



PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA GADGET TERHADAP PENGUATAN PROFIL LULUSAN DI KELAS VIII SMP NEGERI 1 ATINGGOLA

Sinta Adnan¹, Frahmawati Bumulo^{2*}, Abdulrahim Maruwae³, Roy Hasiru⁴,
Imam Prawiranegara Gani⁵

Pendidikan Ekonomi, Universitas Negeri Gorontalo, Indonesia ^{1,2,3,4,5}

e-mail: frahmawatibumulo@ung.ac.id

Diterima: 20/8/2026; Direvisi: 3/9/2026; Diterbitkan: 8/9/2026

ABSTRAK

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi memicu pemanfaatan gadget sebagai media pembelajaran yang potensial. Namun, mayoritas siswa masih menggunakannya untuk hiburan. Penelitian kuantitatif dengan metode survei ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media gadget terhadap Penguatan Profil Lulusan siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Atinggola. Sampel penelitian berjumlah 84 siswa yang dipilih melalui teknik *purposive sampling*. Pengumpulan data dilakukan dengan penyebaran angket, lalu dianalisis menggunakan program SPSS melalui uji validitas, reliabilitas, normalitas, analisis deskriptif, regresi linier sederhana, uji t, serta koefisien determinasi. Hasil uji instrumen menunjukkan seluruh data valid dan reliabel (Cronbach's Alpha = 0,991) serta berdistribusi normal ($\text{sig. } 0,200 > 0,05$). Analisis regresi linier sederhana menghasilkan persamaan $Y = 0,954 + 0,783X$, yang membuktikan adanya hubungan positif. Uji t menunjukkan nilai signifikansi $0,000 < 0,05$, sehingga hipotesis diterima. Nilai koefisien determinasi (R^2) sebesar 0,535 menandakan bahwa media gadget berkontribusi sebesar 53,5% terhadap Penguatan Profil Lulusan, sedangkan sisanya dipengaruhi faktor lain. Dapat disimpulkan bahwa penggunaan media gadget berpengaruh positif dan signifikan terhadap penguatan Profil Lulusan siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Atinggola.

Kata Kunci: *Penggunaan Media Gadget, Penguatan Profil Lulusan, Peserta Didik, Pembelajaran Digital, SMP Negeri 1 Atinggola.*

ABSTRACT

Information and communication technology developments have driven the utilization of gadgets as potential learning media. However, student gadget use is still dominated by entertainment. This quantitative research, employing a survey method, aims to determine the effect of gadget media usage on reinforcing the Graduate Profile of 8th-grade students at SMP Negeri 1 Atinggola. The research sample consisted of 84 students selected through a purposive sampling technique. Data were collected via questionnaires and analyzed using SPSS software, involving validity, reliability, normality, descriptive analysis, simple linear regression, t-test, and the coefficient of determination. The instrument tests indicated that all data were valid, reliable (Cronbach's Alpha = 0.991), and normally distributed ($\text{sig. } 0.200 > 0.05$). Simple linear regression analysis yielded the equation $Y = 0.954 + 0.783X$, indicating a positive relationship. The t-test resulted in a significance value of $0.000 < 0.05$, thereby accepting the hypothesis. The coefficient of determination (R^2) of 0.535 shows that gadget media contributes 53.5% to reinforcing the Graduate Profile, while the remaining 46.5% is influenced by other factors. In conclusion, the use of gadget media has a positive and significant influence on reinforcing the Graduate Profile of 8th-grade students at SMP Negeri 1 Atinggola.



Keywords: *Gadget Media Usage, Strengthening Of Graduate Profile, Students, Digital Learning, SMP Negeri 1 Atinggola.*

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah membawa perubahan yang sangat signifikan dalam berbagai bidang kehidupan, termasuk dalam dunia pendidikan. Teknologi digital memberikan peluang baru dalam proses pembelajaran karena memungkinkan peserta didik memperoleh informasi secara lebih cepat, luas, dan interaktif. Perubahan ini juga mendorong transformasi metode pembelajaran yang sebelumnya bersifat konvensional menjadi lebih berbasis teknologi. Salah satu bentuk teknologi yang paling banyak digunakan dalam kehidupan sehari-hari adalah gadget. Gadget kini menjadi bagian penting dalam aktivitas belajar maupun kehidupan sehari-hari peserta didik.

Gadget merupakan perangkat elektronik portabel yang memiliki berbagai fungsi seperti akses internet, aplikasi pembelajaran, serta media komunikasi yang dapat dimanfaatkan untuk menunjang kegiatan belajar. Perangkat ini tidak hanya digunakan untuk berkomunikasi, tetapi juga dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran digital yang interaktif. Pemanfaatan gadget dalam pembelajaran dapat membantu peserta didik memperoleh informasi dari berbagai sumber belajar digital. Hal ini membuat proses pembelajaran menjadi lebih efektif dan menarik dibandingkan metode tradisional. Pemanfaatan tersebut terbukti dapat meningkatkan aksesibilitas informasi bagi peserta didik (Rahman & Aisyah, 2022).

Selain itu, penggunaan teknologi digital dalam pembelajaran juga dapat meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam proses belajar. Integrasi teknologi memungkinkan peserta didik untuk lebih aktif dalam mencari dan mengolah informasi secara mandiri. Dengan adanya teknologi digital, peserta didik tidak hanya bergantung pada guru dan buku teks sebagai sumber utama pembelajaran. Mereka juga dapat mengakses berbagai sumber belajar yang tersedia secara daring melalui internet. Kondisi ini menunjukkan bahwa teknologi digital berperan penting dalam mendukung pembelajaran modern (Kurniawan, 2021).

Namun demikian, pemanfaatan gadget di kalangan peserta didik tidak selalu memberikan dampak positif apabila tidak digunakan secara bijak. Dalam praktiknya, banyak peserta didik yang lebih dominan menggunakan gadget untuk kegiatan hiburan seperti bermain game, mengakses media sosial, atau menonton video. Penggunaan yang tidak terarah ini dapat mengurangi efektivitas gadget sebagai media pembelajaran. Selain itu, kurangnya pengawasan juga dapat menyebabkan penggunaan gadget menjadi tidak terkendali. Oleh karena itu, diperlukan pengaturan dan pendampingan dalam penggunaannya.

Penggunaan gadget dalam pembelajaran dapat memberikan berbagai manfaat yang signifikan bagi peserta didik. Manfaat tersebut antara lain peningkatan literasi digital, perluasan sumber belajar, serta pengembangan kemampuan berpikir kritis dan kreativitas. Namun demikian, apabila tidak dikontrol dengan baik, penggunaan gadget juga dapat menimbulkan dampak negatif. Dampak tersebut meliputi penurunan konsentrasi belajar, berkurangnya interaksi sosial langsung, serta gangguan kesehatan fisik dan mental. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan gadget harus diarahkan secara tepat agar memberikan manfaat optimal (Syarif, 2023).

Dalam konteks pendidikan, media pembelajaran memiliki peran yang sangat penting dalam membantu peserta didik memahami materi pelajaran. Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi dalam proses



pembelajaran. Fungsi utama media pembelajaran adalah membantu guru dalam menyampaikan materi agar lebih mudah dipahami oleh peserta didik. Selain itu, media pembelajaran juga dapat meningkatkan efektivitas proses belajar mengajar di kelas. Penggunaan media yang tepat dapat meningkatkan kualitas hasil belajar peserta didik.

Media pembelajaran yang menarik, relevan, dan mudah digunakan dapat menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif. Hal ini dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam kegiatan pembelajaran secara aktif. Dalam perkembangan pendidikan modern, media pembelajaran tidak hanya berupa buku atau papan tulis. Media pembelajaran juga mencakup media digital seperti gadget yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran (Nurhayati & Fauzi, 2022). Pemanfaatan media digital ini menjadi bagian penting dalam pembelajaran abad ke-21.

Perkembangan teknologi digital dalam pendidikan juga menuntut peserta didik memiliki kemampuan literasi digital yang baik. Literasi digital merupakan kemampuan untuk menggunakan teknologi secara efektif dalam kegiatan pembelajaran. Kemampuan ini mencakup kemampuan mencari, mengevaluasi, dan menggunakan informasi dari berbagai sumber digital. Literasi digital menjadi sangat penting karena teknologi sudah terintegrasi dalam aktivitas akademik siswa. Selain itu, penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa (Gani, 2025).

Selain itu, terdapat teori yang menyatakan bahwa media pembelajaran interaktif mampu meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar. Keterlibatan yang tinggi dalam pembelajaran dapat berdampak positif terhadap hasil belajar peserta didik. Media interaktif memungkinkan siswa untuk berpartisipasi secara aktif dalam proses pembelajaran. Hal ini juga dapat meningkatkan pemahaman konsep secara lebih mendalam. Oleh karena itu, penggunaan media digital dalam pembelajaran memiliki kontribusi yang penting dalam peningkatan kualitas pendidikan (Hasiru et al., 2024).

Penggunaan gadget dalam pembelajaran juga berkaitan dengan pengembangan kompetensi peserta didik yang tercermin dalam profil lulusan. Profil lulusan merupakan gambaran kompetensi yang diharapkan dimiliki peserta didik setelah menyelesaikan suatu jenjang pendidikan. Kompetensi tersebut mencakup aspek akademik, karakter, serta keterampilan sosial yang diperlukan dalam kehidupan bermasyarakat. Profil lulusan menjadi salah satu indikator keberhasilan proses pendidikan. Hal ini menunjukkan bahwa pendidikan tidak hanya berfokus pada aspek kognitif saja (Hartono, 2024).

Berdasarkan kebijakan Kementerian Pendidikan Dasar dan Menengah Republik Indonesia tahun 2025, profil lulusan mencakup delapan dimensi utama. Delapan dimensi tersebut meliputi keimanan dan ketakwaan, kewargaan, penalaran kritis, kreativitas, kolaborasi, kemandirian, kesehatan fisik dan mental, serta komunikasi. Seluruh dimensi ini dirancang untuk membentuk peserta didik yang seimbang secara intelektual, karakter, dan sosial. Implementasi dimensi tersebut menjadi fokus utama dalam pendidikan modern. Oleh karena itu, setiap proses pembelajaran harus mendukung pengembangannya.

Penggunaan gadget dalam pembelajaran berpotensi memberikan kontribusi terhadap pengembangan delapan dimensi profil lulusan tersebut. Peserta didik dapat mengembangkan penalaran kritis melalui pencarian dan analisis informasi digital. Selain itu, kreativitas dapat ditingkatkan melalui penggunaan berbagai aplikasi dan media digital. Kemampuan komunikasi dan kolaborasi juga dapat berkembang melalui platform digital yang digunakan dalam pembelajaran. Dengan demikian, gadget dapat menjadi sarana pendukung pembentukan profil lulusan jika digunakan secara tepat.



Namun demikian, berdasarkan pengamatan awal di kelas VIII SMP Negeri 1 Atinggola, sebagian besar peserta didik telah memiliki gadget pribadi. Akan tetapi, penggunaannya masih lebih banyak difokuskan pada kegiatan hiburan dibandingkan kegiatan pembelajaran. Tidak semua peserta didik mampu memanfaatkan fitur atau aplikasi pada gadget sebagai sarana belajar. Kondisi ini menunjukkan adanya kesenjangan dalam pemanfaatan teknologi di lingkungan sekolah. Oleh karena itu, diperlukan optimalisasi penggunaan gadget dalam pembelajaran.

Kondisi tersebut menunjukkan bahwa penggunaan gadget perlu diarahkan secara lebih optimal agar memberikan dampak positif terhadap pengembangan kompetensi peserta didik. Peran guru menjadi sangat penting dalam mengarahkan penggunaan gadget dalam pembelajaran. Guru dapat memanfaatkan gadget melalui strategi pembelajaran seperti penggunaan internet sebagai sumber belajar. Guru juga dapat memberikan tugas yang mendorong peserta didik untuk mencari informasi secara mandiri. Dengan demikian, penggunaan gadget dapat menjadi lebih terarah dan produktif.

Berbagai penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa penggunaan gadget dalam pembelajaran memiliki pengaruh terhadap proses belajar peserta didik. Pemanfaatan gadget dapat meningkatkan motivasi belajar dan akses informasi peserta didik (Rahman & Aisyah, 2022). Selain itu, penelitian lain menunjukkan bahwa penggunaan gadget dapat meningkatkan literasi digital serta kemampuan berpikir kritis dan kreativitas peserta didik (Syarif, 2023). Namun demikian, sebagian besar penelitian masih berfokus pada motivasi belajar atau hasil belajar. Kajian yang secara khusus menganalisis pengaruh gadget terhadap penguatan profil lulusan masih relatif terbatas.

Berdasarkan uraian tersebut, terdapat kesenjangan penelitian (research gap) antara kajian penggunaan gadget dalam pembelajaran dengan pengembangan profil lulusan peserta didik. Kebijakan pendidikan terbaru juga menekankan pentingnya penguatan profil lulusan sebagai indikator keberhasilan pendidikan. Oleh karena itu, penelitian ini dilakukan untuk menganalisis pengaruh penggunaan media gadget terhadap penguatan profil lulusan peserta didik. Fokus penelitian ini adalah siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Atinggola. Dengan demikian, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan pembelajaran berbasis teknologi.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain penelitian survei untuk menganalisis pengaruh penggunaan media gadget terhadap Penguatan Profil Lulusan siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Atinggola. Penelitian dilaksanakan pada bulan Januari–Februari 2026 di SMP Negeri 1 Atinggola, Kabupaten Gorontalo Utara. Populasi penelitian adalah seluruh siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Atinggola tahun ajaran 2025/2026. Sampel penelitian berjumlah 84 siswa yang berasal dari kelas VIIIA, VIIIB, dan VIIC. Penentuan sampel menggunakan teknik purposive sampling dengan pertimbangan bahwa siswa kelas VIII telah memenuhi kriteria yang sesuai dengan tujuan penelitian.

Data penelitian dikumpulkan menggunakan angket berskala Likert yang terdiri atas dua variabel. Variabel penggunaan media gadget (X) diukur melalui indikator pemanfaatan fungsi dan aplikasi gadget, frekuensi penggunaan, durasi penggunaan, dan dampak penggunaan gadget. Variabel Penguatan Profil Lulusan (Y) diukur berdasarkan delapan dimensi, yaitu keimanan dan ketakwaan, kewargaan, penalaran kritis, kreativitas, kolaborasi, kemandirian, kesehatan fisik dan mental, serta komunikasi. Selain angket, observasi digunakan sebagai



teknik pendukung untuk memperoleh gambaran kondisi penggunaan gadget dalam lingkungan sekolah.

Sebelum digunakan dalam pengumpulan data, instrumen penelitian diuji kepada 30 responden di luar sampel penelitian untuk mengetahui validitas dan reliabilitasnya. Hasil pengujian menunjukkan seluruh butir pernyataan valid dan reliabel sehingga layak digunakan sebagai instrumen penelitian. Analisis data dilakukan dengan bantuan program SPSS. Tahapan analisis meliputi uji normalitas untuk memastikan distribusi data, analisis statistik deskriptif untuk menggambarkan karakteristik variabel penelitian, serta analisis regresi linear sederhana untuk menguji pengaruh penggunaan media gadget terhadap Penguatan Profil Lulusan. Pengujian hipotesis dilakukan menggunakan uji t pada taraf signifikansi 5%, sedangkan besarnya kontribusi variabel bebas terhadap variabel terikat dianalisis menggunakan koefisien determinasi (R^2).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media gadget terhadap penguatan Profil Lulusan siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Atinggola. Data penelitian diperoleh melalui penyebaran angket kepada 84 responden yang terdiri atas siswa kelas VIIIA, VIIIB, dan VIIIC. Sebelum digunakan dalam pengumpulan data, instrumen penelitian terlebih dahulu diuji validitas dan reliabilitasnya untuk memastikan kelayakan instrumen yang digunakan.

1. Deskripsi Responden Penelitian

Responden penelitian merupakan seluruh siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Atinggola pada tahun ajaran 2025/2026. Jumlah responden sebanyak 84 siswa, dengan rincian sebagai berikut.

Tabel 1. Distribusi Responden Penelitian

No.	Kelas	Laki-laki	Perempuan	Total
1	VIII A	13	15	28
2	VIII B	14	13	27
3	VIII C	12	17	29
Total		39	45	84

Sumber: Data Primer, 2026

Berdasarkan Tabel 1, diketahui bahwa jumlah responden penelitian sebanyak 84 siswa. Responden laki-laki berjumlah 39 siswa, sedangkan responden perempuan berjumlah 45 siswa. Kelas VIII C memiliki jumlah responden terbanyak, yaitu 29 siswa. Seluruh responden digunakan dalam analisis karena data kuesioner yang dikumpulkan dinyatakan lengkap dan dapat diolah.

2. Hasil Uji Validitas Instrumen

Uji validitas dilakukan untuk mengetahui kemampuan setiap butir pernyataan dalam mengukur variabel penelitian. Uji coba instrumen dilakukan kepada 30 responden di luar sampel utama. Nilai r tabel yang digunakan adalah 0,3610 dengan taraf signifikansi 5 persen dan derajat kebebasan sebesar 28. Suatu item dinyatakan valid apabila nilai r hitung lebih besar daripada r tabel.

Tabel 2. Hasil Uji Validitas Instrumen Penelitian

Variabel	Butir Pernyataan	r hitung	r tabel	Keterangan
Penggunaan Media Gadget	X.1	0,913	0,3610	Valid



	X.2	0,861		
	X.3	0,871		
	X.4	0,877		
	X.5	0,845		
	X.6	0,913		
	X.7	0,859		
	X.8	0,873		
	X.9	0,877		
	X.10	0,845		
	X.11	0,913		
	X.12	0,859		
	X.13	0,873		
	X.14	0,877		
	X.15	0,845		
	X.16	0,913		
	X.17	0,859		
	X.18	0,873		
	X.19	0,877		
	X.20	0,845		
Penguatan Profil Lulusan	Y.1	0,851	0,3610	Valid
	Y.2	0,914		
	Y.3	0,895		
	Y.4	0,901		
	Y.5	0,851		
	Y.6	0,914		
	Y.7	0,895		
	Y.8	0,901		
	Y.9	0,851		
	Y.10	0,914		
	Y.11	0,895		
	Y.12	0,901		
	Y.13	0,851		
	Y.14	0,914		
	Y.15	0,895		
	Y.16	0,901		

Sumber: Data diolah, 2026

Berdasarkan Tabel 2, seluruh item pada variabel penggunaan media gadget memiliki nilai r hitung antara 0,845 sampai 0,913. Seluruh nilai tersebut lebih besar daripada r tabel sebesar 0,3610. Demikian pula, nilai r hitung pada variabel Penguatan Profil Lulusan berada pada rentang 0,851 sampai 0,914 dan seluruhnya lebih besar daripada r tabel. Oleh sebab itu, seluruh 36 item pernyataan dinyatakan valid serta layak digunakan sebagai instrumen penelitian.

3. Hasil Uji Reliabilitas Instrumen

Uji reliabilitas dilakukan untuk mengetahui tingkat konsistensi instrumen penelitian. Instrumen dinyatakan reliabel apabila nilai Cronbach's Alpha lebih besar daripada 0,60.



Tabel 3. Hasil Uji Reliabilitas Instrumen

Uraian	Nilai
Jumlah responden uji coba	30
Jumlah item pernyataan	36
Cronbach's Alpha	0,991
Nilai batas reliabilitas	0,600
Keterangan	Reliabel

Sumber: Output SPSS, 2026

Berdasarkan Tabel 3 diperoleh nilai Cronbach's Alpha sebesar 0,991. Nilai tersebut lebih besar daripada batas minimum reliabilitas sebesar 0,60. Dengan demikian, instrumen penelitian dinyatakan reliabel. Hal ini menunjukkan bahwa seluruh butir pernyataan memiliki tingkat konsistensi yang sangat tinggi dan dapat digunakan untuk pengumpulan data utama.

4. Hasil Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah data residual penelitian berdistribusi normal. Pengujian dilakukan menggunakan metode One-Sample Kolmogorov-Smirnov. Data dinyatakan berdistribusi normal apabila nilai signifikansi lebih besar dari 0,05.

Tabel 4. Hasil Uji Normalitas Kolmogorov-Smirnov

Uraian	Nilai
N	84
Mean	0,0000000
Std. Deviation	2,86390879
Absolute	0,057
Positive	0,051
Negative	-0,057
Test Statistic	0,057
Asymp. Sig. (2-tailed)	0,200
Keterangan	Data berdistribusi normal

Sumber: Output SPSS, 2026

Berdasarkan Tabel 4, diperoleh nilai Asymp. Sig. sebesar 0,200. Nilai tersebut lebih besar daripada taraf signifikansi 0,05. Oleh karena itu, data residual pada penelitian ini berdistribusi normal. Hasil tersebut menunjukkan bahwa data telah memenuhi salah satu prasyarat untuk dilakukan analisis statistik parametrik, khususnya analisis regresi linear sederhana.

5. Statistik Deskriptif Variabel Penelitian

Analisis statistik deskriptif digunakan untuk memberikan gambaran umum mengenai variabel penggunaan media gadget dan Penguatan Profil Lulusan siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Atinggola. Analisis ini mencakup jumlah responden, nilai minimum, nilai maksimum, nilai rata-rata, dan standar deviasi.

Tabel 5. Statistik Deskriptif Variabel Penelitian

Variabel	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Penggunaan Media Gadget	84	72	90	81,38	3,924
Penguatan Profil Lulusan	84	54	74	64,71	4,201
Valid N (listwise)	84				

Sumber: Output SPSS, 2026

Berdasarkan Tabel 5., variabel penggunaan media gadget memperoleh nilai minimum sebesar 72 dan nilai maksimum sebesar 90. Nilai rata-rata sebesar 81,38 menunjukkan bahwa



penggunaan media gadget oleh siswa berada pada kecenderungan yang tinggi. Standar deviasi sebesar 3,924 menunjukkan bahwa jawaban responden relatif homogen karena penyebaran data tidak terlalu jauh dari nilai rata-rata. Variabel Penguatan Profil Lulusan memperoleh nilai minimum sebesar 54 dan nilai maksimum sebesar 74. Nilai rata-rata variabel ini sebesar 64,71 dengan standar deviasi sebesar 4,201. Hasil tersebut menunjukkan bahwa secara umum capaian Penguatan Profil Lulusan siswa berada dalam kondisi baik. Meskipun terdapat perbedaan skor antarresponden, variasi tersebut masih berada dalam batas yang wajar.

6. Hasil Analisis Regresi Linear Sederhana

Analisis regresi linear sederhana digunakan untuk mengetahui arah dan besarnya pengaruh penggunaan media gadget terhadap Penguatan Profil Lulusan siswa.

Tabel 6. Hasil Analisis Regresi Linear Sederhana

Model	B	Std. Error	Beta	t	Sig.
Konstanta	0,954	6,567		0,145	0,885
Penggunaan Media Gadget	0,783	0,081	0,732	9,720	0,000

Sumber: Output SPSS, 2026

Berdasarkan Tabel 6, diperoleh persamaan regresi linear sederhana sebagai berikut:

$$Y = 0,954 + 0,783X + e$$

Keterangan:

Y : Penguatan Profil Lulusan

X : Penggunaan Media Gadget

0,954 : Konstanta

0,783 : Koefisien regresi penggunaan media gadget

e : Error atau faktor lain di luar model penelitian

Persamaan regresi tersebut menunjukkan bahwa nilai konstanta sebesar 0,954 merupakan nilai dasar Penguatan Profil Lulusan ketika penggunaan media gadget dianggap bernilai nol. Koefisien regresi sebesar 0,783 bernilai positif. Artinya, setiap peningkatan satu satuan penggunaan media gadget akan diikuti peningkatan Penguatan Profil Lulusan sebesar 0,783 satuan. Dengan demikian, penggunaan media gadget memiliki arah pengaruh positif terhadap Penguatan Profil Lulusan siswa.

7. Hasil Uji Hipotesis

Uji t dilakukan untuk mengetahui ada atau tidaknya pengaruh signifikan penggunaan media gadget terhadap penguatan Profil Lulusan siswa. Dasar pengambilan keputusan dilakukan berdasarkan nilai signifikansi. Apabila nilai signifikansi lebih kecil dari 0,05, maka hipotesis alternatif diterima.

Tabel 7. Hasil Uji t

Variabel	t hitung	Sig.	Taraf Signifikansi	Keputusan
Penggunaan Media Gadget terhadap Penguatan Profil Lulusan	9,720	0,000	0,05	Ha diterima

Sumber: Output SPSS, 2026

Berdasarkan Tabel 7, nilai t hitung sebesar 9,720 dengan nilai signifikansi sebesar 0,000. Nilai signifikansi tersebut lebih kecil daripada 0,05. Oleh karena itu, H_0 ditolak dan H_a diterima. Hasil ini membuktikan bahwa penggunaan media gadget berpengaruh positif dan signifikan terhadap Penguatan Profil Lulusan siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Atinggola.

8. Hasil Koefisien Determinasi



Koefisien determinasi digunakan untuk mengetahui besarnya kontribusi penggunaan media gadget dalam menjelaskan perubahan pada Penguatan Profil Lulusan siswa.

Tabel 8. Hasil Koefisien Determinasi

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	0,732	0,535	0,530	2,881

Sumber: Output SPSS, 2026.

Berdasarkan Tabel 8., nilai korelasi atau R sebesar 0,732 menunjukkan hubungan yang kuat dan positif antara penggunaan media gadget dengan Penguatan Profil Lulusan. Nilai R Square sebesar 0,535 menunjukkan bahwa penggunaan media gadget memberikan kontribusi pengaruh sebesar 53,5 persen terhadap penguatan profil lulusan siswa. Sementara itu, sebesar 46,5 persen dipengaruhi oleh faktor lain yang tidak dimasukkan dalam model penelitian. Faktor tersebut dapat meliputi dukungan keluarga, peran guru, budaya sekolah, interaksi sosial, lingkungan belajar, pengawasan orang tua, motivasi belajar, dan faktor pribadi siswa.

Pembahasan

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media *gadget* terhadap Penguatan Profil Lulusan. Berdasarkan hasil analisis data, penggunaan media *gadget* terbukti memiliki pengaruh positif dan signifikan terhadap profil dimensi lulusan. Hal ini menunjukkan bahwa pemanfaatan *gadget* yang tepat dapat mendukung pencapaian tujuan pendidikan. *Gadget* dapat digunakan sebagai sarana untuk mengakses informasi pembelajaran, mencari referensi, menonton video edukatif, serta mendukung komunikasi dalam proses belajar. Dengan demikian, penggunaan media *gadget* tidak hanya berfungsi sebagai alat hiburan, tetapi juga dapat dimanfaatkan sebagai media belajar yang efektif. Temuan penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan *gadget* dalam proses pembelajaran mampu mendukung pengembangan berbagai dimensi Penguatan Profil Lulusan, seperti penalaran kritis, kreativitas, kolaborasi, komunikasi, dan kemandirian belajar. Melalui *gadget*, peserta didik dapat mengakses berbagai sumber informasi, mencari materi pembelajaran secara mandiri, serta berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran berbasis digital.

Hasil penelitian ini sejalan dengan teori konstruktivisme yang dikemukakan oleh Piaget, yang menyatakan bahwa peserta didik membangun pengetahuannya melalui interaksi aktif dengan lingkungan belajar. Dalam konteks pembelajaran modern, *gadget* dapat menjadi salah satu sarana yang memungkinkan peserta didik memperoleh pengalaman belajar yang lebih luas dan mandiri (Piaget, 1972). Selain itu, teori pembelajaran sosial yang dikemukakan oleh Bandura menjelaskan bahwa proses belajar terjadi melalui interaksi dengan lingkungan dan pengamatan terhadap berbagai sumber belajar yang tersedia (Bandura, 1977). Oleh karena itu, pemanfaatan *gadget* dalam pembelajaran dapat mendukung peserta didik dalam mengembangkan kompetensi yang dibutuhkan pada era digital.

Temuan penelitian ini juga mendukung hasil penelitian yang dilakukan oleh Rahman dan Aisyah (2022), yang menyatakan bahwa *gadget* dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran yang membantu peserta didik memperoleh informasi secara cepat, mudah, dan fleksibel. Selain itu, Syarif (2023) menjelaskan bahwa penggunaan *gadget* dalam pembelajaran dapat meningkatkan kemampuan literasi digital, kreativitas, serta kemampuan berpikir kritis peserta didik. Sejalan dengan itu, Kurniawan (2021) mengemukakan bahwa integrasi teknologi digital dalam pembelajaran mampu memperluas akses peserta didik terhadap sumber belajar dan mendorong kemandirian belajar.

Fenomena yang ditemukan di SMP Negeri 1 Atinggola menunjukkan bahwa sebagian besar peserta didik telah memiliki *gadget* pribadi dan menggunakannya dalam aktivitas sehari-



hari. Meskipun penggunaan *gadget* masih sering didominasi untuk kegiatan hiburan, guru telah berupaya mengarahkan pemanfaatannya ke arah yang lebih edukatif melalui pencarian informasi, penggunaan sumber belajar digital, dan penyelesaian tugas pembelajaran. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa *gadget* tidak hanya berfungsi sebagai alat komunikasi dan hiburan, tetapi juga dapat menjadi media pembelajaran yang mendukung pengembangan kompetensi peserta didik.

Berdasarkan hasil penelitian, teori yang digunakan, serta fenomena yang ditemukan di lapangan, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media *gadget* memiliki peran penting dalam mendukung penguatan Profil Lulusan peserta didik. Semakin optimal penggunaan *gadget* sebagai media pembelajaran, semakin besar pula peluang berkembangnya berbagai dimensi Profil Lulusan, seperti penalaran kritis, kreativitas, kolaborasi, komunikasi, dan kemandirian belajar.

Gadget merupakan perangkat kecil yang memiliki fungsi khusus dan berkaitan erat dengan perkembangan teknologi masa kini. Jenis *gadget* yang tersedia saat ini sangat beragam, seperti *handphone*, *laptop*, *tablet*, dan komputer. Di antara berbagai jenis tersebut, *handphone* menjadi perangkat yang paling sering digunakan karena bentuknya yang kecil, praktis, dan mudah dibawa ke mana saja. Kondisi ini menyebabkan *handphone* menjadi *gadget* yang paling dekat dengan kehidupan peserta didik sehari-hari (Rahmadani, 2023). Tingginya intensitas penggunaan *gadget* tersebut menjadikannya sebagai salah satu media yang berpotensi memengaruhi perilaku, pola belajar, serta perkembangan karakter peserta didik.

Profil dimensi lulusan merupakan bentuk penerjemahan dari tujuan pendidikan nasional. Penguatan Profil Lulusan berperan sebagai acuan utama dalam kebijakan pendidikan dan menjadi pedoman bagi pendidik dalam membangun karakter serta kompetensi peserta didik. Delapan dimensi tersebut meliputi keimanan dan ketakwaan terhadap Tuhan Yang Maha Esa, kewargaan, penalaran kritis, kreativitas, kolaborasi, kemandirian, kesehatan, dan komunikasi (Kemendikbudristek, 2025). Capaian profil dimensi lulusan yang baik menunjukkan bahwa peserta didik tidak hanya berkembang dari sisi akademik, tetapi juga dari sisi karakter dan keterampilan sosial. Penggunaan *gadget* yang tepat sebagai media pembelajaran berdampak positif bagi profil lulusan, meningkatkan wawasan, motivasi, kreativitas, dan kemampuan komunikasi serta mempermudah akses informasi, yang secara keseluruhan meningkatkan produktivitas belajar. Akses cepat ke referensi internet memperkaya pengetahuan di luar buku teks, memperkuat kemandirian belajar dan kemampuan beradaptasi dengan teknologi.

Siregar (2024) menyatakan bahwa teknologi dapat memengaruhi perkembangan karakter peserta didik. Teknologi mampu membantu mengembangkan keterampilan, pengetahuan, dan kreativitas. Selain teknologi, media belajar juga memiliki peran penting dalam pembentukan karakter peserta didik. Media belajar, baik berupa media pembelajaran maupun media sosial, dapat membentuk pandangan, sikap, dan perilaku seseorang. Jika media belajar dimanfaatkan secara positif, maka dapat mendukung perkembangan karakter sesuai dengan Penguatan Profil Lulusan. Sebaliknya, jika digunakan tanpa kontrol, media tersebut dapat memberikan pengaruh negatif terhadap perkembangan peserta didik.

Secara keseluruhan, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media *gadget* yang terarah dan bijak dapat memberikan kontribusi positif terhadap profil dimensi lulusan. Oleh karena itu, diperlukan kerja sama antara peserta didik, guru, dan pihak sekolah dalam mengarahkan penggunaan *gadget* agar tetap berada pada jalur yang mendukung tujuan pendidikan.



Pengembangan profil lulusan dalam sistem pendidikan Indonesia didasarkan pada berbagai regulasi yang ditetapkan oleh pemerintah. Salah satu regulasi yang menjadi dasar adalah Permendikbudristek tentang Standar Kompetensi Lulusan, yang menegaskan bahwa peserta didik diharapkan memiliki kompetensi pengetahuan, keterampilan, serta sikap yang mencerminkan karakter pelajar yang unggul dan berdaya saing. Selain itu, penguatan profil lulusan juga sejalan dengan kebijakan pendidikan nasional yang menekankan pentingnya pengembangan karakter, kemampuan berpikir kritis, kreativitas, serta literasi digital dalam menghadapi perkembangan teknologi (Asanti & Fauziah, 2026; Farida & Hastuti, 2026; Handayani, 2023; Sa'Diyah et al., 2026). Oleh karena itu, pemanfaatan media digital seperti *gadget* dalam proses pembelajaran menjadi salah satu sarana yang dapat mendukung tercapainya dimensi profil lulusan tersebut. Dengan demikian, penggunaan media *gadget* yang terarah dan terkontrol dapat menjadi salah satu faktor yang berkontribusi dalam pengembangan dimensi profil lulusan peserta didik (Ababiel et al., 2023; Faykal et al., 2026; Munawaroh & Hidayati, 2022; Santoso, 2020).

Frekuensi penggunaan *gadget* oleh peserta didik dalam kegiatan pembelajaran menjadi salah satu indikator penting dalam penelitian ini. Penggunaan *gadget* yang dilakukan secara rutin dalam kegiatan belajar dapat membantu peserta didik memperoleh informasi secara lebih cepat, memperluas sumber belajar, serta meningkatkan kemandirian belajar. Namun demikian, penggunaan *gadget* yang tidak terkontrol juga dapat memberikan dampak negatif bagi peserta didik. Penggunaan *gadget* yang terlalu sering untuk aktivitas di luar pembelajaran, seperti bermain *game* atau mengakses media sosial secara berlebihan, dapat mengurangi fokus belajar serta menurunkan produktivitas belajar siswa (Hanifa & Sartono, 2025; Munarun et al., 2025; Ni'mah & Setyawan, 2021; Piktoria et al., 2026; Yunita & Masriadi, 2025). Oleh karena itu, penting bagi guru dan sekolah untuk mengarahkan penggunaan *gadget* secara bijak agar dapat memberikan dampak positif bagi proses pembelajaran. Dengan pengelolaan yang tepat, *gadget* dapat menjadi media pembelajaran yang efektif dalam mendukung pengembangan kemampuan dan karakter peserta didik (Ababiel et al., 2023; Fauzen et al., 2025; Hakim et al., 2021; Iskandar et al., 2022).

Hasil penelitian ini sejalan dengan hasil penelitian yang dikemukakan oleh Ananda (2025) tentang dampak penggunaan *gadget* terhadap perkembangan belajar, di mana dikemukakan bahwa dampak positif mencakup kemudahan dalam mengakses informasi dan media pembelajaran yang interaktif. Didukung pula oleh Khalis et al. (2023) yang menganalisis tentang dampak penggunaan *gadget* dalam perilaku peserta didik. Dihasilkan bahwa dalam konteks pembelajaran, *gadget* bermanfaat untuk mencapai kompetensi dan materi pembelajaran, serta cocok untuk ujian berbasis komputer. Kerja sama antara sekolah dan orang tua dalam menyediakan akses *gadget*, serta pengaturan penggunaan *gadget* yang bijak dapat menjaga interaksi sosial selama proses pembelajaran dan menunjukkan bahwa *gadget* bisa menjadi alat yang bermanfaat dalam pendidikan digital. Penggunaan *gadget* dalam pendidikan memiliki dampak positif dan negatif yang signifikan. Dalam menghadapi hal ini, penting bagi guru dan sekolah untuk mengatur penggunaan *gadget* secara bijak, memastikan bahwa *gadget* hanya digunakan sesuai kebutuhan pembelajaran, dan menjaga fokus peserta didik pada materi pelajaran.

Meskipun demikian, pengaruh penggunaan media *gadget* terhadap profil dimensi lulusan tidak berdiri sendiri. Terdapat faktor lain yang turut memengaruhi, seperti peran guru, lingkungan keluarga, motivasi belajar, serta pengawasan dalam penggunaan *gadget*. Oleh karena itu, penggunaan media *gadget* perlu diarahkan dan diawasi agar memberikan dampak



positif bagi perkembangan peserta didik, bukan sebaliknya. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media *gadget* yang bijak dan terarah dapat memberikan kontribusi positif terhadap pembentukan profil dimensi lulusan. Peserta didik yang mampu memanfaatkan *gadget* secara positif cenderung memiliki kemampuan belajar yang lebih baik, sikap yang lebih mandiri, serta karakter yang sesuai dengan tujuan pendidikan.

Dalam konteks pendidikan, dimensi digunakan untuk menggambarkan berbagai aspek kemampuan yang harus dimiliki oleh peserta didik sebagai hasil dari proses pembelajaran. Dimensi tersebut mencakup aspek kognitif, afektif, maupun psikomotor yang saling berkaitan dalam membentuk profil lulusan yang diharapkan. Profil lulusan dalam sistem pendidikan dirancang untuk menggambarkan karakter, kompetensi, serta keterampilan yang harus dimiliki peserta didik setelah menyelesaikan jenjang pendidikan tertentu. Oleh karena itu, dimensi profil lulusan menjadi indikator penting dalam menilai sejauh mana peserta didik telah mencapai kompetensi yang diharapkan.

KESIMPULAN

Penggunaan media *gadget* secara terarah terbukti berpengaruh positif dan signifikan terhadap penguatan dimensi Profil Lulusan siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Atinggola. Pemanfaatan gawai yang difokuskan untuk kegiatan pembelajaran terbukti mampu mengakselerasi pencapaian kompetensi siswa, melampaui fungsi utamanya yang selama ini cenderung didominasi oleh sarana hiburan. Penelitian ini menjawab tujuan utama riset dengan menegaskan bahwa integrasi gawai dalam proses belajar efektif menstimulasi penalaran kritis, kreativitas, kolaborasi, komunikasi, serta kemandirian belajar siswa. Keberadaan gawai sebagai media pembelajaran interaktif teruji mampu memperluas akses informasi digital, memperkaya referensi akademik, dan membangun budaya belajar mandiri. Dengan demikian, pengondisian gawai secara edukatif terbukti menjadi instrumen digital yang sangat potensial dalam mendukung penguatan kompetensi dan pembentukan karakter lulusan pada jenjang pendidikan menengah pertama.

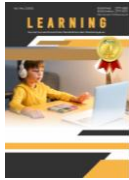
Implikasi riset ini menegaskan bahwa sekolah dan orang tua harus bersinergi dalam menyusun regulasi pendampingan agar penggunaan gawai oleh siswa tetap terkontrol dan berorientasi pada kegiatan akademis. Pendidik disarankan untuk mengintegrasikan strategi *digital learning* yang mewajibkan eksplorasi informasi berbasis internet dalam penugasan terstruktur. Untuk penelitian di masa depan, para peneliti direkomendasikan untuk mengeksplorasi variabel-variabel eksternal lain di luar penggunaan gawai, seperti peran pola asuh orang tua, iklim budaya sekolah, dan literasi digital guru. Selain itu, riset selanjutnya disarankan menerapkan metode *mixed-methods* atau pendekatan eksperimen agar dapat mengevaluasi dampak penggunaan aplikasi pembelajaran spesifik terhadap dimensi karakter Profil Lulusan secara lebih komprehensif.

DAFTAR PUSTAKA

- Ababiel, N. Y., Rohim, M. M., & Saefudin, A. (2023). Penerapan teknologi gadget dalam pendidikan pasca pandemi Covid-19. *Jurnal Basicedu*, 7(4), 2429–2439. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i4.5913>
- Ananda, R. (2025). Dampak penggunaan gadget terhadap perkembangan belajar dan interaksi sosial peserta didik. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar*, 9(1), 45–56. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v9i1.7821>



- Asanti, L., & Fauziah, A. N. M. (2026). Model inkuiri terbimbing dengan dukungan animasi 3D sebagai upaya untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa. *EDUTECH: Jurnal Inovasi Pendidikan Berbantuan Teknologi*, 6(2), 555–564. <https://doi.org/10.51878/edutech.v6i2.10093>
- Bandura, A. (1977). *Social learning theory*. Prentice-Hall.
- Farida, A., & Hastuti, M. S. A. (2026). Transformasi pedagogi abad 21: Mewujudkan ekosistem pendidikan masa depan yang adaptif dan kontekstual. *MANAJERIAL: Jurnal Inovasi Manajemen dan Supervisi Pendidikan*, 6(2), 492–502. <https://doi.org/10.51878/manajerial.v6i2.10770>
- Fauzen, A., Kustati, M., & Gusmirawati, G. (2025). Dampak penggunaan gadget terhadap pembentukan karakter religius dan disiplin peserta didik. *EDUTECH: Jurnal Inovasi Pendidikan Berbantuan Teknologi*, 5(4), 961–970. <https://doi.org/10.51878/edutech.v5i4.8389>
- Faykal, F., Rasyid, A. T., & Yanis, M. (2026). Peran guru dalam mengatasi distraksi di era digital Internet of Things (IoT) guna meningkatkan produktivitas siswa. *TEACHING: Jurnal Inovasi Keguruan dan Ilmu Pendidikan*, 6(2), 696–707. <https://doi.org/10.51878/teaching.v6i2.10485>
- Gani, I. P., & Pradilia, A. D. (2025). Pelatihan literasi digital bagi mahasiswa Jurusan Pendidikan Ekonomi Universitas Negeri Gorontalo. *Madaniya*, 6(2), 946–950. <https://doi.org/10.53696/27214834.789>
- Hakim, A. R., Zohrani, Z., Yazid, M., Kudsiah, M., & Alwi, M. (2021). Pengaruh penggunaan gadget terhadap perkembangan emosional dan akhlak peserta didik. *Jurnal DIDIKA: Wahana Ilmiah Pendidikan Dasar*, 7(1), 149–162. <https://doi.org/10.29408/didika.v7i1.3841>
- Handayani, N. N. L. (2023). Peningkatan literasi digital dan karakter peserta didik melalui implementasi Kurikulum Merdeka. *LAMPUHYANG*, 14(2), 144–159. <https://doi.org/10.47730/jurnallampuhyang.v14i2.354>
- Hanifa, N., & Sartono, S. (2025). Pengaruh gadget terhadap motivasi belajar siswa. *Journal Innovation in Education*, 3(2), 18–25. <https://doi.org/10.59841/inoved.v3i2.2699>
- Hartono, R. (2024). Analisis pengembangan profil lulusan dalam kurikulum pendidikan nasional. *Jurnal Kependidikan dan Kebudayaan*, 12(2), 115–126. <https://doi.org/10.26858/pembelajar.v12i2.5412>
- Hasiru, R., Maruwae, A., Panigoro, M., & Toralawe, Y. (2024). Pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif terhadap motivasi dan keterlibatan belajar siswa. *Sadewa: Jurnal Publikasi Ilmu Pendidikan, Pembelajaran dan Ilmu Sosial*, 2(4), 103–117. <https://doi.org/10.61132/sadewa.v2i4.1707>
- Iskandar, Y., Setiana, S., Darmayanti, D., Destiyanti, I. C., Iman, I., & Nuryati, N. (2022). Digitalisasi pendidikan di pendidikan anak usia dini. *Journal of Innovation and Sustainable Empowerment*, 1(1), 1–6. <https://doi.org/10.25134/jise.v1i1.6>
- Kementerian Pendidikan Dasar dan Menengah Republik Indonesia. (2025). *Peraturan Menteri Pendidikan Dasar dan Menengah Republik Indonesia Nomor 10 Tahun 2025 tentang Standar Kompetensi Lulusan pada Pendidikan Anak Usia Dini, Jenjang Pendidikan Dasar, dan Jenjang Pendidikan Menengah*. Kemendikdasmen RI.
- Khalis, N., Hafid, A., & Mujahidah. (2023). Dampak penggunaan gadget terhadap perilaku belajar peserta didik di kelas VI Madrasah Ibtidaiyah Babul Jannah Kecamatan



- Marusu Kabupaten Maros. *Jurnal Saraweta*, 1(2), 174–183. <https://doi.org/10.35905/saraweta.v1i2.5891>
- Kurniawan, D. (2021). Transformasi pembelajaran digital di sekolah menengah: Pemanfaatan teknologi untuk kemandirian belajar. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 23(3), 210–222. <https://doi.org/10.21009/jtp.v23i3.21980>
- Munarun, A., Handayani, L. R., Ariyani, R. M., Ulum, B., Sofia, S., & Istiariani, I. (2025). Pendampingan penggunaan teknologi secara bijak kepada anak sekolah dasar di Desa Pidodowetan. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Progresif Humanis Brainstorming*, 8(4), 834–844. <https://doi.org/10.30591/japhb.v8i4.9702>
- Munawaroh, E., & Hidayati, D. (2022). Implementation of Pancasila student profile as an effort of gadget dependence switching for early children in formal PAUD institutions. *International Journal of Education, Humanities and Social Science*, 5(5), 28–32. <https://doi.org/10.54922/ijehss.2022.0435>
- Ni'mah, U., & Setyawan, D. A. (2021). Analisis faktor yang memengaruhi penurunan disiplin siswa selama pembelajaran online akibat pandemi Covid-19. *Paedagogia: Jurnal Pendidikan*, 10(1), 45–58. <https://doi.org/10.24239/pgd.vol10.iss1.134>
- Nurhayati, E., & Fauzi, A. (2022). Peran media pembelajaran digital dalam meningkatkan efektivitas belajar siswa era abad 21. *Jurnal Paedagogy*, 9(4), 620–629. <https://doi.org/10.33394/jp.v9i4.5612>
- Piaget, J. (1972). *The principles of genetic epistemology*. Basic Books.
- Piktoria, N. A., Widyanti, T., & Sugiarto, H. (2026). Pengaruh penggunaan TikTok di kalangan mahasiswa. *SOCIAL: Jurnal Inovasi Pendidikan IPS*, 6(1), 232–242. <https://doi.org/10.51878/social.v6i1.9395>
- Rahmadani, N. (2023). *Pengaruh penggunaan gadget terhadap prestasi belajar siswa pada mata pelajaran ekonomi di SMK Taruna Satria Pekanbaru* [Skripsi sarjana tidak diterbitkan]. Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.
- Rahman, A., & Aisyah, S. (2022). Pemanfaatan gadget sebagai sarana akses informasi dan media pembelajaran interaktif di sekolah. *Jurnal Cakrawala Pendidikan*, 41(2), 380–391. <https://doi.org/10.21831/cp.v41i2.45102>
- Sa'Diyah, F., Uddarajah, I., Suri, I. D. R., Sutardi, S., & Rohman, B. Z. (2026). Peran mahasiswa PPL dalam inovasi pembelajaran di SMA Sunan Drajat Sugio. *COMMUNITY: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 6(2), 876–885. <https://doi.org/10.51878/community.v6i2.9839>
- Santoso, F. A. (2020). Dampak penggunaan gawai terhadap pembelajaran siswa sekolah dasar. *EDUKATIF: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 2(1), 49–54. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v2i1.87>
- Siregar, F. I., Amalia, R. Z., & Gusmanelli. (2024). Pembentukan karakter mempengaruhi pendidikan anak. *Jurnal Arjuna: Publikasi Ilmu Pendidikan, Bahasa dan Matematika*, 2(6), 203–213. <https://doi.org/10.61132/arjuna.v2i6.1327>
- Syarif, M. (2023). Pengaruh integrasi mobile learning terhadap literasi digital dan kemampuan berpikir kritis siswa. *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 8(1), 77–89. <https://doi.org/10.24832/jpnk.v8i1.3120>
- 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. <https://doi.org/10.31004/riggs.v4i2.1866>