). Penelitian ini sejalan dengan hasil temuan (Pramesti, 2019), yang menunjukkan rata-rata prestasi belajar siswa sebesar 82,96 termasuk dalam kategori sedang. Hal ini disebabkan oleh penggunaan gadget siswa yang lebih banyak dimanfaatkan untuk hiburan, komunikasi serta mengakses media sosial, yang mengurangi waktu dan fokus pada kegiatan akademik.

Prestasi belajar dapat dipengaruhi oleh 2 faktor, yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal seperti: faktor fisik (kesehatan dan keadaan tubuh) dan psikis (minat, perhatian, bakat dan kesiapan). Sedangkan faktor eksternal seperti: kurikulum, metode belajar, komunikasi antar siswa, disiplin di sekolah, alat pelajaran, keadaan bangunan, dan perpustakaan (Salsabila & Puspitasari, 2020). Berdasarkan analisis peneliti, prestasi belajar siswa SDN Harapan Mulya dapat dipengaruhi oleh hal-hal lain seperti kurang fokus dan disiplin siswa saat sedang belajar dari hasil observasi peneliti. Prestasi siswa juga dapat dipengaruhi oleh kebiasaan negatif seperti penggunaan gadget yang berlebihan dan

melebihi waktu yang seharusnya. Kebiasaan ini berpotensi mengganggu konsentrasi dan fokus anak dalam belajar, sehingga berdampak pada hasil akademik mereka.

Hubungan Lama Penggunaan Gadget terhadap prestasi belajar siswa SDN Harapan Mulya Parongpong

Berdasarkan hasil penelitian lama penggunaan gadget pada siswa SDN Harapan Mulya Parongpong menunjukkan dari 58 (100%) responden, siswa SDN Harapan Mulya Parongpong menyatakan lama penggunaan gadget yang singkat sebanyak 42 (72,4%), 2 orang (3,4%) siswa memiliki prestasi belajar yang tinggi, 21 orang (36,2%) siswa memiliki prestasi belajar sedang, dan 19 orang (32,8%) memiliki prestasi belajar yang rendah. Sedangkan dari 16 (27,6%) siswa SDN Harapan Mulya menyatakan lama penggunaan gadget yang lama, hanya 1 orang (1,7%) siswa memiliki prestasi belajar yang tinggi, 5 orang (8,6%) siswa memiliki prestasi belajar sedang, dan 10 orang (17,2%) siswa memiliki prestasi belajar yang kurang.

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh peneliti di SDN Harapan Mulya Parongpong, didapatkan bahwa tidak ada hubungan antara lama penggunaan gadget dengan prestasi belajar siswa dengan hasil pengolahan data menggunakan SPSS didapatkan hasil uji statistik spearman rank diperoleh nilai $p = 0,307 > \alpha (0,05)$. Dengan begitu hal ini menyimpulkan bahwa “Tidak ada Hubungan antara Lama Penggunaan Gadget Terhadap Prestasi Belajar Siswa SDN Harapan Mulya Parongpong”.

Hal ini sejalan dengan penelitian oleh (Asasih Villasari, 2021) yang menunjukkan bahwa tidak ada hubungan lama penggunaan gadget dengan prestasi belajar siswa siswi kelas IV dan V di SDN Harapan Mulya Parongpong. Dengan penggunaan gadget rata-rata 4,50 jam dan prestasi belajar dikategorikan sedang (82,96). Dengan hasil uji statistik didapatkan $p\text{-value} = 0,293 > 0,05$.

Dalam ranah keperawatan, perhatian tidak hanya tertuju pada aspek fisik tetapi juga psikologis. Perawat perlu memahami batas waktu wajar dalam penggunaan gadget, karena penggunaannya yang berlebihan dapat mengganggu konsentrasi belajar siswa. Menurut (J. Wijanarko & Setiawati, 2016). Penggunaan gadget yang berlebihan juga berdampak buruk bagi kesehatan, seperti menyebabkan masalah pada mata, gangguan tidur, postur tulang belakang, serta meningkatkan risiko cedera pada pergelangan tangan akibat posisi tangan yang terus-menerus menekuk saat menggunakan gadget.

Dari asumsi peneliti menyimpulkan bahwa penurunan nilai belajar siswa tidak hanya dipengaruhi oleh penggunaan gadget saja tetapi juga oleh hal lain seperti kehadiran teman bermain. Teman yang mengajak bermain sepulang sekolah menggantikan waktu belajar yang seharusnya, sehingga kegiatan belajar akademik menjadi terabaikan. Selain itu, berkurangnya perhatian dari orang-orang terdekat dan pola asuh yang kurang optimal juga berperan. Setiap siswa memiliki tingkat kecerdasan yang beragam dan kemampuannya untuk mengembangkan potensi tersebut tergantung pada faktor, termasuk lingkungan dan dukungan atau motivasi.

KESIMPULAN

Dari kesimpulan tentang pembahasan hubungan lama penggunaan gadget dengan prestasi belajar siswa SDN Harapan Mulya Parongpong maka Lama penggunaan gadget pada siswa kelas IV dan V SDN Harapan Mulya Parongpong, maka dapat disimpulkan bahwa lama penggunaan gadget <2jam dikategorikan “Singkat”. Mengenai prestasi belajar siswa kelas IV dan V di SDN Harapan Mulya Parongpong hasil dari prestasi belajarnya disimpulkan bahwa hasilnya 81,52 dikategorikan "Sedang". Jadi, dari.

REFERENSI

Arifin, L. A., & Rahmadi, F. A. (2017). *Hubungan Tingkat Kecanduan Gadget Dengan Prestasi*. 6(2), 728–736.

- AYUNANI, N. (2023). *Hubungan pola makan dan durasi bermain gadget dengan kegemukan pada siswa TK Islam Al Azhar 03 Cirebon.*
- Lahiwu, R. J. C., Maramis, F. R. R., & Kolibu, F. K. (2021). Hubungan kebiasaan penggunaan gadget dengan status mental kecerdasan emosional pada anak sekolah di sd negeri 1 tahuna kabupaten sangihe. *Jurnal KESMAS*, 10(2), 133–140.
- Novitasari, N. (2019). Strategi pendampingan orang tua terhadap intensitas penggunaan gadget pada anak. *Al Hikmah: Indonesian Journal of Early Childhood Islamic Education (IJECE)*, 3(2), 167–188.
- Nurmala, I. (2020). *Mewujudkan remaja sehat fisik, mental dan sosial:(Model Intervensi Health Educator for Youth)*. Airlangga University Press.
- Nursalam, N. (2016). *Metodologi penelitian ilmu keperawatan*. Salimba Medika.
- Pramesti, J. A. (2019). *Hubungan Lama Penggunaan Gadget Dengan Prestasi Belajar Pada Anak Siswa Siswi Kelas Iv dan V Di Sekolah Dasar Negeri Slambur Kabupaten Madiun*. STIKes Bakti Husada Mulia Madiun.
- Putri, N., Siana, Y., Zeffira, L., Puspita, D., & Nurhuda, M. (2022). Description of the Duration of Device Use on Asthenopia Incidence in Smp N 1 Padang Students During Online Learning During the Covid-19 Pandemic. *Jurnal EduHealth*, 12(02), 63–71.
- Salsabila, A., & Puspitasari, P. (2020). Faktor-Faktor Yang Memengaruhi Prestasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. *PANDAWA*, 2(2), 278–288.
- Sandi, R., Sunarti, & Taqiyah, Y. (2021). Hubungan Kebiasaan Bermain Gadget dengan Prestasi Belajar pada Anak Usia Sekolah. *Window of Nursing Journal*, 1(2), 98–104. <https://doi.org/10.33096/won.v1i2.295>
- Sebrina, N., & Putri, E. (2021). Pengaruh pembelajaran online terhadap prestasi belajar siswa SMP Al-Falah Bekasi. *Research and Development Journal of Education*, 7(2), 353–362.
- Wulansari, N. M. D. (2017). *Didiklah Anak Sesuai Zamannya: Mengoptimalkan Potensi Anak Di Era Digital*. Visimedia.