



AL QODIRI: JURNAL PENDIDIKAN, SOSIAL DAN KEAGAMAAN

Sekretariat : Jln. Manggar 139-A Gebang Poreng Po.Box.161- Patrang
Jember Jawa Timur Tlpn 0331- 412034, Fax. 0331-427490,485692
[www.http://ejournal.kopertais4.or.id/tapalkuda/index.php/qodiri](http://ejournal.kopertais4.or.id/tapalkuda/index.php/qodiri)

SURAT KEPUTUSAN PUBLIKASI JURNAL

Nomer: 14/Al-QodiriJurnal/LP2M/SK/XII/2022


Al-Qodiri Jurnal Pendidikan, Sosial dan Keagamaan merupakan jurnal ilmiah yang dikelola oleh Lembaga Penelitian, Publikasi Ilmiah dan Pengabdian kepada Masyarakat (LP2M) yang terbit pada satu tahun 3 kali pada bulan April, Agustus dan Januari. Jurnal ini telah terakreditasi oleh Kemenristekdikti Nomer 85/M/KPT/2020 pada peringkat Sinta 5. Berikut Nama, Judul dan Instansi Penulis yang Artikelnya sudah diriview oleh tim reviewer Al Qodiri Jurnal dan akan kami terbitkan pada Vol 20 No 3 Januari 2023:

No	Nama	Judul Artikel	Instansi
1	Sayyidah Nafisah	Pengaruh Teknologi Gadget Pada Perkembangan Pendidikan Sosial Siswa Kelas 3 Sekolah Dasar	Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Gresik
2	Afakhrul Masub Bakhtiar		

Demikian Surat Keputusan ini, disampaikan untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Jember, 09 Desember 2022

Editor in Chief Al-Qodiri Jurnal Pendidikan, Sosial dan Keagamaan


Dr. Muhammad 'Ainul Yaqin, M.Pd., PGDip
NIDN: 2128078901/SINTA ID: 6121052



AL QODIRI

JURNAL PENDIDIKAN, SOSIAL DAN KEAGAMAAN

Jln. Manggar 139-A Gebang Poreng Po.Box.161-Patrang Jember Jawa Timur
<http://ejournal.kopertais4.or.id/tapalkuda/index.php/qodiri>

Pengaruh Teknologi Gadget Pada Perkembangan Pendidikan Sosial Siswa Kelas 3 Sekolah Dasar

Oleh:

Sayyidah Nafisah¹, Afakhrul Masub Bakhtiar²

Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Gresik

nsayyidah70@gmail.com¹, afakh@umg.ac.id²

Volume 20 Nomor 3 Januari 2023: DOI: <https://doi.org/10.53515/qodiri> Article History
Submission: 02-12-2022 Revised: 12-12-2022 Accepted: 03-01-2023 Published: 10-01-2023

ABSTRACT

In this digital age, technology can easily spread throughout the world with very fast and rapid development. As with gadgets where gadgets are used by almost all groups from parents to children. As is the case with elementary school age children, not many elementary school age children do not have their own gadgets. Therefore the researchers conducted this research to find out whether there were negative and positive impacts on the educational development of grade 3 elementary school children. This research was conducted using a qualitative method with a descriptive approach, in which the results of this study were taken from interviews with parents and class teachers as well as observations. Indeed, basically gadgets have a positive impact, namely to help the learning process and are able to increase children's knowledge to recognize new foreign vocabulary. In addition, gadgets themselves also have a negative impact on children, namely children will feel addicted to playing gadgets which contain online games and social media which are currently being loved by children at elementary school age. As parents, you should always supervise your children so they don't play gadgets too often, let alone forget the time and forget their school assignments.

Keyword: *The influence of gadget; Educational Development; Elementary School.*

ABSTRAK

Dizaman yang serba digital seperti sekarang ini teknologi dapat dengan mudah menyebar keseluruhan wilayah dengan perkembangan yang sangat cepat dan pesat. Seperti halnya gadget dimana gadget digunakan oleh hampir semua kalangan dari orang tua hingga anak-anak. Seperti halnya pada anak-anak usia Sekolah Dasar, tidak banyak anak-anak pada usia Sekolah Dasar yang belum memiliki gadget sendiri. Maka dari itu peneliti melakukan penelitian ini untuk mengetahui apakah terdapat dampak negatif dan positif dalam perkembangan pendidikan anak usia kelas 3 Sekolah Dasar. Penelitian ini dilakukan dengan cara metode kualitatif dengan pendekatan secara deskriptif, yang mana hasil dari penelitian ini diambil dari hasil wawancara terhadap wali murid dan guru kelas serta observasi. Memang pada dasarnya gadget memiliki dampak positif yakni untuk membantu proses pembelajaran dan mampu menambah pengetahuan anak-anak untuk mengenal kosa kata asing yang baru. Selain itu gadget sendiri juga memiliki dampak negatif bagi anak-anak yakni anak-anak akan merasa kecanduan untuk memainkan gadget yang didalamnya berisikan



Al Qodiri: Jurnal Pendidikan, Sosial dan Keagamaan is licensed under a Creative Commons Attribution-Share Alike 4.0 International License. Copyright © 2020 IAI Al Qodiri Jember. All Rights Reserved p-ISSN 2252-4371 | e-ISSN 2598-8735

game online maupu sosial media yang sekarang ini sedang digandrungi oleh kalangan anak-anak pada usia Sekolah Dasar. Sebagai orang tua sudah seharusnya untuk selalu mengawasi anak-anak agar tidak terlalu sering bermain gadget apalagi sampai lupa waktu dan melupakan tugas sekolah mereka.

Kata Kunci: *Pengaruh Gadget; Perkembangan Pendidikan; Sekolah Dasar.*

A. PENDAHULUAN

Teknologi dan informasi di dunia sangatlah berkembang dan sangat maju dizaman sekarang tidak hanya diluar tetepi di Indonesia juga tidak ketinggalan tentang teknologi yang ada menurut Ameliola, S., Nugraha, 2013. Manusia mempunyai akal berfikir yang mampu mengembangkan serta menciptakan teknologi. Teknologi juga merupakan suatu kebutuhan yang sangat penting dalam kehidupan sehari-hari. Hal ini disebabkan teknologi sangat mudah untuk didapat dan biayanya yang terjangkau oleh sebab itu teknologi dibutuhkan oleh semua orang. Seperti halnya gadget, gadget adalah kemajuan dari teknologi. Amri, dkk (2020) memaparkan bahwa semua kalangan dari orang tua sampai dengan usia anak-anak dapat menggunakan gadget karena gadget memuat informasi yang praktis dan mudah untuk dipahami.

Gadget banyak digunakan semua orang termasuk orang dewasa dan juga anak anak, dizaman sekarang banyak anak kecil juga memainkan atau menggunakan gadget. Seusia anak dini atau anak sekolah dasar seharusnya disarankan untuk bermain diluar dengan teman sebayanya. tetapi dizaman sekarang anak lebih berkecanduan dengan menggunakan gadget daripada bersosialisasi terhadap teman sebaya menurut Al-Ayouby, 2017. Sebagai orang tua sudah seharusnya untuk lebih memikirkan dampak negatif dan positif penggunaan gadget untuk perkembangan anak.

Saat ini banyak sekali bermunculan aplikasi-aplikasi dan permainan-permainan yang membuat anak-anak lupa akan waktu saat menggunakannya. Kondisi yang seperti ini dapat dibilang mengkhawatirkan, seperti halnya pada perkembangan anak usia sekolah dasar mereka memiliki rasa ingin tahu yang tinggi serta selalu ingin mencoba hal-hal yang baru yang dimana menurut mereka itu adalah sesuatu yang belum mereka tahu. Dengan demikian dampak penggunaan gadget bisa dilihat dapat merugikan perkembangan pada usia anak-anak. Seperti halnya mereka akan kecanduan game online dan sosial media. Ketika seorang anak sudah kecanduan game online dan sosial media maka mereka akan meminta untuk dibelikan kuota kepada orang tuanya. Hal seperti ini akan membuat anak menjadi terbiasa untuk melakukan pemborosan sejak dini. Dan bukan hanya itu yang lebih mengkhawatirkannya lagi anak akan dengan segan mengabaikan perintah orang tuanya karena



terlalu fokus dengan game online dan sosial medianya tersebut. Ketika anak mendapatkan perintah dari orang tua, anak akan diam saja tidak menghiraukan sama sekali dan tidak peduli dengan lingkungan sekitar bahkan anak akan dengan segan untuk menolak perintah dari orang tuanya.

Dengan demikian anak juga akan merasa malas belajar sehingga saat disekolah yang ada difikiran mereka hanyalah game online dan sosial media yang saat ini sedang digandrungi oleh kalangan anak-anak. Maka nilai sekolahpun juga akan ikut berimbas. Anak akan malas mengerjakan tugas-tugas yang diberikan oleh pendidik disekolah serta tidak jarang anak yang tidak mengumpulkan tugasnya ketika mendapat tugas rumah dari pendidik. Maka dari itu sebagai orang tua kita harus membatasi anak-anak untuk bermain gadget. Kita tidak harus melarang anak untuk tidak bermain game online dan bersosial media namun harus selalu kita awasi dan selalu kita batasi agar anak tidak kecanduan dengan game online dan sosial media tersebut.

Pengaruh gadget terhadap peserta didik salah satunya di UPT SD Negeri 12 Gresik. Hasil observasi dan wawancara dengan guru kelas 3 menyampaikan bahwa masih banyak anak-anak yang senang bermain game online dan bersosial media di rumah dibuktikan dengan adanya sesi bincang-bincang dengan wali murid saat pengambilan hasil belajar peserta didik. Hampir 50% dar jumlah peserta didik yang ada mereka bisa menghabiskan setengah hari waktunya untuk bermain game online dan bersosial media bahkan bisa lebih dari itu (Aprida Angraeni, S.Pd, wawancara, 24 November 2022) selaku wali kelas 3 UPT SD Negeri 12 Gresik. Gadget dapat mempengaruhi perkembangan pendidikan peserta didik.

B. METODE PENELITIAN

Metode penelitian ini menggunakan metode kualitatif deskriptif. Penelitian kualitatif deskriptif ini merupakan penelitian dengan menggunakan hasil wawancara dan observasi berupa kalimat deskripsi. metode kualitatif ini menggunakan penelitian dengan tindakan yang terjadi pada penelitian dengan kondisi bersifat alamiah, peneliti adalah kunci instrumen, pengumpulan data kualitatif berupa wawancara dan observasi, penelian kualitatif yang sifatnya mengumpulkan data (Sugiyono, 2007) dalam jurnal (Syifa, Setianingsih & Sulianto, 2019). Peneliti ingin mencari bagaimana pengaruh gadget terhadap perkembangan pendidikan anak Sekolah Dasar di UPT SD NEGERI 12 Gresik. Subyek penelitian ini adalah peserta didik kelas 3 UPT SD NEGERI 12 Gresik. Dengan metode wawancara dan observasi. Tahap pertama dalam penelitian ini adalah wawancara terhadap guru kelas 3 selanjutnya yakni, tahap observasi terhadap peserta didik kelas 3 tentang berapa lama waktu peserta didik menggunakan gadget saat dirumah sehingga dapat mempengaruhi



perkembangan pendidikannya. Tahap terakhir pada penelitian ini yakni tahap wawancara terhadap orang tua siswa dimana orang tua yang lebih tau lama waktu anak-anak menggunakan gadget dirumah.

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

Peneliti melakukan observasi terhadap peserta didik kelas 3 Sekolah Dasar yang bermain game online dan sosial media. Peneliti juga melakukan wawancara terhadap wali kelas beserta wali murid kelas 3. Adapun hasil observasi dan wawancara sebagai berikut:

a. Hasil Wawancara

No.	Pertanyaan	Kesimpulan Jawaban
1.	Apakah peserta didik diberikan fasilitas gadget sendiri oleh orang tua?	Dari 35 jumlah anak, terdapat 24 anak yang difasilitasi gadget sendiri dan 11 anak lainnya masih menggunakan gadget milik orang tuannya.
2.	Dalam memainkan gadget aplikasi apa saja yang sering dimainkan oleh anak-anak?	Dari ke-35 anak tersebut, anak laki-laki banyak menggunakan aplikasi game online seperti free fire dan mobile legend, lain halnya dengan anak perempuan mereka lebih banyak menghabiskan waktunya dengan sosial media seperti TikTok, youtube dan Instagram.
3.	Berapa lama anak-anak bermain gadget dalam sehari?	Dari ke-35 jumlah anak tersebut, hampir dari 12 jam dalam sehari mereka dihabiskan untuk bermain gadget, bnyak juga yang lebih dari itu.
4.	Apakah anak-anak lebih suka bermain dengan gadget atau dengan teman sebayanya?	Dari ke-35 anak, 11 anak lebih senang menghabiskan



		waktu mereka untuk bermain dengan teman sebaya sedangkan 24 anak suka menghabiskan waktu mereka bersama dengan gadget.
5.	Bagaimana perkembangan belajar anak saat lebih banyak waktu yang digunakan untuk bermain gadget?	Anak akan merasa cepat bosan saat disuruh belajar sehingga muncul rasa malas ketika belajar.

b. Hasil Observasi

No.	Indikator	Hasil Pengamatan
1.	Pemahaman teknologi atau gadget	Ke-35 jumlah anak tersebut semuanya paham akan teknologi. Mereka sangat mahir dalam menggunakan dan mengoperasikan berbagai aplikasi yang ada.
2.	Frekuensi bermain gadget	Dari ke-35 jumlah anak tersebut banyak diantaranya bermain 12 jam dalam sehari bahkan bisa lebih.
3.	Pengaruh pada perkembangan pendidikan	Anak akan bermalasan dan cepat merasa bosan saat belajar.

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi yang sudah peneliti lakukan pada siswa kelas 3 Sekolah Dasar dapat dipaparkan sebagai berikut: Dari semua jumlah siswa kelas 3 di UPT SD NEGERI 12 Gresik ada 24 anak yang diberikan fasilitas gadget sendiri oleh orang tuanya dan 11 anak lainnya masih menggunakan gadget milik orang tuanya. Dengan lebih banyaknya jumlah anak yang memiliki gadget sendiri membuat anak lebih bebas mengakses aplikasi-aplikasi yang mereka inginkan seperti game online dan sosial media. Tidak jarang juga anak membuka internet untuk membantu proses belajar yang susah dimengerti atau dipahami menurut mereka. Hal tersebut dapat menimbulkan dampak positif dan negatif bagi perkembangan pada usia anak sekolah dasar.

Pengaruh positifnya anak bisa lebih memahami berbagai macam aplikasi dalam gadget seperti halnya Youtube, WhatsApp, TikTok, Instagram dan game online. Anak juga mendapatkan



kosa kata baru dalam bahasa asing seperti yang terdapat pada game online. Dan dengan demikian juga dapat menambah teman bagi anak-anak. Adapun pengaruh negatif dari penggunaan gadget yakni anak menjadi kecanduan untuk bermain gadget, banyaknya waktu yang terbuang dengan gadget sehingga kurangnya waktu anak untuk bersosialisasi dengan teman sebaya. Dengan gadget anak akan mudah meniru hal yang tidak pantas untuk ditiru. Dengan penggunaan gadget yang cukup lama dapat berpengaruh pada kesehatan mata anak, mata akan cepat merasa lelah, cepat merah, dan menimbulkan rasa gatal serta yang paling sering terjadi yakni menimbulkan mata minus pada usia anak-anak.

Guru kelas juga memberi saran kepada orang tua untuk lebih membatasi penggunaan gadget pada anak. Dirumah anak hanya boleh menggunakan gadget selama kurang lebih 1 jam di waktu libur sekolah. Selain itu penggunaan gadget terhadap siswa hanya untuk pembelajaran saja dan juga harus didampingi oleh orang tua siswa. Jika penggunaan gadget tidak untuk pembelajaran maka disarankan untuk orang tua melarang anak-anak untuk menggunakan gadget. Karena dengan penggunaan gadget yang berlebih akan berpengaruh kepada perkembangan pendidikan anak usia Sekolah Dasar.

Dengan berkembangnya teknologi gadget saat ini yang membuat perkembangan pendidikan anak lebih menurun karena penggunaan yang berlebih dapat berpengaruh besar dalam hasil pembelajaran anak disekolah. Anak akan merasa malas untuk bersekolah karena sudah merasa nyaman dengan gadgetnya dirumah. Ketika dirumah anak akan merasa malas untuk belajar dan mengerjakan tugas sekolahnya karena terfokus dengan gadget yang mereka mainkan. Guru juga berupaya mengurangi kecanduan anak-anak untuk bermain gadget dengan cara menciptakan suasana pembelajaran yang nyaman dan menyenangkan di sekolah. Dan juga guru menciptakan sebuah permainan agar anak merasa tidak bosan saat proses pembelajaran baik disekolah maupun saat anak belajar di rumah bersama orang tua.

D. KESIMPULAN

Dari hasil pemaparan diatas peneliti menyimpulkan bahwa di era yang serba digital saat ini teknologi semakin berkembang salah satunya yaitu gadget. Dimana gadget sangat diminati oleh semua kalangan dari orang tua sampai anak-anak. Terutama pada usia anak-anak tidak sedikit anak-anak yang difasilitasi oleh orang tua mereka gadget sendiri sehingga mereka dapat mengoperasikan gadget mereka sesuka dan semau mereka. Anak-anak lebih mengerti akan teknologi gadget dibuktikan dengan beberapa aplikasi didalam gadget yang mereka sukai seperti pada anak laki-laki



lebih senang mengakses game online. Sedangkan anak perempuan lebih senang mengakses sosial media dan berkomunikasi dengan teman sebaya melalui gadget.

Namun gadget juga mempunyai dampak positif serta negatif bagi perkembangan usia anak Sekolah Dasar. Seperti halnya dampak positif yang bisa kita lihat pada penggunaan gadget di usia anak Sekolah Dasar dapat menambah ilmu pengetahuan mereka dan juga menambah kosakata asing bagi mereka. Selain dampak positif adapun dampak negatif dalam penggunaan gadget yakni anak akan kecanduan untuk memainkan gadgetnya tanpa mengenal waktu, akan merasa malas untuk belajar, akan mengabaikan perintah orang tua mereka bahkan bisa jadi membantah perintah orang tua mereka karena anak lebih terfokus dengan gadgetnya.

Dengan demikian peran orang tua dan guru sangat dibutuhkan untuk membatasi anak agar tidak kecanduan dengan gadget mereka. Orang tua lebih berperan dalam penggunaan gadget saat anak-anak berada di rumah sedangkan guru berusaha untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan sehingga anak-anak lupa akan waktunya untuk bermain gadget.



DAFTAR PUSTAKA

- Ameliola, S., & Nugraha, H. D. (2013, June). Perkembangan media informasi dan teknologi terhadap anak dalam era globalisasi. In *Prosiding In International Conference On Indonesian Studies" Ethnicity And Globalization* (pp. 362-371).
- 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.
- Paremeswara, M. C., & Lestari, T. (2021). Pengaruh Game Online Terhadap Perkembangan Emosi dan Sosial Anak Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(1), 1473-1481.
- Syifa, L., Setianingsih, E. S., & Sulianto, J. (2019). Dampak Penggunaan Gadget terhadap Perkembangan Psikologi pada Anak Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 3(4), 527-533.
- WAU, J. C. J. DAMPAK PENGGUNAAN GADGET TERHADAP PERILAKU ANAK DI SD SWASTA ASSISI MEDAN SELAYANG TAHUN 2019.
- Witarsa, R., Hadi, R. S. M., Nurhananik, N., & Haerani, N. R. (2018). Pengaruh penggunaan gadget terhadap kemampuan interaksi sosial siswa sekolah dasar. *Pedagogik (Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar)*, 6(1), 9-20.



_Pengaruh Teknologi Gadget Pada Perkembangan Pendidikan Siswa Kelas 3 Sekolah Dasar-1.docx

by Cek Plagiasi Turnitin - No Repository

Submission date: 29-Nov-2022 08:10PM (UTC+0700)

Submission ID: 1966195380

File name: Pada_Perkembangan_Pendidikan_Siswa_Kelas_3_Sekolah_Dasar-1.docx (21.57K)

Word count: 2229

Character count: 13608

Pengaruh Teknologi Gadget Pada Perkembangan Pendidikan Sosial Siswa Kelas 3 Sekolah Dasar

Sayyidah Nafisah¹, Afakhrul Masub Bakhtiar²

nsayyidah70@gmail.com¹, afakh@umg.ac.id²

Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Gresik

Abstract

In this digital age, technology can easily spread throughout the world with very fast and rapid development. As with gadgets where gadgets are used by almost all groups from parents to children. As is the case with elementary school age children, not many elementary school age children do not have their own gadgets, therefore the researchers conducted this research to find out whether there were negative and positive impacts on the educational development of grade 3 elementary school children. This research was conducted using a qualitative method with a descriptive approach, in which the results of this study were taken from interviews with parents and class teachers as well as observations. Indeed, basically gadgets have a positive impact, namely help the learning process and are able to increase children's knowledge to recognize new foreign vocabulary. In addition, gadgets themselves also have a negative impact on children, namely children will feel addicted to playing gadgets which contain online games and social media which are currently being loved by children at elementary school age. As parents, you should always supervise your children so they don't play gadgets too often, let alone forget the time and forget their school assignments.

Keyword: The influence of gadget, Educational Development, Elementary School

Abstrak

Dizaman yang serba digital seperti sekarang ini teknologi dapat dengan mudah menyebar keseluruh wilayah dengan perkembangan yang sangat cepat dan pesat. Seperti halnya gadget dimana gadget digunakan oleh hampir semua kalangan dari orang tua hingga anak-anak. Seperti halnya pada anak-anak usia Sekolah Dasar, tidak banyak anak-anak pada usia Sekolah Dasar yang belum memiliki gadget sendiri, maka dari itu peneliti melakukan penelitian ini untuk mengetahui apakah terdapat dampak negatif dan positif dalam perkembangan pendidikan anak usia kelas 3 Sekolah Dasar. Penelitian ini dilakukan dengan cara metode kualitatif dengan pendekatan secara deskriptif, yang mana hasil dari penelitian ini diambil dari hasil wawancara terhadap wali murid dan guru kelas serta observasi. Memang pada dasarnya gadget memiliki dampak positif yakni untuk membantu proses pembelajaran dan mampu menambah pengetahuan anak-anak untuk mengenal kosa kata asing yang baru. Selain itu gadget sendiri juga memiliki dampak negatif bagi anak-anak yakni anak-anak akan merasa kecanduan untuk memainkan gadget yang di dalamnya berisikan game online maupun sosial media yang sekarang ini sedang digandrungi oleh kalangan anak-anak pada usia Sekolah Dasar. Sebagai orang tua sudah seharusnya untuk selalu mengawasi anak-anak agar tidak terlalu sering bermain gadget apalagi sampai lupa waktu dan melupakan tugas sekolah mereka.

Kata Kunci: Pengaruh Gadget, Perkembangan Pendidikan, Sekolah Dasar

PENDAHULUAN

Teknologi dan informasi di dunia sangatlah berkembang dan sangat maju dizaman sekarang tidak hanya diluar tetepi di Indonesia juga tidak ketinggalan tentang teknologi yang ada menurut Ameliola, S., Nugraha, 2013. Manusia mempunyai akal berfikir yang mampu mengembangkan serta menciptakan teknologi. Teknologi juga merupakan suatu kebutuhan yang sangat penting dalam kehidupan sehari-hari. Hal ini disebabkan teknologi sangat mudah untuk didapat dan biayanya yang terjangkau oleh sebab itu teknologi dibutuhkan oleh semua

orang. Seperti halnya gadget, gadget adalah kemajuan dari teknologi. Amri, dkk (2020) memaparkan bahwa semua kalangan dari orang tua sampai dengan usia anak-anak dapat menggunakan gadget karena gadget memuat informasi yang praktis dan mudah untuk dipahami.

Gadget banyak digunakan semua orang termasuk orang dewasa dan juga anak-anak, dizaman sekarang banyak anak kecil juga memainkan atau menggunakan gadget. Seusia anak ini atau anak sekolah dasar seharusnya disarankan untuk bermain diluar dengan teman sebayanya. Tetapi dizaman sekarang anak lebih kecanduan dengan menggunakan gadget daripada bersosialisasi terhadap teman sebaya menurut Al-Ayouby, 2017. Sebagai orang tua sudah seharusnya untuk lebih memikirkan dampak negatif dan positif penggunaan gadget untuk perkembangan anak.

Saat ini banyak sekali bermunculan aplikasi-aplikasi dan permainan-permainan yang membuat anak-anak lupa akan waktu saat menggunakannya. Kondisi yang seperti ini dapat dibayangkan mengkhawatirkan, seperti halnya pada perkembangan anak usia sekolah dasar mereka memiliki rasa ingin tahu yang tinggi serta selalu ingin mencoba hal-hal yang baru yang dimana menurut mereka itu adalah sesuatu yang belum mereka tahu. Dengan demikian dampak penggunaan gadget bisa dilihat dapat merugikan perkembangan pada usia anak-anak. Seperti halnya mereka akan kecanduan game online dan sosial media. Ketika seorang anak sudah kecanduan game online dan sosial media maka mereka akan meminta untuk dibelikan kuota kepada orang tuanya. Hal seperti ini akan membuat anak menjadi terbiasa untuk melakukan pemborosan sejak dini. Dan bukan hanya itu yang lebih mengkhawatirkannya lagi anak akan dengan segan mengabaikan perintah orang tuanya karena terlalu fokus dengan game online dan sosial medianya tersebut. Ketika anak mendapatkan perintah dari orang tua, anak akan diam saja tidak menghiraukan sama sekali dan tidak peduli dengan lingkungan sekitar bahkan anak akan dengan segan untuk menolak perintah dari orang tuanya.

Dengan demikian anak juga akan merasa malas belajar saat di sekolah yang ada difikiran mereka hanyalah game online dan sosial media yang saat ini sedang digandrungi oleh kalangan anak-anak. Maka nilai sekolahpun juga akan ikut berimbas. Anak akan malas mengerjakan tugas-tugas yang diberikan oleh pendidik di sekolah serta tidak jarang anak yang tidak mengumpulkan tugasnya ketika mendapat tugas rumah dari pendidik. Maka dari itu sebagai orang tua kita harus membatasi anak-anak untuk bermain gadget. Kita tidak harus melarang anak untuk tidak bermain game online dan bersosial media namun harus selalu kita awasi dan selalu kita batasi agar anak tidak kecanduan dengan game online dan sosial media tersebut.

Pengaruh gadget terhadap peserta didik salah satunya di UPT SD NEGERI 12 Gresik. Hasil observasi dan wawancara dengan guru kelas 3 menyampaikan bahwa masih banyak anak-anak yang senang bermain game online dan bersosial media di rumah dibuktikan dengan adanya sesi bincang-bincang dengan wali murid saat pengambilan hasil belajar peserta didik. Hampir 50% dari jumlah peserta didik yang ada mereka bisa menghabiskan setengah hari waktunya untuk bermain game online dan bersosial media bahkan bisa lebih dari itu (Aprida Angraeni, S.Pd, wawancara, 24 November 2022) selaku wali kelas 3 UPT SD NEGERI 12 Gresik. Gadget dapat mempengaruhi perkembangan pendidikan peserta didik.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian ini menggunakan metode kualitatif deskriptif. Penelitian kualitatif deskriptif ini merupakan penelitian dengan menggunakan hasil wawancara dan observasi berupa kalimat deskripsi. metode kualitatif ini menggunakan penelitian dengan tindakan yang terjadi pada penelitian dengan kondisi bersifat alamiah, peneliti adalah kunci instrumen, pengumpulan data kualitatif berupa wawancara dan observasi, penelian kualitatif yang sifatnya pengumpulan data (Sugiyono, 2007) dalam jurnal (Syifa, Setianingsih & Sulianto, 2019). Peneliti ingin mencari bagaimana pengaruh gadget terhadap perkembangan pendidikan anak Sekolah Dasar di UPT SD NEGERI 12 Gresik. Subyek penelitian ini adalah peserta didik kelas 3 UPT SD NEGERI 12 Gresik. Dengan metode wawancara dan observasi. Tahap pertama dalam penelitian ini adalah wawancara terhadap guru kelas 3 selanjutnya yakni, tahap observasi terhadap peserta didik kelas 3 tentang berapa lama waktu peserta didik menggunakan gadget saat dirumah sehingga dapat mempengaruhi perkembangan pendidikannya. Tahap terakhir pada penelitian ini yakni tahap wawancara terhadap orang tua siswa dimana orang tua yang lebih tau lama waktu anak-anak menggunakan gadget dirumah.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Peneliti melakukan observasi terhadap peserta didik kelas 3 Sekolah Dasar yang bermain game online dan sosial media. Peneliti juga melakukan wawancara terhadap wali kelas beserta wali murid kelas 3. Adapun hasil observasi dan wawancara sebagai berikut:

1. Hasil Wawancara

No.	Pertanyaan	Kesimpulan Jawaban
1.	Apakah peserta didik diberikan fasilitas gadget sendiri oleh orang tua?	Dari 35 jumlah anak, terdapat 24 anak yang difasilitasi gadget sendiri dan 11 anak lainnya masih menggunakan gadget milik orang tuannya.
2.	Dalam memainkan gadget aplikasi apa saja yang sering dimainkan oleh anak-anak?	Dari ke-35 anak tersebut, anak laki-laki banyak menggunakan aplikasi game online seperti free fire dan mobile legend, lain halnya dengan anak perempuan mereka lebih banyak menghabiskan waktunya dengan sosial media seperti TikTok, youtube dan Instagram.
3.	Berapa lama anak-anak bermain gadget dalam sehari?	Dari ke-35 jumlah anak tersebut, hampir dari 12 jam dalam sehari mereka dihabiskan untuk bermain

		gadget, bnyak juga yang lebih dari itu.
4.	Apakah anak-anak lebih suka bermain dengan gadget atau dengan teman sebayanya?	Dari ke-35 anak, 11 anak lebih senang menghabiskan waktu mereka untuk bermain dengan teman sebaya sedangkan 24 anak suka menghabiskan waktu mereka bersama dengan gadget.
5.	Bagaimana perkembangan belajar anak saat lebih banyak waktu yang digunakan untuk bermain gadget?	Anak akan merasa cepat bosan saat disuruh belajar sehingga muncul rasa malas ketika belajar.

2. Hasil Observasi

No.	Indikator	Hasil Pengamatan
1.	Pemahaman teknologi atau gadget	Ke-35 jumlah anak tersebut semuanya paham akan teknologi. Mereka sangat mahir dalam menggunakan dan mengoperasikan berbagai aplikasi yang ada.
2.	Frekuensi bermain gadget	Dari ke-35 jumlah anak tersebut banyak diantaranya bermain 12 jam dalam sehari bahkan bisa lebih.
3.	Pengaruh pada perkembangan pendidikan	Anak akan bermalas-malasan dan cepat merasa bosan saat belajar.

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi yang sudah peneliti lakukan pada siswa kelas 3 Sekolah Dasar dapat dipaparkan sebagai berikut:

Dari semua jumlah siswa kelas 3 di UPT SD NEGERI 12 Gresik ada 24 anak yang diberikan fasilitas gadget sendiri oleh orang tuanya dan 11 anak lainnya masih menggunakan gadget milik orang tuanya. Dengan lebih banyaknya jumlah anak yang memiliki gadget sendiri membuat anak lebih bebas mengakses aplikasi-aplikasi yang mereka inginkan seperti game online dan sosial media. Tidak jarang juga anak membuka internet untuk membantu proses belajar yang susah dimengerti atau dipahami menurut mereka. Hal tersebut dapat menimbulkan dampak positif dan negatif bagi perkembangan pada usia anak sekolah dasar.

Pengaruh positifnya anak bisa lebih memahami berbagai macam aplikasi dalam gadget seperti halnya Youtube, WhatsApp, TikTok, Instagram dan game online. Anak juga

mendapatkan kosa kata baru dalam bahasa asing seperti yang terdapat pada game ²⁶line. Dan dengan demikian juga dapat menambah teman bagi anak-anak. Adapun pengaruh negatif dari penggunaan gadget yakni anak menjadi kecanduan untuk bermain gadget, banyaknya waktu yang terbuang dengan gadget sehingga kurangnya waktu anak untuk bersosialisasi dengan teman sebaya. Dengan gadget anak akan mudah meniru hal yang tidak pantas untuk ditiru. Dengan penggunaan gadget yang cukup lama dapat berpengaruh pada kesehatan mata anak, mata akan cepat merasa lelah, cepat merah, dan menimbulkan rasa gatal serta yang paling sering terjadi yakni menimbulkan mata minus pada usia anak-anak.

¹⁵ Guru kelas juga memberi saran kepada orang tua untuk lebih membatasi penggunaan gadget pada anak. Dirumah anak hanya boleh menggunakan gadget selama kurang lebih 1 jam di waktu libur sekolah. Selain itu penggunaan gadget terhadap siswa hanya untuk pembelajaran saja dan juga harus didampingi oleh orang tua siswa. Jika penggunaan gadget tidak untuk pembelajaran maka disarankan untuk orang tua melarang anak-anak untuk menggunakan gadget. Karena dengan penggunaan gadget yang berlebih akan berpengaruh kepada perkembangan pendidikan anak usia Sekolah Dasar.

Dengan berkembangnya teknologi gadget saat ini yang membuat perkembangan pendidikan anak lebih menurun karena penggunaan yang berlebih dapat berpengaruh besar dalam hasil pembelajaran anak disekolah. Anak akan merasa malas untuk bersekolah karena sudah merasa nyaman dengan gadgetnya dirumah. Ketika dirumah anak akan merasa malas untuk belajar dan mengerjakan tugas sekolahnya karena terfokus dengan gadget yang mereka mainkan. Guru juga berupaya mengurangi kecanduan anak-anak untuk bermain gadget dengan cara menciptakan suasana pembelajaran yang nyaman dan menyenangkan di sekolah. Dan juga guru menciptakan sebuah permainan agar anak merasa tidak bosan saat proses pembelajaran baik disekolah maupun saat anak belajar di rumah bersama orang tua.

KESIMPULAN

Dari hasil pemaparan diatas peneliti menyimpulkan bahwa di era yang serba digital saat ini teknologi semakin berkembang salah satunya yaitu gadget. Dimana gadget sangat diminati oleh semua kalangan dari orang tua sampai anak-anak. Terutama pada usia anak-anak tidak sedikit anak-anak yang difasilitasi oleh orang tua mereka gadget sendiri sehingga mereka dapat mengoperasikan gadget mereka sesuka dan semau mereka. Anak-anak lebih mengerti akan teknologi gadget dibuktikan dengan beberapa aplikasi didalam gadget yang mereka sukai seperti pada anak laki-laki lebih senang mengakses game online. Sedangkan anak perempuan lebih senang mengakses sosial media dan berkomunikasi dengan teman sebaya melalui gadget.

Namun gadget juga mempunyai dampak positif serta negatif bagi perkembangan usia anak Sekolah Dasar. Seperti halnya dampak positif yang bisa kita lihat pada penggunaan gadget di usia anak Sekolah Dasar dapat menambah ilmu pengetahuan mereka dan juga menambah kosakata asing bagi mereka. Selain dampak positif adapun dampak negatif dalam penggunaan gadget yakni anak akan kecanduan untuk memainkan gadgetnya tanpa mengenal waktu, akan merasa malas untuk belajar, akan mengabaikan perintah orang tua mereka bahkan bisa jadi membantah perintah orang tua mereka karena anak lebih terfokus dengan gadgetnya.

Dengan demikian peran orang tua dan guru sangat dibutuhkan untuk membatasi anak agar tidak kecanduan dengan gadget mereka. Orang tua lebih berperan dalam penggunaan gadget saat anak-anak berada di rumah sedangkan guru berusaha untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan sehingga anak-anak lupa akan waktunya untuk bermain gadget.

DAFTAR PUSTAKA

- Ameliola, S., & Nugraha, H. D. (2013, June). Perkembangan media informasi dan teknologi terhadap anak dalam era globalisasi. In *Prosiding In International Conference On Indonesian Studies " Ethnicity And Globalization* (pp. 362-371).
- 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.
- Paremeswara, M. C., & Lestari, T. (2021). Pengaruh Game Online Terhadap Perkembangan Emosi dan Sosial Anak Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(1), 1473-1481.
- Syifa, L., Setianingsih, E. S., & Sulianto, J. (2019). Dampak Penggunaan Gadget terhadap Perkembangan Psikologi pada Anak Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 3(4), 527-533.
- WAU, J. C. J. DAMPAK PENGGUNAAN GADGET TERHADAP PERILAKU ANAK DI SD SWASTA ASSISI MEDAN SELAYANG TAHUN 2019.
- Witarsa, R., Hadi, R. S. M., Nurhananik, N., & Haerani, N. R. (2018). Pengaruh penggunaan gadget terhadap kemampuan interaksi sosial siswa sekolah dasar. *Pedagogik (Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar)*, 6(1), 9-20.

_Pengaruh Teknologi Gadget Pada Perkembangan Pendidikan Siswa Kelas 3 Sekolah Dasar-1.docx

ORIGINALITY REPORT

19%

SIMILARITY INDEX

17%

INTERNET SOURCES

6%

PUBLICATIONS

1%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	ummaspul.e-journal.id Internet Source	3%
2	jptam.org Internet Source	3%
3	makanan-fermentasi.tp.ugm.ac.id Internet Source	1%
4	Feri Tirtoni, Fidaus Su'udiyah. "PRELIMINARY RESEARCH ABOUT THE FORMULATION AND DEVELOPMENT OF DESIGN OF MONOLITHIC ENTREPRENEURSHIP CURRICULUM (Study At Civics Court In Elementary School Teacher Education Program Faculty Of Teacher Training and Education University of Muhammadiyah Sidoa", JURNAL PENDIDIKAN DASAR NUSANTARA, 2018 Publication	1%
5	ejournal.jendelaedukasi.id Internet Source	1%
6	karya-ilmiah.um.ac.id Internet Source	

1 %

7 Sri Alfianti, Ahmad Syahid, M. Ikhsan Kahar.
"PERAN ORANG TUA DAN GURU DALAM
PEMBELAJARAN DARING DI TK SATAP INPRES
1 BALUASE KECAMATAN DOLO SELATAN
KABUPATEN SIGI", Ana' Bulava: Jurnal
Pendidikan Anak, 2021
Publication

1 %

8 www.sciencegate.app
Internet Source

1 %

9 123dok.com
Internet Source

1 %

10 garuda.kemdikbud.go.id
Internet Source

1 %

11 jurnal.ikipjember.ac.id
Internet Source

<1 %

12 wanita.sabda.org
Internet Source

<1 %

13 Agus Hermawan. "Hubungan Penggunaan
Gadget Dengan Kemampuan Interaksi Sosial
Pada Siswa Di Sekolah Dasar", MAHESA :
Malahayati Health Student Journal, 2021
Publication

<1 %

14 cara-mengobati-itu.blogspot.com
Internet Source

<1 %

15	media.neliti.com Internet Source	<1 %
16	repository.unair.ac.id Internet Source	<1 %
17	Latifatus Saniyyah, Deka Setiawan, Erik Aditia Ismaya. "Dampak Penggunaan Gadget terhadap Perilaku Sosial Anak di Desa Jekulo Kudus", <i>EDUKATIF : JURNAL ILMU PENDIDIKAN</i> , 2021 Publication	<1 %
18	YOHANES PAULUS BHOKA, Vinsensius Herianto Ndori, Nurfitriah Safrudin. "A PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN INQUIRI UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA PESERTA DIDIK", <i>RANGE: Jurnal Pendidikan Matematika</i> , 2021 Publication	<1 %
19	adisampublisher.org Internet Source	<1 %
20	admin.ebimta.com Internet Source	<1 %
21	core.ac.uk Internet Source	<1 %
22	issuu.com Internet Source	<1 %

jurnal.amikwidyaloka.ac.id

23	Internet Source	<1 %
24	jurnal.unimed.ac.id Internet Source	<1 %
25	opac.isi.ac.id Internet Source	<1 %
26	pdfs.semanticscholar.org Internet Source	<1 %
27	repository.usd.ac.id Internet Source	<1 %
28	text-id.123dok.com Internet Source	<1 %
29	www.jurnalfkip.unram.ac.id Internet Source	<1 %
30	www.researchgate.net Internet Source	<1 %
31	Aswatun Hasanah. "Perbedaan perkembangan moral anak laki-laki dan anak perempuan pada usia Sekolah Dasar", Yinyang: Jurnal Studi Islam Gender dan Anak, 2020 Publication	<1 %

Exclude quotes

Off

Exclude matches

Off

Vol. 20 No. 3 Januari 2023

p-ISSN 2252-4371

e-ISSN 2598-8735

AL QODIRI

Jurnal Pendidikan, Sosial dan Keagamaan

PENGANTAR REDAKSI

Puji syukur atas nikmat Allah *Subhanahu Wataala* yang telah diberikan kepada kami, Al Qodiri Jurnal Pendidikan, Sosial dan Keagamaan telah Terakreditasi oleh Kemenristekdikti nomor No. 85/M/KPT/2020 pada tanggal 01 April 2020. Salah satu *Ijtihad* dan *Dakwah* kami untuk terus mempublikasikan karya-karya hasil penelitian.

Kegiatan penelitian publikasi merupakan salah satu bentuk *dakwah* kami untuk melaksanakan kewajiban sebagai seorang dosen, akademisi, mahasiswa dan peneliti untuk mewujudkan Tri Dharma Perguruan Tinggi. Ketika suatu lembaga perguruan tinggi mampu melaksanakan dengan baik kegiatan penelitian tersebut, maka perguruan tinggi tersebut akan mendapatkan parameter kemajuan dan dinamika sebuah perguruan tinggi. Dengan demikian, keberadaan sarana publikasi laporan hasil penelitian menjadi cukup signifikan bagi upaya kompetisi dan relevansi perguruan tinggi untuk menjadi salah satu simbol.

Dalam konteks kepentingan diatas, kehadiran **Al Qodiri** : Jurnal Pendidikan, Sosial dan Keagamaan yang diterbitkan oleh Lembaga Pusat Penelitian, Publikasi Ilmiah dan Pengabdian kepada Masyarakat (LP2M) Institut Agama Islam Al Qodiri Jember, bekerjasama dengan Kopertais IV Surabaya, untuk menjadikan media publikasi yang sangat signifikan dalam menampilkan berbagai hasil penelitian terbaik dari beberapa kalangan Akademisi, peneliti, pelajar baik dari internal kampus lebih-lebih dari eksternal kampus.

Pada edisi Volume ke Dua Puluh (20) No. 3 Januari 2023, Al-Qodiri Jurnal menghadirkan tema "*Pendidikan, Sosial dan Keagamaan dalam Berbagai Pandangan*" dalam setiap edisi, kami selalu menampilkan dalam *Open Journal System (OJS)* versi *on-line*.

Akhirnya, dengan terbitnya Al Qodiri Jurnal Pendidikan, Sosial dan Keagamaan pada edisi Vol. 20 No. 3 Januari 2023 ini, kami mengucapkan terimakasih kepada semua penulis yang sudah berkontribusi mengirimkan artikelnya kepada kami dan kami selalu menunggu kritik dan saran konstruktif dari pihak-pihak yang berkompeten dan sekaligus menanti kehadiran naskah-naskah ringkasan hasil penelitian yang lebih berkualitas lagi demi perbaikan Al-Qodiri Jurnal ini kedepan.



Jember, 10 Januari 2023

Tim Redaksi Al Qodiri Jurnal

Browser tabs: (7) Whats..., 14. Sayyid..., Pengaruh..., Permohon..., form 1&2..., form 1 Ku..., Period of..., Editorial..., Unduh file...

Not secure | http://ejournal.kopertais4.or.id/tapalokuda/index.php/qodiri/Editorialteam

AQODJ

AL QODIRI
Jurnal Pendidikan, Sosial dan Keagamaan

ISSN 2252-4371
ISSN 2598-8735

Login Register

BERANDA ISSUE INDEX ANNOUNCEMENTS ABOUT SEARCH

HOME : Editorial Team

Editorial Team

EDITOR IN CHIEF

[Muhammad Ainul Yaqin](#), [Sinta ID: 6111052] Institut Agama Islam Al-Qodiri Jember, Indonesia

EDITOR

- [Irfham Bashori Hasba](#), [Sinta ID: 6165305] UIN Maulana Malik Ibrahim Malang, Indonesia


Reviewers

MAKE A SUBMISSION

Al Qodiri : Jurnal Pendidikan, Sosial dan Keagamaan

Accredited in 2020-2024: SINTA 5: Sertifikat

ISSN (Printed ISSN) 2252-4371
ISSN (online) 2598-8735



Taskbar: Windows, File Explorer, VLC, Paint, Photoshop, Chrome, Word, Outlook

System tray: 21:45, 11/01/2023

Formulir 1**USULAN KONVERSI PUBLIKASI KE TUGAS AKHIR ATAU TESIS
BAGI MAHASISWA DI LINGKUNGAN UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH GRESIK**

1. Identitas pengusul
Nama lengkap mahasiswa : Sayyidah Nafisah
NIM : 190404006
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
2. Dosen Pembimbing
 - a. Nama Dosen Pembimbing I : Afakhrul Masub Bakhtiar, S.Pd., M.Pd.
NIP/NIDN : 0714088506
Bidang Ilmu : Bahasa dan Sastra Indonesia
3. Bidang Ilmu yang dipublikasikan : Pendidikan
4. Identitas publikasi yang diusulkan
 - a. Judul Artikel/Proseding : Pengaruh Teknologi Gadget Pada Perkembangan Pendidikan Sosial Siswa Kelas 3 Sekolah Dasar
 - b. Tanggal Terbitan : 10 Januari 2023 : -
5. Identitas jurnal ilmiah/penerbit publikasi
 - a. Nama jurnal publikasi : Jurnal Al-Qodiri
 - b. Cakupan bidang ilmu : Pendidikan, Sosial dan Keagamaan
 - c. Alamat redaksi : Jln. Manggar Gebang Poreng 139A Patrang Jember Jawa Timur
 - d. Alamat URL : <http://ejournal.kopertais4.or.id/tapalkuda/index.php/qodiri/periodofpublication>
 - e. Penerbit : Institut Agama Islam Al-Qodiri Jember
 - f. Lembaga pengindeks : SINTA, Google Scholar, Garuda
 - g. Impact factor (IF) SJR jurnal
 - Nilai IF/SJR : 0.552632
 - Lembaga pengindeks : Sinta 5
 - URL IF/SJR : <https://sinta.kemdikbud.go.id/journals/profile/3167>
 - h. H-index jurnal
 - Nilai H-index : 7
 - Lembaga pengindeks : Google Scholar
 - URL H-Index : <https://scholar.google.co.id/citations?user=bo3nWOsAAAAJ&hl=en>

Gresik, 11 Januari 2023

Mengetahui



Pengusul,

SAYYIDAH NAFISAH

2. Dosen



**SURAT PERNYATAAN
KESESUAIAN PUBLIKASI MAHASISWA SEBAGAI PENGGANTI TUGAS AKHIR/TESIS
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH GRESIK**

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Sayyidah Nafisah

NIM : 190404006

Judul karya ilmiah : Pengaruh Teknologi Gadget Pada Perkembangan Pendidikan Sosial Siswa
Kelas 3 Sekolah Dasar

Nama Jurnal : Jurnal Al-Qodiri

Dengan ini menyatakan bahwa :

1. Karya Ilmiah yang diajukan sebagai pengganti Tugas Akhir/Tesis merupakan karya mahasiswa dari hasil penelitian selama aktif menjadi mahasiswa Universitas Muhammadiyah Gresik atas bimbingan dari dosen pembimbing;
2. Karya Ilmiah yang diajukan bebas dari Plagiarism dengan menunjukkan bukti plagiarism maksimal (20%);
3. Karya Ilmiah yang diajukan merupakan hasil penelitian yang sesuai dengan bidang ilmu mahasiswa.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya. Apabila di kemudian hari ditemukan ketidaksesuaian data dengan pernyataan ini dan atau ada tuntutan dari pihak lain, saya bersedia bertanggung jawab dan diproses sesuai dengan peraturan yang berlaku dan bersedia mengembalikan seluruh insentif yang saya peroleh dari Universitas Muhammadiyah Gresik.

Gresik, 11 Januari 2023

Mengetahui

Dekan



Dr. NUR FAUZIYAH, S.Pd., M.Pd.

Pengusul

SAYYIDAH NAFISAH



Rab, 21 Sep

Agam Pgsd

Assalamualaikum warahmatullahi wabaraktuh,sekedar informasi terkait bimbingan 1 dengan bapak afakh, besok jam 9 dikampus di adakan meet bersama di lab seni Terima kasih wasalamualaikum wr.wb

20.45

Icus Pgsd

Waalaikumsalam wr wb okey

20.57

~St.aisyahhh

+62 857-8441-0331

Waalaikumussalam Wr. Wb. Terimakasih infonya 🙏

20.57

Afni Pgsd

Agam Pgsd

Assalamualaikum warahmatullahi wabaraktuh,sekedar informasi terkait bimbingan 1 dengan bapak afakh, besok j...

Wa'alaikumsalam wr.wb. Terimakasih informasinya

20.58

~Siska Alifiyah

+62 857-7677-2528





Kam, 3 Nov

Pak Afakh Dospem
assalamu alaikum 18.17

tmn2 yg buat artikel scr umum ok
artikelnnya 18.18

skrg pastikan email- nya ada email
dp1 dan dp2 18.18

afakh@umg.ac.id dan nama lengkap
(Afakhrul Masub Bakhtiar) 18.18

templet jurnal menjadi acuan utama
apa yg diminta pengelola jurnalnya 18.20



pastikan sintanya aman, cari info
pedoman sinta brp 2 apa 3 18.20

~ Siska Alifiyah +62 857-7677-2528

Wa'alaikumsalam pak
Mohon maaf mau bertanya kembali,
untuk email dosen apakah pakai dp2
nggih pak ? Karena kemarin katanya
artikel hanya dibimbing oleh dp1 saja
pak 18.21





Sen, 21 Nov

Assalamuallaikum wr.wb
 Saya Sayyidah Nafisah dari prodi PGSD sore Semester 7, sebelemnya mohon maaf mengganggu waktu bapak, saya ingin menanyakan untuk judul artikel yang akan saya buat untuk pengganti skrip adalah "Pengaruh Teknologi Gadget Pada Perkembangan Pendidikan Siswa Kelas 3 di Sekolah Dasar" Bagaimana menurut bapak?, saya mohon masukannya. Terimakasih Wassalamuallaikum wr.wb

09.13 ✓✓

Waalaikum salam 👍👍 09.40

Bagaimana menurut bapak dengan judul artikel yang akan saya buat?, mohon masukannya pak 🙏

10.46 ✓✓

Min, 27 Nov

Assalamuallaikum wr.wb
 Saya Sayyidah Nafisah dari prodi PGSD sore Semester 7, sebelemnya





mohon masukannya pak 🙏 10.46 ✓✓

Min, 27 Nov

Assalamuallaikum wr.wb
 Saya Sayyidah Nafisah dari prodi PGSD sore Semester 7, sebelumnya mohon maaf mengganggu waktu bapak saya ingin bertanya ini saya dapat penerbit tapi untuk terbit januari minggu ke dua sedangkan di kalender akademi jadwal yudisium di minggu ke tiga tanggal 20 januari, kira-kira apakah waktu seminggu bisa pak?
 Terimakasih
 Wassalamuallaikum wr.wb 10.08 ✓✓

Waal... antisipasi... coba penerbit lainnya 10.20

Nggeh saya sudh cari-cari tapi kebanyakan sudah penuh semua untuk bulan desember, tapi akan saya coba cari lagi pak 🙏 10.21 ✓✓



AL QODIRI: JURNAL PENDIDIKAN, SOSIAL DAN KEAGAMAAN
STAJIQODIPRESS
P-ISSN : 22524371 ↔ E-ISSN : 25988735 Subject Area : Humanities, Education, Art, Social

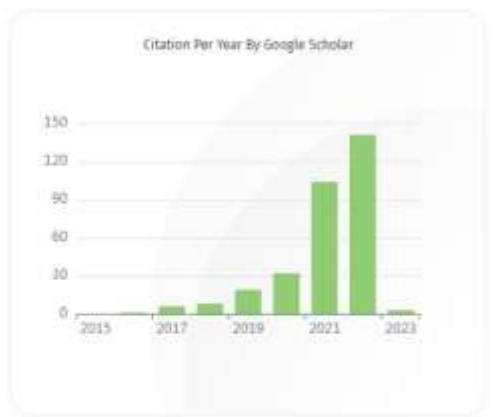
0.552632
Impact factor

317
Google Citations

Sinta 5
Current Accreditation

- Google Scholar
- Garuda
- Website
- Editor URL

History Accreditation



Journal By Google Scholar

	All	Since 2018
Citation	317	309
h-index	7	7
i10-index	6	6

View of Analisis Projek Peng... x SINTA - Science and Technol... x ARJUNA x Period of Publication | AI Qo... x Lightshot - screenshot tool... x

https://arjuna.kemdikbud.go.id/?c=semua&q=ilmu+Pendidikan%2C+Sosial%2C+dan+Agama

English Indonesia

New! Database of Researches, Publications, and Innovations on Coronavirus Disease (Covid-19) [Click Here](#)

Selamat Hari Pendidikan Nasional 2022

Pimpin Pemulihan, Bergerak untuk Merdeka Belajar

irana/sistem yang obyektif untuk mengukur apakah suatu terbitan berkala ilmiah sudah memenuhi persyaratan

List Jurnal

Qodiri

Al Qodiri : Jurnal Pendidikan, Sosial dan Keagamaan [🔗](#)
eISSN : 25988735 | [URL Jurnal](#) | [URL Sinta](#)
[History Akreditasi](#)

Medical Journal of Al-Qodiri : Jurnal Keperawatan dan Kebidanan [🔗](#)
eISSN : 27749894 | [URL Jurnal](#) | [URL Sinta](#)
[History Akreditasi](#)

Type here to search

32°C Cerah 1:14 AM 1/11/2023

View of Analisis Projek Peng... x SINTA - Science and Technol... x ARJUNA x Period of Publication | AI Qo... x Lightshot - screenshot tool... x

https://arjuna.kemdikbud.go.id/?c=semua&q=ilmu+Pendidikan%2C+Sosial%2C+dan+Agama

AKREDITASI JURNAL NASIONAL ARJUNA
JURNAL.KEMDIBUD.GOV.ID

BERANDA PROFIL LOGIN

Al Qodiri : Jurnal Pendidikan, Sosial dan Keagamaan [🔗](#)
eISSN : 25988735 | [URL Jurnal](#) | [URL Sinta](#)
[History Akreditasi](#)

Medical Journal of Al-Qodiri : Jurnal Keperawatan dan Kebidanan [🔗](#)
eISSN : 27749894 | [URL Jurnal](#) | [URL Sinta](#)
[History Akreditasi](#)

AL-QODIRI

Nama Jurnal
Al Qodiri : Jurnal Pendidikan, Sosial dan Keagamaan

eISSN 25988735 pISSN 22524371

Penerbit
-

Website:
[URL Jurnal](#)
Editor URL
[URL Editor](#)

Misr Akreditasi

Periode Akreditasi

Progress Akreditasi Terakhir

29 May 2020
PENETAPAN AKREDITASI

06 Jun 2020
SK AKREDITASI

Hasil 46.515

No. Surat Keterangan SK/MP/1/2020
Jenis Surat Keterangan Peringkat Akreditasi Jurnal Ilmiah Periode 1 Tahun 2020
Tanggal Surat Keterangan: 01 Apr 2020

Type here to search

32°C Cerah 1:17 AM 1/11/2023