



Hubungan Antara Durasi Penggunaan Gadget dan Kemampuan Imajinasi Siswa Kelas II Sekolah Dasar

Mahmud Masulin^{1*}, Fanny Irna Rachman², Dewi Citra Pasaribu³

^{1,2,3} Universitas Indraprasta PGRI, Indonesia

Alamat: Tanjung Barat, Jagakarsa, Jakarta Selatan, Indonesia

Korespondensi penulis: masghulin123@gmail.com

Abstract: *The focus of this research is to analyze the correlation between the duration of gadget use and the imaginative abilities of second-grade elementary school students. A quantitative approach was utilized with a correlational survey method involving 32 students from SDN Pekayon 16 Pagi as the sample. Data were collected through a validated open questionnaire regarding validity and consistency. The analysis findings indicate a negative relationship between the duration of gadget use and students' imaginative abilities. The longer the duration of gadget use (≥ 60 minutes/day), the lower the students' imaginative abilities, and vice versa. These findings highlight the urgency of parental monitoring in controlling the duration of gadget use as well as the selection of educational content. This research contributes to understanding the impact of technology on children's cognitive development, particularly in the area of imagination.*

Keywords: *Elementary students, gadget, imagination*

Abstrak. Fokus penelitian ini yaitu untuk menganalisis korelasi durasi penggunaan gadget dengan daya imajinasi siswa kelas II Sekolah Dasar. Pendekatan kuantitatif digunakan dengan metode survei korelasional, melibatkan 32 siswa SDN Pekayon 16 Pagi sebagai sampel. Data dikumpulkan melalui angket terbuka yang telah terverifikasi keabsahan dan konsistensinya. temuan analisis mengindikasikan adanya hubungan negatif antara durasi penggunaan gadget dengan kemampuan imajinasi siswa. Semakin tinggi durasi penggunaan gadget (≥ 60 menit/hari), semakin rendah kemampuan imajinasi siswa, dan sebaliknya. Temuan ini menegaskan urgensi monitoring orang tua dalam mengontrol durasi penggunaan gadget serta pemilihan konten yang bersifat edukatif. Penelitian ini memberikan kontribusi dalam memahami dampak teknologi terhadap perkembangan kognitif anak, khususnya pada aspek imajinasi.

Kata kunci: Siswa SD, gadget, imajinasi

1. PENDAHULUAN

Penggunaan gadget di tengah pesatnya perkembangan teknologi informasi telah menyatu dengan kehidupan sehari-hari, baik dari kalangan dewasa sampai anak-anak. Gadget sendiri merupakan perangkat yang berbasis teknologi komputasi dirancang dengan tujuan dan fungsi tertentu, salah satunya untuk menunjang efisiensi aktivitas kegiatan manusia sehari-hari (Assyifa & Syahputri, 2025). Gadget seperti *smartphone*, tablet, dan komputer bukan sekedar alat komunikasi, tetapi juga sebagai wahana hiburan, pembelajaran, dan akses informasi. Fenomena ini menyebabkan anak-anak semakin akrab dengan terkonolgi sejak belia, bahkan Sebagian besar dari mereka yang memiliki gadget pribadi. Penggunaan gadget yang tinggi di kalangan anak-anak dipengaruhi oleh berbagai faktor, seperti untuk pembelajaran, hiburan, serta kemudahan akses terhadap berbagai aplikasi dan konten (Maulian Fadli dkk., 2025).

Di satu sisi, gadget memberikan dampak positif terhadap pengguna anak-anak dengan menambah wawasan dari segi informasi dan permainan edukatif yang mampu merangsang otak

mereka (Sofiana dkk., 2023). Dengan teknologi ini peserta didik dapat mengakses materi pembelajaran dengan mudah, berdiskusi dengan teman, dan mengakses berbagai sumber belajar secara otodidak. Meski demikian, intensitas penggunaan gadget yang takterkendali dan tanpa pengawasan orang tua dapat menimbulkan dampak negatif kepada anak itu sendiri, seperti menurunnya konsentrasi belajar, gangguan kesehatan, perubahan perilaku, serta kecanduan gadget (Jalilah, 2021). Selain itu, gadget juga mempengaruhi kinerja otak dalam berfikir dan berimajinasi mengenai suatu permasalahan. Itulah kenapa orang tua dan guru sangat vital dalam membimbing serta membatasi pemakaian gadget dengan bijak (Anugrah dkk., 2023).

KBBI mendefinisikan imajinasi sebagai kekuatan dalam berfikir untuk membayangkan sesuatu atau menciptakan karya berdasarkan pengalaman atau realitas yang dialami individu (KBBI, 2008). Imajinasi tidak serta-merta muncul secara otomatis, melainkan perlu digali dan dilatih melalui kesadaran diri dan stimulasi lingkungan sekitar (Nur Amalia dkk., 2020). Imajinasi memungkinkan anak untuk berpikir kreatif, menghasilkan ide-ide baru, serta mengekspresikan diri melalui berbagai aktivitas, seperti menggambar, menulis cerita, ataupun bermain peran. Pada tahap ini, anak-anak sangat aktif dalam mengeksplorasi lingkungan sekitarnya dan cenderung meniru apa yang mereka lihat dan dengar. Imajinasi yang berkembang dengan baik dapat membantu anak dalam memecahkan masalah, beradaptasi dengan perubahan, serta meningkatkan kemampuan kemampuan berpikir kritis dan inovatif (Simamora dkk., 2025).

Penggunaan gadget yang tepat dan sesuai dengan kebutuhan dapat memberikan dampak positif terhadap pengembangan imajinasi siswa, karena gadget menyediakan berbagai media visual dan kinestetik yang dapat merangsang daya pikir kreatif anak. Anak usia dini yang menggunakan gadget untuk aktivitas edukatif seperti melihat gambar dan bermain aplikasi kreatif dapat mengembangkan imajinasi mereka secara lebih leluasa, sehingga aktivitas tersebut menjadi sarana latihan berpikir kreatif yang bermanfaat untuk perkembangan kognitif anak (Rahmayani & Suriani, 2025). Namun, durasi penggunaan gadget yang berlebihan dapat memberikan pengaruh negatif terhadap kemampuan imajinatif siswa. Semakin lama durasi penggunaan gadget, terutama di atas 60 menit per hari, maka kemampuan mengingat dan konsentrasi anak cenderung menurun, yang secara tidak langsung dapat menghambat perkembangan imajinasi siswa (Zainul & Timur, 2024).

Dengan demikian, penting untuk memahami secara mendalam bagaimana durasi penggunaan gadget mempengaruhi kemampuan imajinasi siswa sekolah dasar. Beberapa penelitian sebelumnya banyak yang membahas mengenai penggunaan gadget oleh siswa.

Namun, penelitian mengenai hubungan antara durasi penggunaan gadget dan kemampuan imajinasi siswa kelas II (dua) Sekolah dasar masih sulit ditemukan. Dengan demikian, peneliti berinisiatif untuk melakukan penelitian kuantitatif yang berjudul "Hubungan antara durasi penggunaan gadget dan kemampuan imajinasi siswa kelas II sekolah dasar.

2. KAJIAN TEORITIS

Gadget merupakan perangkat elektronik portabel seperti smartphone, tablet, atau laptop yang kini menjadi kebutuhan primer bagi semua usia. Kemajuan teknologi menjadikannya alat serba guna, tidak hanya untuk komunikasi, tetapi juga sebagai wahana hiburan, edukasi, dan akses informasi cepat." (Yuhandra dkk., 2021). Anak-anak usia sekolah dasar bahkan sudah mulai mengenal dan menggunakan gadget dalam berbagai aktivitas, baik di lingkungan keluarga, sekolah, maupun masyarakat (Afriani & Yuliana, 2022). Gadget memberikan kemudahan dalam mengakses berbagai sumber belajar digital, memperluas wawasan, serta meningkatkan literasi digital anak. Namun, Temuan ini menegaskan urgensi monitoring orang tua dalam mengontrol durasi penggunaan gadget serta pemilihan konten yang bersifat edukatif untuk anak-anak.

Durasi penggunaan gadget yang berlebihan pada anak-anak dapat memberikan dampak signifikan terhadap aspek perkembangan mereka, baik secara fisik, sosial, maupun emosional (Rohmah dkk., 2025). Anak-anak yang menghabiskan waktu terlalu lama dengan gadget biasanya mengalami penurunan interaksi sosial, gangguan komunikasi, bahkan berisiko mengalami ketergantungan yang berdampak pada kondisi psikologis dan jasmani, seperti gangguan tidur, mata lelah, dan kurangnya aktivitas fisik (Sofiana dkk., 2023). Beberapa data peneliihan mengidentifesikan bahwa peserta didik yang terpapar gadget diatas dua jam dalam sehari memiliki kecenderungan mengalami penurunan kemampuan sosial dan emosional, serta berkurangnya ketertarikan dalam menjalin interaksi social secara langsung dengan lingkungan (Destiani, 2023). Namun, jika penggunaan gadget dilakukan secara terkontrol dan diawasi, gadget juga dapat memberikan manfaat edukatif, seperti meningkatkan kemampuan kognitif dan mendukung proses pembelajaran anak.

Imajinasi termasuk salah satu kecakapan penting yang perlu dikembangkan dalam proses belajar siswa sekolah dasar karena berperan dalam menumbuhkan kreativitas, kemampuan berpikir kritis, serta menghasilkan ide-ide baru yang orisinal (Waryanti dkk., 2024). Imajinasi berperan aktif dalam memahami konsep abstrak, memecahkan masalah, dan menyelesaikan berbagai persoalan yang mungkin akan dialami di masa depan. Dalam lingkungan pendidikan, pengembangan imajinasi dapat dilakukan melalui berbagai aktivitas kreatif seperti

menggambar, menulis cerita, bermain peran, ataupun menggunakan media pembelajaran inovatif (Zultrianti dkk., 2023). Guru dan orang tua bertindak sebagai peran sentral dalam menstimulasi imajinasi anak dengan menyediakan lingkungan yang mendukung, memberikan ruang untuk berekspresi, serta mendorong anak untuk mengeksplorasi berbagai pengalaman baru yang dapat memicu daya imajinasi mereka.

Durasi penggunaan gadget yang berlebih dapat berdampak negatif terhadap kemampuan imajinasi siswa sekolah dasar (Wulandari dkk., 2021). Peserta didik yang terpapar gadget diatas dua jam dalam sehari memiliki kecenderungan mengurangi aktivitas fisik, relasi sosial, serta pengalaman langsung yang sebenarnya sangat penting untuk menstimulasi perkembangan imajinasi (Rahayu dkk., 2023). Kurangnya aktivitas kreatif dan interaksi nyata membuat anak lebih pasif dan kurang memiliki kesempatan untuk mengembangkan ide-ide baru. Namun, jika penggunaan gadget diarahkan pada konten edukatif dan kreatif, serta dibatasi durasinya, gadget dapat menjadi alat yang mendukung pengembangan imajinasi, misalnya melalui aplikasi pembelajaran interaktif, permainan edukatif, atau konten multimedia yang mendorong anak untuk berpikir dan berkreasi (Pitriyani dkk., 2025). Maka dari itu, para orang tua dan tenaga pendidik memiliki andil yang sangat penting dalam mengatur durasi serta memilihkan konten yang sesuai agar gadget tidak menjadi penghambat, melainkan justru menjadi stimulan bagi perkembangan imajinasi siswa.

3. METODE PENELITIAN

Rangkaian penelitian ini dimulai pada bulan Juni dan Juli Tahun 2025 di SDN Pekayon 16 Pagi diterapkan pendekatan kuantitatif dan survei korelasional guna mengetahui korelasi antara durasi penggunaan gadget dan kemampuan imajinasi siswa kelas II Sekolah Dasar. Penelitian ini menggunakan sampling jenuh dengan populasi 32 wali siswa kelas II SDN Pekayon 16 Pagi..

Durasi penggunaan gadget berperan sebagai variabel independen (X), sementara kemampuan imajinasi siswa menjadi variabel dependen (Y). Instrumen yang digunakan berupa angket terbuka yang dirancang untuk mengukur kedua variabel tersebut. Untuk mengukur durasi penggunaan gadget, peneliti menyusun angket yang terdiri dari 15 butir soal, yang kemudian diuji validitas dan reliabilitasnya. Sebanyak 10 butir soal dinyatakan valid dan reliabel dan digunakan dalam pengumpulan data utama. Demikian pula, angket untuk mengukur kemampuan imajinasi siswa juga disusun dan melalui proses validasi serupa untuk menjamin akurasi data.

Instrumen angket didistribusikan kepada wali siswa sebagai metode pengumpulan data. Untuk diisi berdasarkan pengamatan terhadap aktivitas harian anak, terutama dalam penggunaan gadget dan perilaku imajinatif mereka. Peneliti juga memberikan panduan pengisian agar responden memahami setiap item pertanyaan secara jelas. Berdasarkan data yang didapat peneliti menganalisis data melalui uji korelasi *Product Moment Pearson* sebagai bagian dari statistik inferensial untuk melihat keterkaitan antarvariabel. Selain itu, dilakukan perhitungan nilai t untuk menguji signifikansi hubungan yang ditemukan.

Langkah-langkah penelitian dilaksanakan secara sistematis, dimulai dari penyusunan instrumen, uji validitas dan reliabilitas, pelaksanaan survei, pengumpulan data, analisis hasil, hingga interpretasi temuan. Melalui pendekatan ini, penelitian ini bertujuan memberikan gambaran yang jelas tentang bagaimana durasi penggunaan gadget dapat memengaruhi kemampuan imajinasi anak-anak sekolah dasar. Hasilnya diharapkan bisa menjadi bahan pertimbangan bagi guru dan orang tua dalam membimbing anak menggunakan teknologi secara bijak.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Data Durasi Penggunaan Gadget

Tabel 1. Data Durasi Penggunaan Gadget

Tingkat Penggunaan Gadget	Jumlah Responden	Persentase (%)
Tinggi	9	28 %
Sedang	21	65%
Rendah	2	6%
Jumlah	32	100%

Penyebaran angket di SDN Pekayon 16 Pagi pada kelas II dengan jumlah siswa 32 siswa, yang terdiri 16 siswa perempuan dan 16 siswa laki-laki. Diketahui bahwa siswa yang tingkat penggunaan gadgetnya berada pada kategori tinggi berjumlah 9 siswa atau 28%. Siswa yang tingkat penggunaan gadgetnya berada pada kategori sedang berjumlah 21 siswa atau 65% siswa yang tingkat penggunaan gadgetnya berada pada kategori rendah berjumlah 2 siswa atau 6%. Jika rata-rata jawaban responden menunjukkan angka 16% berarti responden berada pada rentang 25-20 berarti responden pada variable penggunaan gadgetnya (variable x) secara umum berada pada penggunaan “sedang” terhadap penggunaan gadget.

Tabel 2. Data Durasi Penggunaan Gadget

T_{hitung}	1,987
T_{tabel}	2,042

Adapun hasil pengukuran terhadap kemampuan imajinasi siswa menunjukkan adanya kecenderungan penurunan imajinasi pada siswa dengan durasi penggunaan gadget yang tinggi.

Temuan ini mengisyaratkan adanya hubungan negatif antara durasi penggunaan gadget dan imajinasi siswa. Berdasarkan uji statistik, diperoleh nilai thitung sebesar 1,987 yang mendekati nilai ttabel sebesar 2,042, meskipun tingkat signifikansinya masih dalam kategori lemah. Siswa yang memiliki durasi penggunaan gadget tinggi (≥ 60 menit/hari) menunjukkan penurunan imajinasi pada 28,125% responden, sementara siswa dengan durasi rendah (≤ 60 menit/hari) menunjukkan kecenderungan imajinasi yang baik pada 21,875% responden.

Temuan ini menunjukkan semakin lama waktu yang dihabiskan siswa untuk menggunakan gadget, semakin menurun pula kemampuan imajinatif yang mereka miliki. Penggunaan gadget dalam jangka waktu lama cenderung mengalihkan anak dari aktivitas yang merangsang kreativitas, seperti menggambar, bercerita, atau bermain peran. Sebaliknya, siswa dengan penggunaan gadget yang lebih rendah cenderung lebih banyak terlibat dalam aktivitas fisik dan interaksi sosial yang mampu menstimulasi imajinasi. Namun, bukan hanya durasi yang menjadi faktor kunci, tetapi juga jenis konten yang diakses. Konten edukatif yang interaktif justru dapat memberikan kontribusi positif, berbeda dengan konten hiburan pasif yang bersifat repetitif dan minim stimulasi kognitif.

Pembatasan dan pendampingan wali aiawa saat anak menggunakan gadget juga merupakan aspek krusial. wali siswa yang aktif mengarahkan anak pada konten edukatif dan memberikan batasan waktu yang jelas akan membantu mengoptimalkan penggunaan gadget sebagai sarana pendukung pembelajaran, bukan penghambat imajinasi. Dampak negatif dari penggunaan gadget ini paling nyata terlihat pada mata pelajaran yang menuntut kemampuan representasi mental seperti seni, sastra, desain, dan matematika kontekstual, di mana siswa membutuhkan imajinasi aktif untuk memahami dan menyelesaikan persoalan. Maka dari itu, amat penting bagi tenaga pendidik dan wali siswa untuk menciptakan keseimbangan antara penggunaan teknologi dan aktivitas kreatif anak di dunia nyata.

Data kemampuan imajinasi siswa

Tabel 3. Data kemampuan imajinasi siswa

Kemampuan	Jumlah Siswa	Persentase (%)
Tinggi	7	21,875%
Sedang	20	62,5%
Rendah	5	15,625%
Jumlah	32	100%

Berdasarkan hasil penyebaran angket yang dilakukan terhadap 32 siswa kelas II SDN Pekayon 16 Pagi, diperoleh data mengenai kemampuan imajinasi siswa yang menunjukkan variasi dalam tingkat perkembangan imajinatif. Secara umum, kemampuan imajinasi siswa dikategorikan ke dalam tiga tingkatan, yaitu tinggi, sedang, dan rendah. Siswa yang memiliki

kemampuan imajinasi tinggi berjumlah 7 orang (21,875%), sedangkan yang berada pada kategori sedang sebanyak 20 siswa (62,5%), dan sisanya 5 siswa (15,625%) tergolong dalam kategori rendah. Berdasarkan pada data terlihat bahwa mayoritas siswa berada pada level kemampuan imajinasi sedang.

Kategori ini menunjukkan bahwa sebagian besar siswa mampu menunjukkan daya imajinasi dalam batas cukup, seperti dapat mengembangkan ide dari gambar, membuat cerita sederhana berdasarkan rangsangan visual, serta berpartisipasi dalam aktivitas kreatif dengan tingkat kompleksitas moderat. Namun demikian, siswa yang berada pada kategori rendah umumnya mengalami kesulitan dalam menuangkan ide, cenderung meniru, dan menunjukkan respons yang minim terhadap tugas-tugas yang menuntut daya pikir imajinatif. Sebaliknya, siswa dengan kemampuan imajinasi tinggi menunjukkan keluwesan dalam berpikir kreatif, mampu mengembangkan ide yang orisinal, serta menunjukkan ketertarikan yang tinggi pada aktivitas seperti menggambar, bercerita, dan menyusun narasi.

Hasil ini mengindikasikan bahwa meskipun sebagian besar siswa berada dalam kategori sedang, perhatian khusus tetap perlu diberikan kepada siswa dengan imajinasi rendah agar tidak semakin tertinggal dalam aspek perkembangan kognitif dan afektif. Upaya seperti pembatasan penggunaan gadget yang tidak produktif, pemberian rangsangan visual atau audio-visual yang edukatif, serta peningkatan aktivitas berbasis eksplorasi dan bermain peran di lingkungan sekolah maupun rumah dapat menjadi strategi untuk meningkatkan kemampuan imajinasi siswa secara keseluruhan.

5. KESIMPULAN DAN SARAN

Uji statistik ($T_{hitung} = 1,987$ mendekati $T_{tabel} = 2,042$) membuktikan adanya korelasi negatif, meskipun lemah, antara durasi penggunaan gadget dan kemampuan imajinasi pada siswa kelas II Sekolah Dasar. Siswa dengan durasi penggunaan gadget tinggi (≥ 60 menit/hari) cenderung mengalami penurunan kemampuan imajinasi, sebagaimana tercermin dari 28,125% responden yang berada pada kategori tersebut. Sebaliknya, siswa dengan durasi penggunaan rendah (≤ 60 menit/hari) memperlihatkan kecenderungan memiliki kemampuan imajinasi yang baik, yaitu sebesar 21,875% dari total responden. Temuan ini menunjukkan bahwa tidak hanya durasi penggunaan yang berpengaruh, tetapi juga jenis konten yang diakses serta keberadaan pendampingan wali siswa dalam mengarahkan penggunaan gadget sangat menentukan kemajuan imajinasi anak. Dampak paling nyata dari penurunan imajinasi terlihat pada mata pelajaran yang menuntut kreativitas dan representasi mental seperti seni, sastra, desain, dan matematika kontekstual. Maka dari itu, sangat urgent bagi wali siswa dan tenaga pendidik

untuk mengontrol waktu penggunaan gadget anak, mendorong akses ke konten edukatif, serta memberikan ruang bagi anak untuk terlibat dalam aktivitas alternatif yang mendorong imajinasi, seperti bermain peran, menggambar, atau bercerita. Penelitian ini menyadari adanya keterbatasan, di antaranya jumlah sampel yang terbatas pada satu sekolah dan pendekatan kuantitatif yang belum menggali secara mendalam aspek kualitatif dari perilaku imajinatif siswa. Maka dari itu, disarankan agar penelitian selanjutnya melibatkan lebih banyak subjek. Untuk memperoleh pemahaman menyeluruh tentang faktor pendorong perkembangan imajinasi anak di era digital.

DAFTAR REFERENSI

- Afriani, D., & Yuliana, K. (2022). Analisis penggunaan gadget terhadap interaksi sosial mahasiswa. *17*(1).
- Anugrah, R., Safrizal, & Komalasari, E. (2023). Dampak penggunaan gadget terhadap kepribadian siswa sekolah dasar. *JUDIKDAS: Jurnal Ilmu Pendidikan Dasar Indonesia*, *3*(1), 1–8. <https://doi.org/10.51574/judikdas.v3i1.693>
- Assyifa, A., & Syahputri, B. (2025). Faktor-faktor yang mempengaruhi penggunaan gadget pada psikis anak usia dini.
- Departemen Pendidikan Nasional. (2008). *Kamus Bahasa Indonesia*. Pusat Bahasa.
- Destiani, S. D. A. (2023). Hubungan pola asuh, lama dan frekuensi penggunaan gadget terhadap perkembangan sosial pada anak prasekolah di PAUD Kemuning tahun 2021. *Open Access Jakarta Journal of Health Sciences*, *2*(5), 708–716. <https://doi.org/10.53801/oajjhs.v2i5.133>
- Fadli, M., Qolbi, L., Mutiasya, K., Hayati, S., Tionita, E., & Azizah, H. (2025). Penggunaan gadget di kalangan anak SD dan tantangan dalam lingkungan sekolah. *Lencana: Jurnal Inovasi Ilmu Pendidikan*, *3*(2), 159–167. <https://doi.org/10.55606/lencana.v3i2.5027>
- Jalilah, S. R. (2021). Analisis dampak penggunaan gadget terhadap perkembangan fisik dan perubahan perilaku pada anak sekolah dasar. *EDUKATIF: Jurnal Ilmu Pendidikan*, *4*(1), 28–37. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i1.1716>
- Nur Amalia, Sari, N. A. P., & Noviani, R. T. (2020). Pengaruh metode pembelajaran sugesti imajinasi terhadap kemampuan menulis puisi siswa kelas X SMA Negeri 48 Jakarta. *Jurnal Metamorfosa*, *8*(1), 1–12. <https://doi.org/10.46244/metamorfosa.v8i1.333>
- Pitriyani, Jannah, R., Adrias, & Suciana, F. (2025). Teknologi dalam pendidikan: Mengungkapkan dampak gadget pada siswa SDN 19 Tanjung. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, *2*(3), 10. <https://doi.org/10.47134/pgsd.v2i3.1519>
- Rahayu, N. K. S., Suarni, N. K., & Margunayasa, I. G. (2023). Studi literatur dampak penggunaan gadget bagi perkembangan kognitif anak usia sekolah. *Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah Guru*, *9*(1), 344–349. <https://doi.org/10.51169/ideguru.v9i1.822>

- Rahmayani, S. D., & Suriani, A. (2025). Belajar dalam genggaman: Studi pustaka dampak gadget terhadap siswa sekolah dasar di era digital.
- Rohmah, L. H., Nurvinanda, R., & Lestari, I. P. (2025). Hubungan pola asuh orang tua dan durasi penggunaan gadget terhadap perkembangan sosial anak prasekolah (5–6 tahun) di TK Negeri Pembina 1 Kota Pangkal Pinang tahun 2024. 6.
- Simamora, K. B., Siregar, K. L., Maulidya, D., & Hilmi, M. H. (2025). Membangun imajinasi kreatif siswa SD melalui sastra lisan: Integrasi puisi dan cerita rakyat dalam kelas Bahasa Indonesia. 23(1).
- Simarmata, R., & Samuel, Y. T. (2021). Analisa pengaruh penggunaan gadget terhadap nilai akhir siswa SMA secara umum menggunakan metode data mining (decision tree). *TeIka*, 11(1), 15–28. <https://doi.org/10.36342/teika.v11i1.2475>
- Sofiana, S. N. A., Fakhriyah, F. F., & Oktavianti, I. O. (2023). Dampak penggunaan gadget pada perkembangan emosional dan kognitif siswa kelas IV sekolah dasar. *Indonesian Gender and Society Journal*, 3(2), 53–59. <https://doi.org/10.23887/igsj.v3i2.50414>
- Waryanti, W., Herlambang, Y. T., & Muhtar, T. (2024). Imajinasi dalam pendidikan: Studi kritis dalam perspektif pedagogik futuristik. *Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah Guru*, 10(1), 271–276. <https://doi.org/10.51169/ideguru.v10i1.1151>
- Wulandari, S., Reski, S. M., Nasution, Y. A., & Lubis, A. (2021). Pengaruh gadget terhadap perkembangan siswa sekolah dasar. *Jurnal Prakarsa Paedagogia*, 4(2). <https://doi.org/10.24176/jpp.v4i2.6939>
- Yuhandra, E., Akhmaddhian, S., Fathanudien, A., & Tendiyanto, T. (2021). Penyuluhan hukum tentang dampak positif dan negatif penggunaan gadget dan media sosial. 04.
- Zainul, S. H. P., & Timur, J. (2024). Correlation between duration of gadget use and memory ability in early childhood (4–6 years) in PGRI Sempolan Kindergarten. 2(1).
- Zultrianti, M., Supriatna, N., Disman, D., Gunawan, A., & Hendayani, S. (2023). Imajinasi kreatif dalam kemampuan berpikir anak sekolah dasar, penting kah? *Jurnal Elementaria Edukasia*, 6(4), 1926–1936. <https://doi.org/10.31949/jee.v6i4.7749>