

PENGARUH PENGGUNAAN GADGET TERHADAP KETERAMPILAN MENYIMAK SISWA SEKOLAH DASAR

Chindytia¹, Maria Goerti Rini Kristiantari², Ni Putu Anika³, Ira Sukmawati⁴, Ni Putu
Sintia Arista Putri⁵

^{1,2,3,4,5} PGSD FIP Universitas Pendidikan Ganesha

¹chindytia@undiksha.ac.id, ²mariagoretirini.kristiantari@undiksha.ac.id,

³anika@student.undiksha.ac.id, ⁴ira.sukmawati@student.undiksha.ac.id,

⁵sintia.arista@student.undiksha.ac.id

ABSTRACT

Listening skills are essential abilities for elementary school students because they help students understand information during the learning process and support the development of other language skills. The rapid growth of digital technology has increased gadget use among elementary school students and influenced their learning habits. Gadgets can be used as engaging media that help students access information more easily. However, inappropriate use may reduce students' direct interaction and affect their communication and listening skills. Therefore, proper guidance in gadget use is needed to support the development of students' listening skills.

Keywords: *Gadget Use, Listening Skills, Elementary School Students, Language Development.*

ABSTRAK

Keterampilan menyimak merupakan kemampuan dasar yang penting dimiliki siswa sekolah dasar karena berperan dalam membantu memahami informasi selama proses pembelajaran serta mendukung perkembangan keterampilan berbahasa lainnya. Perkembangan teknologi digital mendorong meningkatnya penggunaan gadget pada siswa sekolah dasar dan turut memengaruhi pola belajar mereka. Penggunaan gadget dapat dimanfaatkan sebagai media yang menarik dan membantu siswa memperoleh informasi. Namun, penggunaan yang kurang terarah berpotensi mengurangi interaksi langsung siswa sehingga memengaruhi kemampuan komunikasi dan keterampilan menyimak. Oleh karena itu, penggunaan gadget perlu diarahkan secara tepat agar dapat mendukung perkembangan keterampilan menyimak siswa secara optimal.

Kata Kunci: Penggunaan Gadget, Keterampilan Menyimak, Siswa Sekolah Dasar, Perkembangan Bahasa.

A. Pendahuluan

Keterampilan menyimak merupakan salah satu aspek penting dalam kemampuan berbahasa yang memiliki peran mendasar dalam proses pembelajaran di sekolah dasar karena menjadi landasan bagi siswa dalam menerima serta memahami informasi yang disampaikan secara lisan. Aktivitas menyimak tidak sekadar berkaitan dengan proses mendengar, tetapi juga mencakup kemampuan memahami isi pesan, menafsirkan informasi, serta menangkap makna secara tepat sehingga menuntut keterlibatan perhatian siswa secara aktif selama proses berlangsung (Yahya, 2026). Dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, keterampilan menyimak berfungsi membantu siswa memahami arahan guru dan materi yang disampaikan di kelas sekaligus menjadi dasar bagi perkembangan keterampilan berbahasa lainnya, seperti berbicara, membaca, dan menulis (Ubaidillah et al., 2025).

Perkembangan teknologi digital yang semakin pesat menjadikan penggunaan gadget semakin dekat dengan kehidupan siswa sekolah dasar, baik sebagai sarana hiburan

maupun sebagai media pendukung pembelajaran. Namun demikian, penggunaan gadget yang tidak terarah berpotensi memengaruhi tingkat konsentrasi siswa selama mengikuti kegiatan pembelajaran di kelas (Julfan & Haifaturrahmah, 2025). Selain itu, intensitas interaksi melalui media digital yang lebih tinggi dibandingkan komunikasi langsung dapat mengurangi kesempatan siswa untuk melatih kemampuan memahami informasi secara lisan, sehingga berimplikasi pada perkembangan keterampilan menyimak mereka (Meirisa, 2023). Berdasarkan kondisi tersebut, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh penggunaan gadget terhadap keterampilan menyimak siswa sekolah dasar melalui kajian terhadap berbagai hasil penelitian yang relevan.

B. Metode Penelitian

Artikel ini disusun menggunakan desain studi pustaka (literature review) lewat pendekatan kualitatif deskriptif. Strategi ini dipilih guna membangun fondasi teoretis serta data empiris yang akurat terkait dampak pemanfaatan gawai pada peserta didik di jenjang sekolah dasar melalui penyelarasan berbagai

temuan riset terdahulu. Data yang dihimpun merupakan data sekunder yang disarikan dari beragam basis data ilmiah ternama, mencakup DOAJ, Garuda, Sinta, serta Google Scholar.

Tahapan pengumpulan data dilakukan dengan menyeleksi literatur yang meliputi buku ajar pendidikan bahasa, jurnal internasional, serta jurnal nasional yang telah terakreditasi dalam kurun waktu publikasi 2022-2026. Standar inklusi yang ditetapkan difokuskan pada karya ilmiah yang mengulas secara mendalam mengenai variabel keterkaitan gawai, kemampuan menyimak, serta tumbuh kembang kebahasaan anak SD. Adapun analisis data dioperasikan melalui tiga langkah sistematis: (1) Reduksi data, yaitu penyaringan poin utama dari berbagai literatur; (2) Penyajian data, berupa pengelompokan temuan secara tematis untuk membedah pola pengaruh gawai; serta (3) Penarikan kesimpulan, sebagai tahap akhir untuk mensintesis jawaban menyeluruh atas tujuan penelitian.

Kajian Teori

a. Definisi Gadget

Secara teknis, gawai diartikan sebagai instrumen elektronik yang diciptakan dengan tujuan praktis tertentu dan memiliki level kecanggihan yang melampaui teknologi pendahulunya. Merujuk pada KBBI, gawai dipahami sebagai perangkat elektronik maupun mekanik yang fungsional (Azkia, 2022). Sementara itu, Tasril dkk. (2023) dalam Fatmayanti & Khaerati (2024) mendefinisikan gawai sebagai peranti modern yang memfasilitasi kebutuhan komunikasi, urusan bisnis, penyimpanan informasi, hiburan, hingga dokumentasi secara efisien.

Dalam kehidupan siswa sekolah dasar, gawai telah bergeser menjadi elemen esensial yang menyatu dalam aktivitas harian, baik untuk belajar maupun bersosialisasi. Alat ini dicirikan oleh efisiensi, desain minimalis, serta performa tinggi dengan harga yang relatif terjangkau. Bagi anak-anak, gawai merupakan ekosistem digital yang memikat karena mampu menyuguhkan konten dinamis berupa kombinasi audio, visual, dan warna yang menarik. Namun, daya tarik tersebut sering kali menjadi "magnet" yang memicu ketergantungan, di mana durasi interaksi yang tidak terbatas dapat

menguras atensi anak terhadap lingkungan nyata.

b. Jenis-Jenis Gadget

Penggunaan gawai pada siswa sekolah dasar saat ini tidak lagi terbatas pada telepon pintar semata. Diversifikasi perangkat telah menciptakan berbagai pola interaksi yang masing-masing memiliki pengaruh unik terhadap cara anak menyerap informasi auditif maupun visual. Identifikasi terhadap jenis-jenis gawai ini krusial untuk memetakan bagaimana keterampilan menyimak terbentuk saat anak berinteraksi dengan masing-masing ekosistem perangkat tersebut (Fatmayanti, A. & Khaerati. 2024).

Ponsel Pintar (*Smartphone*): Perangkat paling populer karena aspek portabilitasnya. Namun, kemudahan akses ke media sosial dan gim pada ponsel sering kali menjadi distraksi utama yang menghambat fokus siswa saat belajar.

Tablet: Digunakan sebagai media literasi digital karena ukuran layarnya yang luas memberikan kenyamanan saat membaca atau menonton video edukasi.

Laptop dan Komputer: Perangkat ini unggul dalam mengelola berkas materi yang besar dan mendukung konsentrasi yang lebih stabil untuk kegiatan menyimak video pembelajaran berdurasi panjang.

Jam Tangan Pintar (*Smartwatch*): Berfungsi sebagai alat pantau kesehatan dan media komunikasi terbatas antara anak dan orang tua.

Konsol Gim Portabel: Perangkat khusus hiburan yang menuntut ketajaman kognitif namun berisiko menghabiskan energi mental anak jika durasi penggunaannya tidak dikelola dengan baik.

c. Fungsi Gadget

Pemanfaatan gawai dalam kehidupan siswa sekolah dasar mencakup spektrum fungsional yang sangat luas, yang secara dinamis beririsan antara kebutuhan akademik dan kebutuhan psikososial. Secara umum, fungsi gawai dapat dikategorikan menjadi empat pilar utama: edukasi, komunikasi, kreativitas, dan hiburan. Pemahaman atas fungsi-fungsi ini membantu dalam menganalisis mengapa anak begitu tertarik menggunakan gawai dan bagaimana

ketertarikan tersebut memengaruhi alokasi waktu mereka untuk melatih keterampilan berbahasa lainnya.

Fungsi Edukatif: Gawai menjadi sarana literasi digital yang interaktif melalui akses ke video animasi, laboratorium virtual, dan sumber belajar daring lainnya. Hal ini terbukti mampu menstimulasi motivasi belajar mandiri secara variatif (Rahmayani & Suriyani, 2025).

Fungsi Komunikasi: Memfasilitasi koordinasi akademik dan interaksi sosial antar-teman sebaya, meskipun berisiko mengikis frekuensi komunikasi langsung jika tidak diawasi.

Fungsi Kreativitas: Wadah bagi anak untuk mengekspresikan diri lewat fotografi, pengeditan video, hingga aplikasi menggambar digital yang melatih kemampuan pemecahan masalah.

Fungsi Rekreasi: Sebagai sarana relaksasi melalui konten hiburan. Namun, dominasi fungsi ini tanpa pengawasan dapat memicu gangguan tidur dan penurunan ketajaman fokus.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Sintesis terhadap berbagai literatur menunjukkan adanya hubungan linier yang kuat antara intensitas penggunaan gawai dengan merosotnya konsentrasi belajar yang secara otomatis mengganggu keterampilan menyimak. Julfan & Haifaturrahmah (2025) mengungkapkan bahwa penggunaan gawai di atas dua jam per hari menjadi pemicu utama rendahnya fokus siswa. Hal ini disebabkan oleh efek adiktif fitur hiburan yang membiasakan otak pada stimulasi instan, sehingga ketika siswa mendengarkan penjelasan guru yang ritmenya lebih tenang, mereka cenderung cepat merasa jenuh.

Selaras dengan itu, Anugrah dkk. (2023) menyebutkan adanya fenomena "preokupasi," di mana pikiran siswa tetap terpaku pada konten digital meski perangkat telah diletakkan. Kurangnya kontrol orang tua yang berujung pada penggunaan gawai hingga larut malam juga memicu kelelahan kognitif. Kondisi ini membuat siswa kurang responsif terhadap rangsangan verbal, yang pada akhirnya mendegradasi kualitas kemampuan menyimak sebagai alat utama penyerap informasi.

Hasil kajian terhadap beberapa penelitian menunjukkan bahwa penggunaan gadget sebagai media pembelajaran dapat memberikan kontribusi positif terhadap peningkatan keterampilan menyimak siswa sekolah dasar. Pemanfaatan media digital seperti *Video Scribe* terbukti mampu membantu siswa lebih mudah memahami isi dongeng yang disampaikan melalui tampilan visual dan audio yang menarik. Penggunaan media tersebut tidak hanya meningkatkan perhatian siswa selama kegiatan menyimak berlangsung, tetapi juga berdampak pada peningkatan kemampuan mereka dalam menangkap informasi yang disampaikan dalam pembelajaran (Kinanti et al., 2022).

Temuan lain juga menunjukkan bahwa integrasi teknologi dalam proses pembelajaran berperan penting dalam mendukung perkembangan keterampilan berbahasa, khususnya keterampilan menyimak. Pemanfaatan perangkat digital memungkinkan penyajian materi secara lebih variatif dan interaktif sehingga membantu siswa memahami informasi secara lebih optimal dibandingkan dengan

pembelajaran yang hanya mengandalkan metode konvensional. Dengan demikian, penggunaan teknologi secara tepat dapat menjadi salah satu alternatif media pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan keterampilan menyimak siswa sekolah dasar (Busrah et al., 2025).

Hasil kajian literatur menunjukkan bahwa gawai memiliki pengaruh yang signifikan namun bersifat ambivalen terhadap keterampilan menyimak siswa sekolah dasar. Di satu sisi, penggunaan gawai secara berlebihan dan tidak terkontrol menjadi faktor utama rusaknya konsentrasi belajar akibat adiksi terhadap stimulasi cepat, kondisi preokupasi (pikiran yang tertinggal pada aktivitas digital), serta hambatan pada perkembangan bahasa reseptif akibat interaksi satu arah. Hal ini secara mekanis menurunkan sensitivitas siswa terhadap stimulasi verbal dan menghambat kemampuan mereka dalam memproses instruksi lisan di kelas.

Di sisi lain, gawai terbukti dapat menjadi instrumen pendukung yang efektif apabila diintegrasikan secara tepat dalam proses pembelajaran

sebagai media instruksional. Pemanfaatan konten audio-visual yang interaktif seperti *Video Scribe* mampu meningkatkan atensi dan mempermudah pemahaman materi dibandingkan metode konvensional. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa pengaruh gawai terhadap keterampilan menyimak sangat bergantung pada durasi, tujuan penggunaan, dan kontrol pedagogis. Upaya meningkatkan keterampilan menyimak siswa di era digital harus difokuskan pada pengurangan durasi penggunaan gawai untuk hiburan yang bersifat pasif, sekaligus mengoptimalkan perangkat digital sebagai media pembelajaran interaktif yang mampu merangsang daya simak siswa secara positif.

Pengaruh positif gadget terhadap keterampilan menyimak

Keterampilan menyimak merupakan salah satu aspek penting dalam perkembangan bahasa anak karena berperan dalam memahami informasi, memperkaya kosakata, serta mendukung kemampuan komunikasi. Dalam konteks perkembangan teknologi, gadget dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran yang

menyajikan konten audio-visual secara interaktif.

Pemanfaatan gadget secara tepat dapat memberikan dampak positif terhadap keterampilan menyimak. Melalui konten seperti lagu edukatif, cerita, dan video pembelajaran, anak dilatih untuk meningkatkan fokus dalam mendengarkan serta memahami informasi yang disampaikan. Hal ini berkontribusi pada peningkatan kosakata dan kemampuan bahasa anak (Ranti & Mahyuddin, 2023). Selain itu, dukungan visual dalam konten digital membantu anak memahami materi secara lebih jelas dan terstruktur (Sonia & Immawati, 2025).

Penggunaan media audio-visual juga mendukung efektivitas proses menyimak karena mengintegrasikan unsur suara dan visual. Anak tidak hanya memahami isi informasi, tetapi juga belajar pelafalan, intonasi, dan struktur bahasa. Konten yang bersifat interaktif turut mendorong respons verbal, sehingga keterampilan menyimak berkembang secara aktif dan berdampak pada kemampuan komunikasi anak (Abidin & Latipah, 2024).

Dengan demikian, gadget dapat berfungsi sebagai media pembelajaran yang efektif dalam mengembangkan keterampilan menyimak apabila digunakan secara tepat dan diarahkan pada konten yang bersifat edukatif.

Pengaruh negatif gadget terhadap keterampilan menyimak

Penggunaan gadget yang berlebihan dan tanpa pengawasan dapat berdampak negatif terhadap keterampilan menyimak anak. Dampak utama yang terlihat adalah menurunnya konsentrasi, motivasi, serta daya serap informasi, sehingga anak kurang mampu memahami informasi secara optimal. Selain itu, durasi penggunaan yang tinggi juga berkaitan dengan menurunnya capaian belajar, karena gadget lebih sering dimanfaatkan sebagai sarana hiburan dibandingkan sebagai media pembelajaran (Yunita & Masriadi, 2025). Akibatnya, anak menjadi terbiasa menerima informasi secara instan tanpa melalui proses pemahaman yang mendalam.

Kondisi tersebut semakin diperkuat oleh adanya distraksi dari gadget, seperti notifikasi dan kemudahan

akses ke berbagai hiburan digital. Hal ini membuat anak mudah kehilangan fokus, cenderung menunda pekerjaan, serta kurang terlibat secara aktif dalam pembelajaran (Telaumbanua & Zebua, 2024). Selain itu, penggunaan gadget yang berlebihan juga dapat mengganggu motivasi belajar, karena perhatian anak teralihkan sehingga minat untuk mengikuti proses pembelajaran menurun (Kamaruddin et al., 2023). Dengan demikian, penggunaan gadget yang tidak terarah dapat menghambat keterampilan menyimak, karena anak tidak terbiasa fokus dalam menerima dan memahami informasi.

Faktor yang mempengaruhi hubungan gadget dan keterampilan menyimak

Hubungan antara penggunaan gadget dan keterampilan menyimak anak dipengaruhi oleh beberapa faktor utama, yaitu durasi penggunaan, pola penggunaan, kualitas konten, pengawasan orang tua, serta usia dan tahap perkembangan anak. Faktor-faktor ini saling berkaitan dan menentukan sejauh mana gadget memberikan dampak terhadap perkembangan kemampuan

menyimak. Dari berbagai faktor tersebut, durasi penggunaan menjadi aspek yang paling mendasar. Penggunaan gadget lebih dari 1–2 jam per hari tergolong berisiko karena mengurangi waktu anak untuk bermain aktif dan berinteraksi sosial (Putri & Mardiyana, 2025). Kondisi ini sejalan dengan temuan bahwa penggunaan gadget yang berlebihan dapat menurunkan konsentrasi dan keterlibatan anak dalam aktivitas belajar (Arifah & Maknun, 2024), sehingga anak kehilangan kesempatan untuk melatih kemampuan menyimak melalui komunikasi langsung.

Selain durasi, pola dan intensitas penggunaan juga turut memengaruhi keterampilan menyimak. Anak yang menggunakan gadget secara berlebihan atau menunjukkan ketergantungan cenderung memiliki interaksi sosial yang rendah dan lebih fokus pada perangkat dibandingkan lingkungan sekitarnya. Akibatnya, stimulasi bahasa yang diperoleh menjadi terbatas, sehingga keterampilan menyimak kurang berkembang. Hal ini diperkuat oleh temuan bahwa keterampilan berbahasa sangat bergantung pada

interaksi sosial sebagai sarana utama dalam memahami dan merespons informasi (Harvenia, 2024). Di sisi lain, kualitas dan jenis konten menjadi faktor pembeda antara dampak positif dan negatif. Konten edukatif dan interaktif dapat meningkatkan keterlibatan anak dalam belajar, sedangkan konten hiburan yang bersifat pasif cenderung tidak memberikan stimulasi optimal terhadap kemampuan menyimak (Putri et al., 2025; Arifah & Maknun, 2024).

Selanjutnya, pengawasan orang tua dan usia anak turut menentukan arah pengaruh gadget. Orang tua yang aktif membatasi durasi serta membimbing anak dalam memilih konten dapat membantu mengoptimalkan manfaat gadget. Sebaliknya, kurangnya pendampingan membuat penggunaan gadget menjadi tidak terarah dan berpotensi menghambat perkembangan keterampilan berbahasa (Putri et al., 2025; Arifah & Maknun, 2024). Selain itu, usia dan tahap perkembangan anak juga perlu diperhatikan, karena anak usia dini masih membutuhkan bimbingan intensif, sedangkan anak yang lebih besar cenderung lebih mampu

mengelola penggunaan gadget secara mandiri. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa hubungan antara penggunaan gadget dan keterampilan menyimak bersifat kompleks. Penggunaan yang terkontrol, didukung konten yang tepat, serta disertai pendampingan orang tua dapat mendukung perkembangan menyimak, sementara penggunaan yang berlebihan dan tanpa arah justru berpotensi menghambatnya.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil kajian literatur yang telah dilakukan, penggunaan gadget dalam pembelajaran menunjukkan adanya kontribusi yang cukup berarti terhadap perkembangan keterampilan menyimak siswa sekolah dasar, baik sebagai sarana pendukung maupun sebagai tantangan dalam pelaksanaannya. Pemanfaatan gadget sebagai media pembelajaran mampu meningkatkan minat siswa terhadap materi yang disampaikan melalui penyajian unsur audio dan visual yang lebih beragam, sehingga dapat membantu siswa lebih berkonsentrasi dan terlibat aktif dalam kegiatan menyimak. Selain itu, penggunaan gadget secara tepat juga

dapat memperkaya pengalaman belajar siswa serta mempermudah penyampaian informasi secara lebih kontekstual dan mudah dipahami.

Di sisi lain, penggunaan gadget yang tidak disertai pengawasan dan pengelolaan yang optimal berpotensi memberikan dampak kurang baik terhadap perkembangan keterampilan menyimak siswa, terutama ketika pemanfaatannya lebih dominan untuk aktivitas di luar kepentingan pembelajaran. Oleh karena itu, keterlibatan guru dan orang tua menjadi faktor penting dalam mengarahkan penggunaan gadget agar tetap mendukung proses pembelajaran serta perkembangan keterampilan berbahasa siswa secara maksimal.

Implikasi dari hasil kajian ini menunjukkan bahwa integrasi gadget dalam pembelajaran perlu dirancang secara sistematis, terarah, dan disesuaikan dengan karakteristik perkembangan siswa sekolah dasar agar manfaat yang diperoleh dapat lebih optimal. Selain itu, penelitian selanjutnya disarankan untuk dilakukan melalui studi lapangan maupun penelitian eksperimen guna

memperoleh gambaran yang lebih mendalam mengenai efektivitas penggunaan gadget terhadap keterampilan menyimak siswa dalam situasi pembelajaran yang nyata.

DAFTAR PUSTAKA

Buku :

Azkia, N. (2022). *7 Formula Baru Mengatasi Kecanduan Gadget Pada Anak*. Jawa Timur: Detak Pustaka.

Yahya, A. M. (2026). *Keterampilan Menyimak*. Penerbit K-Media.

Artikel in Press :

Lyznicki, J. M., Young, D. C., Riggs, J. A., Davis, R. M., & Dickinson, B. D. (2001). Obesity: Assessment and management in primary care. *American Family Physician*, 63(11), 2185-2196.

Jurnal :

Abidin, M. K., & Latipah, E. (2024). Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini. *Kumaracitta: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(02), 70-77.

Anugrah, R., & Komalasari, E. (2023). Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Kepribadian Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmu Pendidikan Dasar Indonesia*, 3(1), 1-8.

Arifah, B. R., & Maknun, L. L. (2024). Pengaruh gadget terhadap perkembangan anak usia dini. *Multidisciplinary*

Indonesian Center Journal (MICJO), 1(4), 1870-1875.

Fatmayanti, A., & Khaerati, K. (2024). Penggunaan gadget sebagai media permainan edukatif terhadap perkembangan sosial anak sekolah dasar (SD). *Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran*, 7(3).

Harvenia, D. (2024). Hubungan Penggunaan Gawai Terhadap Keterampilan Berbicara Anak Usia 5-6 Tahun.

Julfan, I., & Haifaturrahmah, H. (2025). Dampak Penggunaan Gadget terhadap Konsentrasi Belajar Siswa. *Action Research Journal Indonesia (ARJI)*, 7(4), 3310-3326.

Kamaruddin, I., Leuwol, F. S., Putra, R. P., Aina, M., Suwarma, D. M., & Zulfikhar, R. (2023). Dampak penggunaan gadget pada kesehatan mental dan motivasi belajar siswa di sekolah. *Journal on Education*, 6(1), 307-316.

Meirisa, S. (2023). Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Bahasa Anak Kelas I Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 9(2), 288-296.

Putri, A. E., Faradila, Z. P., Hasanah, A. F., & Humaira, M. A. (2025). Pengaruh Penggunaan Gadget terhadap Keterampilan Membaca Anak SD: Analisis Faktor Pendukung dan Penghambat. *Karimah Tauhid*, 4(9), 6807-6817.

Putri, M., Meilinawati, E., & Mardiyana, R.

- (2025). *HUBUNGAN DURASI PENGGUNAAN GADGET DENGAN PERKEMBANGAN ANAK PRASEKOLAH USIA 3-6 TAHUN DI TK DARMA WANITA PERSATUAN SEBANI SIDOARJO* (Doctoral dissertation, Perpustakaan Universitas Bina Sehat).
- Rahmayani, S. D., & Suriani, A. (2025). Belajar dalam Genggaman: Studi Pustaka Dampak Gadget terhadap Siswa Sekolah Dasar di Era Digital. *Jurnal Nakula: Pusat Ilmu Pendidikan, Bahasa Dan Ilmu Sosial*, 3(4), 186-194.
- Ranti, A. P., & Mahyuddin, N. (2023). Dampak Penggunaan Gadget terhadap Perkembangan Bahasa (Menyimak dan Berbicara) Anak Usia 5-6 Tahun Di Raudhatul Athfal. *JCE (Journal of Childhood Education)*, 6(2), 516-535.
- Ranti, A. P., & Mahyuddin, N. (2023). Dampak Penggunaan Gadget terhadap Perkembangan Bahasa (Menyimak dan Berbicara) Anak Usia 5-6 Tahun Di Raudhatul Athfal. *JCE (Journal of Childhood Education)*, 6(2), 516-535.
- Sonia, R., & Immawati, S. (2025). Dampak Penggunaan Gadget terhadap Kemampuan Berpikir Kritis dan Komunikasi Siswa pada Pelajaran Bahasa Indonesia di Kelas V SD Muhammadiyah 2 Jakarta Pusat. *JlIP-Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 8(9), 11042-11054.
- Telaumbanua, M. P., & Zebua, G. L. L. (2024). Tingkat Pengaruh Gadget Terhadap Pola Belajar Siswa. *Jurnal Ilmu Ekonomi, Pendidikan Dan Teknik*, 1(3), 96-101.
- Ubaidillah, M. I., Masripah, M., & Holis, A. (2025). Kemampuan menyimak sebagai pondasi pengembangan keterampilan berbahasa siswa kelas rendah pada mata pelajaran bahasa indonesia. *Jurnal pendidikan dan pembelajaran indonesia (JPPI)*, 5(1), 439-448.
- Yunita, T., & Masriadi, M. (2025). Pengaruh Penggunaan Gadget Dalam Menurunkan Kemampuan Belajar Siswa. *RIGGS: Journal of Artificial Intelligence and Digital Business*, 4(2), 7359-7365.