

DAFTAR PUSTAKA

- Amri, M. I.U, Bhatiar, R. Syehma, & Pratiwi, D. Eka. (2020). Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Interaksi Anak Sekolah Dasar Pada Situasi Pandemi Covid-19. *Jurnal Pendidikan Dasar*. 2 (2), 19-20.
- Anggraeni, Aisyah & Hendrizal. (2018). Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Kehidupan Sosial Para Siswa SMA. *Jurnal PPKN & Hukum*. 13 (1), 66.
- Fitriana, Ahmad Anizar & Fitria. (2020). Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Perilaku Remaja. *Jurnal Psikologi*. 05 (02), 183.
- Hardani. (2020). *Metode Penelitian Kualitatif dan Kuantitatif*. Yogyakarta: CV. Pustaka Ilmu Grup Yogyakarta.
- Kendri & Deli. (2020). Studi Konseptual Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Performa Akademik. 1 (1) 518-523.
- Khadijah, Dan Ameliba Nurul. (2020). Perkembangan Fisik Motorik Anak Usia Dini Teori dan Praktik. Jakarta: Kencana.
- Kiranida, Oktafiana. (2019). Memaksimal Perkembangan Motorik Siswa Sekolah Dasar Melalui Pelajaran Penjaskes. *Jurnal Tunas Bangsa*. 6 (2), 319.
- Kurniawati, Dian. (2020). Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Prestasi Siswa. *Jurnal Ilmu Pendidikan*. 2 (1), 80.
- Mayenti, Fitra & Sunita, Indiana. (2018). Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Anak Usia Dini. *Jurnal Photon*. 9 (1), 209.
- Moleong. (2012). *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Riza, Muhamad & Swaliana, Ayu. (2018). Deteksi Perkembangan Kompetensi Motorik Anak. *Jurnal AS. Salam*. 2(3), 44.
- Rosiyanti, Hastri & Muthmainnah, Rahmita Nurul. (2018). Penggunaan Gadget Sebagai Sumber Belajar Mempengaruhi Hasil Belajar Pada Mata Kuliah Matematika Dasar. *Jurnal Pendidikan Matematika*. 4 (1). 30.
- Sari, Intan Permata. Et. Al. (2023). *Kecanduan Gadget Dan Efeknya Pada Konsentrasi Belajar*. Jawa Barat: Adab.
- Sari, Intan Permata, Wardhani, R. W, & Amal, Syaiful Ahmad. (2020). Peran Orangtua Mencegah Dampak Negatif Gadget Melalui Pendekatan Komunikasi Dan Psikologi. *Jurnal Psikologi*. 2 (2), 268.
- Saripudin, Aip. (2019). Analisis Tumbuh Kembang Anak Ditinjau dari Aspek Perkembangan Motorik Kasar Anak Usia Dini. *Jurnal Equalita*. 1 (1), 119.

Sudrajat, A.R. (2021). *Perilaku Organisasi Sebagai Suatu Konsep Dan Analisis*. Bandung: NILACAKRA (ANGGOTA IKAPI)

Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta

Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta

Yunnuansa, Nanndo, Dkk. (2020). *Pengaruh Gadget Pada Anak-Anak*. Jawa

Timur: LPPM UNHAS Y TEBUIRENG JOMBAN

LAMPIRAN

Lampiran 1:

DATA NARASUMBER

NO	NAMA	USIA	PROFESI
1	CYLL	43 tahun	Kepala Sekolah
2	AR	45 tahun	Guru Kelas
3	DKR	33 tahun	Guru Kelas
4	RVD	13 tahun	Siswa Kelas IX
5	MMG	14tahun	Siswa Kelas IX
6	DKLD	14tahun	Siswa Kelas IX
7	MT	15 tahun	Siswa Kekas IX
8	KT	15tahun	Siswa Kelas IX

Lampiran 2:

Pedoman Wawancara:

1. Untuk kepala sekolah dan guru kelas

1. Mengapa orang mengatakan bahwa *gadget* merupakan sarana untuk mencari informasi?
2. Apakah *gadget* bisa memberikan fungsi dan fitur-fitur yang paling banyak untuk digemari semua orang?
3. Apakah dengan menggunakan *gadget* dapat menemukan informasi, ide-ide dan inspirasi baru?
4. Bagaimana pengaruh penggunaan *gadget* pada siswa di lingkungan sekolah ini?
5. Mengapa penggunaan *gadget* sangat mempengaruhi asiswa di sekolah ini?
6. Apa dampak dari penggunaan *gadget* pada aspek motorik siswa di sekolah ini?

2. Untuk siswa

1. Mengapa orang mengatakan bahwa *gadget* itu merupakan sarana untuk mencari informasi?
2. Apakah *gadget* bisa memberikan fungsi dan fitur-fitur yang paling banyak untuk digemari semua orang?
3. Apakah dengan *gadget* bisa mendapatkan banyak informasi yang berkaitan dengan mata pelajaran?
4. Apakah adik suka bermain *gadget* pada saat pelajaran berlangsung? Dan apakah membantu adik memahami pelajaran yang sedang berlangsung?

Lampiran 3: Hasil Wawancara

Subyek 1: CYLL

No	Pertanyaan	Jawaban
1	Mengapa orang mengatakan bahwa gadget merupakan sarana untuk mencari informasi?	Karena <i>gadget</i> adalah sarana untuk siswa dalam bermain dan mencari informasi yang tujuannya untuk meningkatkan semangat belajar dan mempermudah siswa untuk mencari pengetahuan dan mengerjakan tugas.
2	Apakah gadget bisa memberikan fungsi dan fitur-fitur yang paling banyak untuk digemari semua orang?	Karena <i>gadget</i> banyak sekali memberikan fitur-fitur yang membantu untuk mempermudah segala kebutuhan dan kegiatan manusia, sehingga digemari dan menjadi pilihan dari berbagai kalangan, terutama kalangan pelajar pada saat ini, dengan alasan yang dapat memudahkan siswa untuk mengakses informasi dan menambah wawasan. <i>Gadget</i> sekarang ini seperti teman sendiri, karena <i>gadget</i> memiliki aplikasi dan pembaharuan yang membuat hidup manusia bisa dikatakan lebih instan.
3	Apakah dengan menggunakan gadget dapat menemukan informasi, ide-ide dan inspirasi baru?	<i>Gadget</i> bisa menjadi alat yang sangat berguna untuk menemukan informasi-informasi, ide-ide dan inspirasi baru, seperti internet (google) yang bisa disearching dan mencari informasi-informasi yang dibutuhkan, menggunakan <i>gadget</i> untuk membaca artikel online, menonton video tutorial, bahkan berpartisipasi dalam webinar atau kursus online.
4	Bagaimana pengaruh penggunaan <i>gadget</i> pada siswa di lingkungan sekolah ini?	Penggunaan <i>gadget</i> di lingkungan sekolah memiliki dampak positif dan dampak negatif. Pada dampak positif, <i>gadget</i> bisa menjadi alat belajar yang efektif, sedangkan pada dampak negatif penggunaan <i>gadget</i> yang berlebihan dapat mengganggu konsentrasi siswa dan mengurung waktu untuk belajar.
5	Mengapa penggunaan <i>gadget</i> sangat mempengaruhi siswa di sekolah ini?	Karena ketetergantungan siswa pada media <i>gadget</i> juga memiliki dampak negatif jika tidak diatur dengan baik. Sehingga, mental dan pola berpikir siswa terganggu oleh notifikasi game yang mengganggu konsentrasi belajar siswa.

6	Apa dampak dari penggunaan <i>gadget</i> pada aspek motorik siswa di sekolah ini?	Dampak dari <i>gadget</i> adalah siswa kurang bergaul dan interaksi sosial sesama teman juga berkurang dan juga sangat berpengaruh terhadap mental siswa dimana diri siswa cenderung tertutup karena ketergantungan pada media <i>gadget</i> .
---	---	--

Subyek 2: DKR

No	Pertanyaan	Jawaban
1	Mengapa orang mengatakan bahwa gadget merupakan sarana untuk mencari informasi?	<i>Gadget</i> merupakan sarana untuk mengakses segala jenis informasi serta sudah masuk kepada salah satu kebutuhan. Informasi yang diakses bisa mempermudah untuk melakukan aktivitas. Karena dengan <i>gadget</i> bisa <i>update</i> informasi terbaru yang terjadi saat ini.
2	Apakah gadget bisa memberikan fungsi dan fitur-fitur yang paling banyak untuk digemari semua orang?	karena <i>gadget</i> banyak sekali memberikan fitur-fitur yang membantu untuk mempermudah segala kebutuhan dan kegiatan manusia, sehingga digemari dan menjadi pilihan dari berbagai kalangan, terutama kalangan pelajar pada saat ini, dengan alasan yang dapat memudahkan siswa untuk mengakses informasi dan menambah wawasan. <i>Gadget</i> sekarang ini seperti teman sendiri, karena <i>gadget</i> memiliki aplikasi dan pembaharuan yang membuat hidup manusia bisa dikatakan lebih instan.
3	Apakah dengan menggunakan gadget dapat menemukan informasi, ide-ide dan inspirasi baru?	Dengan <i>gadget</i> dapat mengakses internet untuk memperoleh informasi secara cepat dan mudah serta memberikan inspirasi baru dengan memanfaatkan fitur-fitur dan tutorial yang ada didalamnya.
4	Bagaimana pengaruh penggunaan <i>gadget</i> pada siswa di lingkungan sekolah ini?	<i>Gadget</i> sangat berpengaruh karena dengan <i>gadget</i> siswa jarang bergerak serta lebih banyak menghabiskan waktu baik di sekolah maupun di lingkungan masyarakat.
5	Mengapa penggunaan <i>gadget</i> sangat mempengaruhi asiswa di sekolah ini?	Siswa di waktu luang lebih banyak mengakses <i>gadget</i> dari pada memanfaatkan buku serta tugas yang diberikan, siswa juga susah diatur, kurang belajar dan mengerjakan tugas sekolah, terganggu dari notifikasi dari media sosial atau

		game, yang bisa mengganggu konsentrasi belajar siswa.
6	Apa dampak dari penggunaan <i>gadget</i> pada aspek motorik siswa di sekolah ini?	Penggunaan <i>gadget</i> yang berlebihan akan menimbulkan minat belajar semakin berkurang, konsentrasi belajar menurun dan kurangnya aktivitas gerak, masalah pada kesehatan seperti, sakit leher dan punggung, dan mengganggu kesehatan mata.

Subyek 3 : AR

No	Pertanyaan	Jawaban
1	Mengapa orang mengatakan bahwa gadget merupakan sarana untuk mencari informasi?	Karena <i>gadget</i> merupakan sarana utama yang digunakan banyak orang untuk mencari informasi, menelusuri dan menemukan informasi. Dengan <i>gedget</i> , orang bisa browsing internet, membaca buku atau artikel, menonton video, dan sebagainya. Semua ini bisa memberikan banyak informasi tentang berbagai topik, mulai dari berita terkini hingga pengetahuan umum.
2	Apakah gadget bisa memberikan fungsi dan fitur-fitur yang paling banyak untuk digemari semua orang?	karena <i>gadget</i> banyak sekali memberikan fitur-fitur yang membantu untuk mempermudah segala kebutuhan dan kegiatan manusia, sehingga digemari dan menjadi pilihan dari berbagai kalangan, terutama kalangan pelajar pada saat ini, dengan alasan yang dapat memudahkan siswa untuk mengakses informasi dan menambah wawasan. <i>Gadget</i> sekarang ini seperti teman sendiri, karena <i>gadget</i> memiliki aplikasi dan pembaharuan yang membuat hidup manusia bisa dikatakan lebih instan.
3	Apakah dengan menggunakan gadget dapat menemukan informasi, ide-ide dan inspirasi baru?	Bahwa <i>gadget</i> bisa menjadi alat yang sangat yang efektif untuk mengakses ragam informasi, inspirasi, dan ide-ide baru. Dengan akses internet orang bisa mencari informasi tentang topik yang diminati, sehingga menambah wawasan dan juga menambah pengetahuan yang dibutuhkan oleh para pengguna.

4	Bagaimana pengaruh penggunaan <i>gadget</i> pada siswa di lingkungan sekolah ini?	Penggunaan <i>gadget</i> yang berlebihan akan mempengaruhi perkembangan siswa sehingga menimbulkan siswa kurang fokus pada proses belajar yang tidak dapat terkontrol.
5	Mengapa penggunaan <i>gadget</i> sangat mempengaruhi asiswa di sekolah ini?	Penggunaan <i>gadget</i> yang berlebihan akan membawa dampak buruk yang berlebihan dapat mengganggu konsentrasi siswa di kelas. Siswa lebih mungkin tertarik untuk bermain game atau menghabiskan waktu dengan <i>gadget</i> dari pada memperhatikan pelajaran.
6	Apa dampak dari penggunaan <i>gadget</i> pada aspek motorik siswa di sekolah ini?	Dampak penggunaan <i>gadget</i> yang berlebihan akan membawa dampak buruk bagi perkembangan sosial dan emosional siswa. Dampak buruk penggunaan <i>gadget</i> di lingkungan sekolah siswa tidak konsentrasi dengan mata pelajaran dan menjadi pribadi yang tertutup.

Subyek 4: RVD

No	Pertanyaan	Jawaban
1	Mengapa orang mengatakan bahwa <i>gadget</i> itu merupakan sarana untuk mencari informasi?	Karena <i>gadget</i> merupakan salah satu alat teknologi yang dapat membantu manusia untuk memperoleh informasi, untuk menambah wawasan, sebagai alat komunikasi antara sesama.
2	Apakah <i>gadget</i> bisa memberikan fungsi dan fitur-fitur yang paling banyak untuk digemari semua orang?	<i>Gadget</i> bisa sangat membantu mempermudah pekerjaan karena memperkecil ruang lingkup dalam hal pembangunan sarana dan efisiensi modal serta jangkauan praktis untuk suatu pekerjaan yang luas dan terjangkau.
3	Apakah dengan <i>gadget</i> bisa mendapatkan banyak informasi yang berkaitan dengan mata pelajaran?	<i>Gadget</i> bisa memberikan sumber informasi yang sangat berharga untuk belajar tentang berbagai mata pelajaran. Dengan <i>gadget</i> dan akses internet, siswa bisa membaca buku dan artikel online tentang berbagai topik, menonton video

		edukatif atau tutorial, menggunakan aplikasi belajar online
4	Apakah adik suka bermain <i>gadget</i> pada saat pelajaran berlangsung? Dan apakah membantu adik memahami pelajaran yang sedang berlangsung	Bermain <i>gadget</i> pada saat pelajaran berlangsung juga dapat mengganggu konsentrasi belajar siswa-siswi saat mengikuti pelajaran berlangsung.

Subyek 5: KT

No	Pertanyaan	Jawaban
1	Mengapa orang mengatakan bahwa <i>gadget</i> itu merupakan sarana untuk mencari informasi?	Karena <i>gadget</i> merupakan salah satu alat teknologi yang dapat membantu manusia untuk memperoleh informasi, untuk menambah wawasan, sebagai alat komunikasi antara sesama.
2	Apakah <i>gadget</i> bisa memberikan fungsi dan fitur-fitur yang paling banyak untuk digemari semua orang?	<i>Gadget</i> bisa sangat membantu mempermudah pekerjaan karena memperkecil ruang lingkup dalam hal pembangunan sarana dan efisiensi modal serta jangkauan praktis untuk suatu pekerjaan yang luas dan terjangkau.
3	Apakah dengan <i>gadget</i> bisa mendapatkan banyak informasi yang berkaitan dengan mata pelajaran?	Karena dengan <i>Gadget</i> bisa membantu siswa dalam mengakses ilmu pengetahuan, sebagai media belajar, untuk mengerjakan tugas-tugas yang diberikan, dan mengakses sumber belajar, berpartisipasi dalam forum diskusi online. Jadi, <i>gadget</i> memang bisa menjadi alat belajar yang efektif jika digunakan dengan benar.
4	Apakah adik suka bermain <i>gadget</i> pada saat pelajaran berlangsung? Dan apakah membantu adik memahami pelajaran yang sedang berlangsung	Bermain <i>gadget</i> pada saat pelajaran berlangsung juga dapat mengganggu konsentrasi belajar siswa-siswi saat mengikuti pelajaran berlangsung.

Subyek 6: DKLD

No	Pertanyaan	Jawaban
1	Mengapa orang mengatakan bahwa <i>gadget</i> itu merupakan sarana untuk mencari informasi?	Karena <i>gadget</i> merupakan salah satu alat teknologi yang dapat membantu manusia untuk memperoleh informasi, untuk

		menambah wawasan, sebagai alat komunikasi antara sesama.
2	Apakah <i>gadget</i> bisa memberikan fungsi dan fitur-fitur yang paling banyak untuk digemari semua orang?	<i>Gadget</i> bisa sangat membantu mempermudah pekerjaan karena memperkecil ruang lingkup dalam hal pembangunan sarana dan efisiensi modal serta jangkauan praktis untuk suatu pekerjaan yang luas dan terjangkau.
3	Apakah dengan <i>gadget</i> bisa mendapatkan banyak informasi yang berkaitan dengan mata pelajaran?	Karena dengan <i>Gadget</i> bisa membantu siswa dalam mengakses ilmu pengetahuan, sebagai media belajar, untuk mengerjakan tugas-tugas yang diberikan, dan mengakses sumber belajar, berpartisipasi dalam forum diskusi online. Jadi, <i>gadget</i> memang bisa menjadi alat belajar yang efektif jika digunakan dengan benar.
4	Apakah adik suka bermain <i>gadget</i> pada saat pelajaran berlangsung? Dan apakah membantu adik memahami pelajaran yang sedang berlangsung	Bermain <i>gadget</i> pada saat pelajaran berlangsung juga dapat mengganggu konsentrasi belajar siswa-siswi saat mengikuti pelajaran berlangsung.

Subyek 7: MT

No	Pertanyaan	Jawaban
1	Mengapa orang mengatakan bahwa <i>gadget</i> itu merupakan sarana untuk mencari informasi?	Karena <i>gadget</i> merupakan salah satu alat teknologi yang dapat membantu manusia untuk memperoleh informasi, untuk menambah wawasan, sebagai alat komunikasi antara sesama.
2	Apakah <i>gadget</i> bisa memberikan fungsi dan fitur-fitur yang paling banyak untuk digemari semua orang?	<i>Gadget</i> bisa sangat membantu mempermudah pekerjaan karena memperkecil ruang lingkup dalam hal pembangunan sarana dan efisiensi modal serta jangkauan praktis untuk suatu pekerjaan yang luas dan terjangkau.
3	Apakah dengan <i>gadget</i> bisa mendapatkan banyak informasi yang berkaitan dengan mata pelajaran?	<i>Gadget</i> akan mendapatkan informasi tentang ilmu pengetahuan, media belajar, dan informasi lainnya yang berkaitan dengan mata pelajaran. Siswa dapat

		menggunakan <i>gadget</i> untuk membaca buku tentang berbagai topik, mengakses dan menyediakan pelajaran dan latihan, menggunakan aplikasi belajar yang dirancang khusus untuk mata pelajaran tertentu. Jadi dengan <i>gadget</i> bisa mendapat banyak informasi dan sumber belajar yang berkaitan dengan mata pelajaran.
4	Apakah adik suka bermain <i>gadget</i> pada saat pelajaran berlangsung? Dan apakah membantu adik memahami pelajaran yang sedang berlangsung	Bermain <i>gadget</i> pada saat pelajaran berlangsung juga dapat mengganggu konsentrasi belajar siswa-siswi saat mengikuti pelajaran berlangsung.

Subyek 8 : MMG

No	Pertanyaan	Jawaban
1	Mengapa orang mengatakan bahwa <i>gadget</i> itu merupakan sarana untuk mencari informasi?	Karena <i>gadget</i> merupakan salah satu alat teknologi yang dapat membantu manusia untuk memperoleh informasi, untuk menambah wawasan, sebagai alat komunikasi antara sesama.
2	Apakah <i>gadget</i> bisa memberikan fungsi dan fitur-fitur yang paling banyak untuk digemari semua orang?	<i>Gadget</i> bisa sangat membantu mempermudah pekerjaan karena memperkecil ruang lingkup dalam hal pembangunan sarana dan efisiensi modal serta jangkauan praktis untuk suatu pekerjaan yang luas dan terjangkau.
3	Apakah dengan <i>gadget</i> bisa mendapatkan banyak informasi yang berkaitan dengan mata pelajaran?	Karena dengan <i>gadget</i> dapat menjadi sumber informasi yang sangat berharga untuk berbagai mata pelajaran. Ada banyak sumber online yang bisa diakses melalui <i>gadget</i> yang membantu siswa untuk belajar dan memahami berbagai topik.
4	Apakah adik suka bermain <i>gadget</i> pada saat pelajaran berlangsung? Dan apakah membantu adik memahami pelajaran yang sedang berlangsung	Dengan bermain <i>gadget</i> pada saat pelajaran berlangsung dapat membantu siswa untuk mengakses mata pelajaran yang diberikan, akan tetapi jika siswa dalam pelajaran berlangsung lebih berfokus pada <i>gadget</i> akan berpengaruh konsentrasi siswa saat pelajaran berlangsung.

--	--	--

Lampiran 4

Dokumentasi



**Peneliti sedang mewawancarai bapak Chirtoforus Y. L. Lengo
Sebagai kepala Sekolah SMPN Satu Atap Ratenggoji.**



Peneliti sedang memwawancarai Ibu Antonia Rita, sebagai guru kelas



Peneliti sedang mewawancarai bapak Daniel Kristianus Reko sebagai guru kelas



Peneleti sedang mewawancarai siswi Vinsensia Renata Daba



Peneleti sedang mewawancarai siswi Maria Magdalena Gene



Peneleti sedang mewawancarai siswa Matias Tibo



PenelitPeneliti sedang mewawancarai siswa Kristian Tibo

Lampiran 5

SURAT PENELITIAN



STIPAR ENDE
SEKOLAH TINGGI PASTORAL ATMA REKSA ENDE
Jl. Gatot Subroto, Km. 3, Kab. Ende, Flores, NTT Ende, TELP: (0381) 2500127, Fax: (0381) 2500127
e-mail : info@stiparende.ac.id Website : www.stiparende.ac.id

Nomor : 402/D-1/STIPAR/E/XI/2023
Lampiran : -
Perihal : Permohonan Ijin Penelitian

Kepada Yth.

Kepala SMPN Satu Atap Ratenggoji

Di

Tempat

Dengan Hormat,

Melalui surat, ini saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Ignasius Suswakara, S.Fil.,M.Th
Jabatan : Ketua Program Studi Pendidikan Keagamaan Katolik Stipar Ende

Dengan ini memohon ijin penelitian untuk mahasiswa atas nama:

Mahasiswa : Raflesia Arnoldina Pengu
NIM : 2919

Yang bersangkutan akan melaksanakan penelitian dengan Judul: **Dampak Penggunaan Gadget terhadap Aspek Motorik Pada Siswa Kelas IX SMPN Satu Atap Ratenggoji**, dari tanggal 2 - 14 November.

Demikian Surat Permohonan ini dibuat untuk dipergunakan seperlunya.

Ende, 02 November 2023

Mengetahui,

Ketua Prodi

Ignasius Suswakara, S.Fil.,M.Th
NIDN. 2730098301



PEMERINTAH KABUPATEN ENDE
DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
SMP NEGERI SATAP RATENGGUJI
Desa Taniwoda Kec. Lempunisu Kelisoke Kab. Ende

SURAT KETERANGAN PENELITIAN
Nomor : 40/SMPN/SAR/XI/2023

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Christoforus Yosep Leta Lengo, S.Pd
NIP : 19850301 201001 1 015
Jabatan : Kepala Sekolah
Unit Kerja : SMP Negeri Satu Atap Ratenggoji
Alamat : Desa Taniwoda Kec. Lempunisu Kelisoke Kab. Ende

Dengan ini menerangkan bahwa :

Nama : RAFLESIA ARNOLDINA PENGU
NIM : 2919
Status : Mahasiswa
Program Studi : Pendidikan Keagamaan Katolik
Sekolah Tinggi Pastoral Atma Reksa Ende (STIPAR Ende)

Telah melaksanakan Penelitian dengan judul **Dampak Penggunaan Gadget terhadap Aspek Motorik** pada Siswa Kelas IX SMPN Satu Atap Ratenggoji dari tanggal 02 sampai dengan tanggal 14 November 2023.

Demikian Surat Keterangan ini dibuat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.



Ratenggoji, 14 November 2023
Kepala SMPN Satu Atap Ratenggoji

Christoforus Yosep Leta Lengo, S.Pd
NIP. 19850301 201001 1 015