



Dampak Penggunaan *Gadget* Bagi Perkembangan Peserta Didik Di SMPN 1 Bantan

Firly Ramadhan

Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri Bengkalis, Indonesia
firlyramadhan580@gmail.com

Nur Istiqomah

Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri Bengkalis, Indonesia
nuristyqomah9@gmail.com

Abstract

This study aims to determine and understand the impact of using gadgets on the development of students' behavior at SMPN 1 Bantan. The method used in this study is a qualitative method. The results of the study show that the use of gadgets greatly impacts the development of student behavior, both positive and negative impacts depending on how a student uses the gadget, if the use of the gadget is good then it will also have a good impact on the development of behavior, otherwise if the gadget is used unwisely then will have a negative impact on the development of student behavior at SMPN 1 Bantan. Children must also be able to use gadgets if they are to be used in the future, because following technological advances is one of the adaptive functions of humans. Gadgets are sophisticated media that can be interpreted as vital goods/instruments, which can be used for all daily needs, as with other electronic equipment, a tool is a container with two sides, when used properly it will provide benefits for both parties. Good for adults and children.

Keywords: Use of Gadgets, Development of Behavior, Students

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui dan memahami dampak penggunaan gadget bagi perkembangan perilaku peserta didik di SMPN 1 Bantan. Metode yang digunakan dalam penelitian ini yaitu metode kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan gadget sangat berdampak pada perkembangan perilaku peserta didik, baik itu dampak positif maupun negative tergantung bagaimana seorang peserta didik menggunakan gadget, jika penggunaan gadget itu baik maka juga akan berdampak baik bagi perkembangan perilakunya, sebaliknya jika gadget digunakan dengan tidak bijak maka akan berdampak buruk pada perkembangan perilaku peserta didik di SMPN 1 Bantan. Anak-anak juga harus bisa menggunakan *gadget* jika akan digunakan di masa depan, karena mengikuti kemajuan teknologi adalah salah satu fungsi adaptif manusia. *Gadget* dapat difokuskan sebagai salah satu teknologi (media) canggih yang dimaknai menjadi

barang/instrumen vital, yang dapat digunakan untuk segala keperluan sehari-hari, sebagaimana peralatan elektronik lainnya, alat adalah wadah dengan dua sisi, apabila digunakan dengan tepat akan memberikan keuntungan bagi kedua belah pihak. Baik bagi orang dewasa dan anak-anak.

Kata kunci: Penggunaan Gadget, Perkembangan Perilaku, Peserta Didik

A. PENDAHULUAN

Kehidupan manusia yang dulunya sederhana, telah berubah akibat berjalannya waktu. Sekarang, bisa dibayangkan begitu mutakhir, hal tersebut menciptakan efek yang dibawa oleh teknologi. Dalam arti sempit, teknologi dapat dipahami sebagai hal-hal seperti alat, perangkat keras, mesin, dan perangkat lain yang mempermudah aktivitas manusia. Manusia mendapat manfaat dari teknologi ketika mereka ingin terlibat dalam jaringan kemasyarakatan dan bertukar berita tanpa harus menunggu lama untuk mendapat tanggapan. Salah satu manfaat dari kemajuan teknologi adalah ini. Pemanfaatan teknologi informasi oleh masyarakat terus menerus memunculkan kecanggihan teknologi seiring dengan tuntutan zaman. Berbagai sumber informasi digital, termasuk *gadget*, muncul sebagai hasil dari perkembangan teknologi informasi (Agustina et al., 2022).

Media yang disebut sebagai alat digunakan sebagai instrumen khusus yang canggih. Perangkat membuat komunikasi manusia lebih mudah. Kegiatan komunikasi menjadi semakin canggih akibat perkembangan *gadget*. Ada kalanya terjadi peningkatan penggunaan perangkat atau alat yang sederhana untuk terhubung ke internet. Sekitar 45 juta orang saat ini menggunakan internet, sembilan juta di antaranya mengaksesnya melalui ponsel (Rahmandani et al., 2018).

Pada zaman ini, dari anak-anak sampai orang dewasa semuanya menggunakan *gadget*, yang merupakan teknologi yang sangat populer. Banyak sekali *gadget* yang dipasarkan untuk anak-anak, dan sekarang anak-anak sebagai pengguna aktif *gadget*. Orang Inggris menggunakan istilah "alat" untuk menggambarkan perangkat elektronik kecil dengan berbagai fitur unik. Istilah "*gadget*" digunakan dalam bahasa Inggris untuk mendeskripsikan perangkat atau instrumen yang menjalankan fungsi tertentu, berguna, dan fungsional dan biasanya digunakan untuk mendeskripsikan sesuatu yang baru. *Gadget* secara luas didefinisikan sebagai perangkat elektronik yang melakukan berbagai fungsi (Syifa et al., 2019).

Tidak hanya para pekerja dan pebisnis yang menggunakan *gadget*, namun hampir semua kelompok umur, termasuk balita dan remaja, telah menggunakan *gadget* dalam kesehariannya. Disebutkan bahwa orang yang menggunakan *gadget* bukan sekedar berasal dari kelas tertentu saja. Saat ini, hampir semua orang menggunakan *gadget* dalam kehidupan sehari-hari. Hampir semua orang menghabiskan energi mereka menggunakan *gadget*. Saat ini *gadget* dapat berfungsi sebagai multimedia

sekaligus sebagai sarana komunikasi. Alhasil, *gadget* masing-masing memiliki nilai dan keunggulan tersendiri bagi kelompok masyarakat tertentu. *Gadget* dapat digunakan untuk berbagai keperluan, termasuk bisnis, hiburan, informasi, bahkan dokumentasi. Ini menunjukkan bahwa perangkat tersebut merupakan kemajuan teknologi yang sebenarnya (Saniyyah et al., 2021).

Gadget adalah teknologi yang cukup atau bahkan paling populer karena mudah digunakan, kalangan di atas remaja maupun anak-anak balita. Ada banyak *gadget* yang ditujukan untuk anak-anak sebagai konsumen, bahkan pelanggan yang sering menggunakan perangkat elektronik. Perangkat elektronik kecil dengan berbagai fungsi unik juga merupakan *gadget*. *Gadget* adalah alat digital yang dapat digunakan untuk hiburan, pendidikan, dan penyebaran informasi. (Nafaida et al., 2020).

Sepanjang hidupnya, setiap makhluk hidup manusia maupun hewan harus melalui proses perkembangan. Perkembangan ini mencakup semua aspek, baik abstrak maupun konkrit, dari kondisi organisme. Singkatnya, perkembangan adalah proses atau tahap pertumbuhan yang berlanjut ke tingkat yang lebih maju. Secara teori, perkembangan adalah tahap perubahan progresif yang terjadi sepanjang umur manusia dan organisme lain tanpa membuat perbedaan apa pun di antara ciri-ciri organisme ini (Arifin, 2017).

Mengingat perilaku anak mendominasi lingkungan, maka penting bagi perilaku mereka untuk berkembang dengan baik. Tingkah laku anak yang baik adalah tingkah laku yang sesuai dengan tahapan perkembangan anak, jika tidak sesuai dengan tahapan perkembangan yang ada maka anak akan mengalami kesulitan. Jika perilaku anak berkembang sesuai dengan tahap perkembangannya, anak akan dapat berkembang dengan baik ke tahap berikutnya. Namun, jika perilaku anak tidak berkembang sesuai dengan tahapan perkembangannya, anak akan menghadapi tantangan saat mereka maju dalam perkembangannya. Pentingnya mengembangkan perilaku anak, tidak hanya dari sudut pandang medis tetapi juga dari sudut pandang bagaimana seseorang dapat menanggapi tuntutan sosial melalui sikap dan tindakan yang mematuhi norma dan pedoman yang telah ditetapkan. Keberhasilan anak yang berkembang dengan baik dapat dilihat dari perilakunya yang sesuai dengan tahapan perkembangannya (Astarini et al., 2018).

Kecanggihan teknologi saat ini memberikan dampak yang signifikan terhadap perilaku remaja, khususnya mereka yang menggunakan gadget. Penggunaan teknologi atau gadget oleh anak-anak atau bahkan remaja yang memiliki aksesibilitas lebih besar merupakan pemandangan yang lebih memprihatinkan (Fatimah & Rahmawati, 2022).

Pada era globalisasi, *gadget* memiliki dampak positif dan negatif. Kesederhanaan melacak data, informasi, memiliki pilihan untuk mendapatkan atau berbicara satu sama lain dari jarak jauh adalah salah satu efek positifnya. Adanya tingkah laku anak muda yang kurang siap bergaul, tidak memahami kebiasaan karena tidak pernah

bergaul merupakan akibat buruk yang banyak dikeluhkan. Proses perlakuan atau bimbingan orang tua dalam mengenalkan kehidupan sosial kepada lingkungan merupakan salah satu dari beberapa faktor yang mempengaruhi perubahan interaksi di dalam masyarakat pada remaja (Puspita, 2020).

Dr. Jenny Radesky berasal dari Boston University School of Medicine mengatakan, aplikasi media *gadget* pada balita era ini sangat intens dan dapat menyebabkan lembabnya perkembangan tabiat peserta didik. Berdasarkan penelitian yang memperlihatkan adanya korelasi antara intensitas *gadget* dengan hubungan media kemasyarakatan. Yang asyik menggunakan *gadget* tidak memiliki tempat untuk menaruhnya, sehingga tidak membantu sosialisasi. Jika perangkat digunakan lebih dari dua jam di pagi hari, dan jika perangkat tidak berfungsi, anak akan mengamuk. Pengalaman pengguna *gadget* dapat dibandingkan dengan manusia. Hal ini menunjukkan kesenjangan yang ada antara stimulus dan respon melalui interaksi dalam kelompok, yang berpotensi meningkatkan lakukan perubahan (Kamal et al., 2019).

Fakta bahwa suatu perangkat ada tidak berarti ia tidak memiliki cacat. Dengan kenyamanan yang ditawarkannya, membuat banyak orang terlena. Bahkan perangkat *gadget* dapat menyebabkan ketergantungan bahkan kecanduan. Harus ada kekhawatiran tentang ini. Karena, alih-alih membuat keberadaan manusia lebih sederhana dan menyenangkan, *gadget* dapat benar-benar menjadi musuh umat manusia pada diri manusia itu sendiri.

Untuk memperburuk masalah yang ada, penggunaan *gadget* yang berlebihan dipraktikkan. Dimulai dengan kurangnya kreativitas, gangguan privasi, insomnia, pengabaian keluarga, komunikasi tatap muka yang buruk, dan pemborosan waktu yang signifikan, kecanduan internet telah berkembang. Akibatnya, pada suatu saat, efek dari perangkat ini juga akan merusak hubungan seseorang di keluarga, tempat kerja, atau sekolah (Kontesa, 2022).

Berdasarkan pengamatan peneliti, permasalahan-permasalahan yang disebabkan oleh *gadget* juga terjadi di lingkungan sekolah tepatnya di SMPN 1 Bantan. Timbulnya kesenjangan yang terlihat berkaitan dengan perkembangan perilaku peserta didik, terjadinya kemerosotan perilaku positif tentunya ada yang melatarbelakangi, apalagi perkembangan teknologi informasi semakin pesat setiap tahunnya, penggunaan *gadget* yang menyimpang semakin merajalela perilaku peserta didik, membuat peserta didik minim akan kebajikan di dalam interaksi sosial sesama teman ataupun guru di sekolah.

Berdasarkan permasalahan di atas peneliti mengangkat judul Dampak Penggunaan *Gadget* bagi Perkembangan Perilaku Peserta Didik di SMPN 1 Bantan. Dengan mengetahui dampaknya, tentunya akan ada tindak lanjut dari permasalahan

yang terjadi, yang disebabkan oleh *gadget* sehingga mempermudah penyelesaian masalah di SMPN 1 Bantan.

B. METODE

Penelitian ini menggunakan atau mengambil manfaat daripada metode penelitian kualitatif, yaitu pendekatan yang menekankan pada pengamatan secara mendalam. Penelitian berlangsung selama tiga bulan. Populasi dari penelitian ini adalah Kepala Sekolah, Guru dan Peserta Didik di SMPN 1 Bantan yang berjumlah 5 diantaranya 3 peserta didik. Metode pengambilan sampel yang dikenal sebagai pengambilan sampel *probabilitas* memastikan bahwa setiap anggota populasi memiliki kesempatan yang sama untuk dipilih menjadi sampel. Tes kemudian diambil menggunakan strategi Inspeksi bebas tergantung kebutuhan, yaitu metode langsung yang memilih partisipan secara acak tanpa memperhatikan strata populasi yang ada, sasaran atau sampel penelitian ini yaitu peserta didik berjumlah 3 orang. Informan kunci dan tambahan berperan sebagai informan penelitian. Kepala sekolah adalah informan utama, dan guru adalah informan tambahan. Adapun teknik pengumpulan data pada penelitian ini yakni Observasi, Wawancara dan Dokumentasi. Penelitian ini menggunakan analisis data dari Miles dan Huberman yaitu reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan (Sugiyono, 2013).

C. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan temuan penelitian yang telah dilakukan, maka penjelasan berikut ini akan menjelaskan bagaimana penggunaan teknologi *gadget* terhadap perkembangan peserta didik di SMPN 1 Bantan. Peneliti mencoba menghubungkan teori-teori dalam pembahasan ini guna menarik kesimpulan dari data yang dianalisis dan disajikan dalam laporan penelitian, sebagai berikut:

1. Dampak Penggunaan Gadget

Kemajuan informasi dan teknologi telah menandai kemajuan pesat dari perkembangan teknologi dan informasi. Dari banyaknya negara yang terkoneksi dalam pengembangan media globalisasi dan teknologi *gadget* adalah Indonesia. Peserta didik sering menyalahgunakan perangkat dengan banyak aplikasi karena mereka dapat melayani beberapa platform media sosial di zaman sekarang ini. Penggunaan perangkat elektronik yang berlebihan oleh siswa sering dan terkadang menghambat pembelajaran. Jika digunakan secara berlebihan, *gadget* akan berdampak negatif pada keterampilan interpersonal anak. Siswa dipengaruhi oleh ponsel lebih dari yang mereka butuhkan untuk belajar (Gabriela & Mau, 2021).

Peserta didik yang cenderung sering menggunakan *gadget* akan menjadi sangat tergantung dan menjadi aktivitas yang harus dan rutin dilakukan dalam aktivitas sehari-hari. Penggunaan *gadget* bersifat berkelanjutan dan akan berdampak negatif pada perkembangan atau pola perilaku peserta didik dalam kehidupan sehari-hari. Selain itu, seperti halnya perangkat elektronik lainnya, *gadget* merupakan media modern yang digambarkan berkaitan dengan benda atau alat

yang bersifat sangat penting yang berpotensi digunakan dalam segala aspek kehidupan. Jika digunakan dengan benar, *gadget* adalah pedang bermata dua yang dapat bermanfaat bagi manusia semua kalangan.

Berikut ini adalah fungsi dan manfaat yang ditawarkan *gadget*, di sisi lain *gadget* dapat berkonotasi negative, yang kira-kira sebanding dengan tujuan penggunaannya: 1) Pengetahuan manusia dikomunikasikan dengan lebih efektif. Jika orang pada zaman dahulu dapat berinteraksi dengan akal sehat mereka, mereka melakukannya dengan menulis dan mengirim surat. Orang-orang sekarang dapat berkomunikasi dengan lebih efektif, cepat, dan praktis berkat adanya globalisasi yang berkembang sangat pesat. 2) Kita bisa mendapatkan berbagai macam berita, cerita, dan fitur dari perangkat sosial berkat banyaknya aplikasi dan fiturnya, kemudian kita tidak perlu menghabiskan banyak waktu untuk menambah teman atau menjalin hubungan dengan kerabat jauh menggunakan cara ini. 3) Pendidikan telah berkembang mengikuti perkembangan zaman; hari ini, belajar lebih dari sekedar membaca buku. Di sisi lain, *gadget* memungkinkan untuk mengakses berbagai pengetahuan esensial tentang politik, pendidikan, ilmu umum, dan agama tidak harus lagi ke sumber buku fisik yang aksesnya jauh dan sulit dijangkau. Anak-anak usia prasekolah sudah bisa belajar memahami materi pembelajaran seperti alfabet, huruf hijaiyah, angka, dan sebagainya dengan bantuan *gadget*. Itu merupakan dampak positif dari penggunaan *gadget* (Fatimah & Rahmawati, 2022).

Pengguna *gadget* diharapkan dapat memanfaatkannya, sehingga mereka harus dapat menggunakannya dengan benar, memahami fungsinya, dan menghargai aplikasi untuk *gadget*. Alat adalah *gadget* elektronik yang digunakan sebagai media data, media pembelajaran, dan sebagai hiburan. Hampir semua kalangan memiliki teknolog *gadget* yang modern ini. Karena mereka menawarkan banyak fitur kepada penggunanya, *gadget* dianggap lebih cocok untuk kebutuhan manusia. Namun, maraknya penggunaan media sosial telah menimbulkan sejumlah masalah dalam beberapa tahun terakhir, antara lain meningkatnya aktivitas kriminal dan menurunnya moral peserta didik, hal tersebut membuat perkembangan peserta didik menjadi kian negative. (Susanti, 2018).

Penggunaan teknologi *gadget* oleh peserta didik memiliki dampak positif dan negative bagi perkembangan mereka. Dampak positifnya antara lain memperluas wawasan peserta didik, membangun dan melatih kreativitas, bekerja dengan korespondensi, dan memperluas relasi bersifat online. Penggunaan alat yang sah telah membantu peserta didik dalam rutinitas sehari-hari mereka, terutama dalam menemukan informasi dan data untuk diisi dengan pengisian sekolah serta untuk tujuan pengalihan dari elemen yang disediakan di perangkat.

Dampak negativenya antara lain, peserta didik menjadi ketergantungan terhadap *gadget* sehingga sulit berinteraksi dengan lingkungan dalam segala aktivitas sehari-hari. Peserta didik di SMPN 1 Bantan menjadi malas bergerak dan beraktivitas, lebih memilih bermain dengan *gadgetnya* daripada bermain dengan temannya, dan penggunaan *gadget* yang berlebihan dapat membahayakan kesehatan mata. Pengguna akan mengembangkan kecanduan *gadget* jika mereka terus menggunakannya. Dampak negativenya sangat memprihatinkan, terutama bagi peserta didik pengguna *gadget*, sehingga hal ini mutlak perlu menjadi perhatian. Akibatnya, orang tua memainkan peran penting dalam menyediakan, memantau, dan mengendalikan penggunaan teknologi oleh anak-anak mereka. Keluarga dihimbau untuk lebih fokus dalam pemanfaatan *gadget* bagi anak di rumah maupun di sekolah dengan menetapkan batasan waktu bagi anak-anak untuk bermain *gadget* di rumah dan di sekolah bagi guru, dengan melakukan hal-hal yang menarik seperti mengajak anak bermain di luar rumah, mengajak anak beraktivitas lebih banyak (olahraga, bermain musik, dan seterusnya.) dan bergaul dengan teman-teman. Di sekolah juga peserta didik dipantau oleh guru harus melakukan hal yang bermanfaat sehingga dapat mengecilkan kemungkinan peserta didik dapat kecanduan akan penggunaan *gadget* (Ariston & Frahasini, 2018).

Efek paling nyata dari teknologi *gadget* pada peserta didik di SMPN 1 Bantan adalah penurunan kapasitas mereka untuk berinteraksi sosial. Peserta didik di SMPN 1 Bantan lebih cenderung mengabaikan dan kehilangan minat pada lingkungan mereka ketika mereka terlalu asyik bermain dengan perangkat elektronik. Akibatnya, mereka tidak mampu memahami moralitas bersosialisasi dengan orang lain. Dengan masuk ke situs administrasi sistem di internet secara *over* membuat peserta didik terlintas pada pikiran bahwa mencari teman dapat dikerjakan melalui web, dan mengabaikan teman di khalayak umum. Anak-anak dapat dengan cepat merasa puas dengan pengetahuan yang mereka peroleh sebagai hasil dari kemajuan teknologi, sehingga menghasilkan pengetahuan yang paling komprehensif dan menyeluruh bagi mereka (Gabriela & Mau, 2021).

Berdasarkan beberapa dampak negatif penggunaan *gadget* di atas, penulis dapat menarik kesimpulan sebagai berikut; jika seseorang atau peserta didik di SMPN 1 Bantan belum dapat mengolah waktu dan memfilter konten atau aplikasi dalam *gadget*, maka penggunaan *gadget* dapat menimbulkan akibat negatif. Akibatnya, banyak efek *negatif* yang dimunculkan dari *gadget* seperti, dapat mempengaruhi kesehatan seseorang, perubahan peserta didiknya, dan kemampuan mengatur waktu belajar di sekolah, di rumah, dan di masyarakat. Mereka juga dapat menyebabkan seseorang menjadi lebih terisolasi dari lingkungan sekitar mereka.

2. Perkembangan Perilaku Peserta Didik

Sebagai hasil dari proses maturasi, perkembangan yaitu peningkatan *skill* dalam wujud dan peranan bentuk fisik yang lebih rumit. Cara manusia bertingkah laku berawal dari dobrakan Insan yang terdapat pada personal dan kecenderungan tersebut adalah beberapa ikhtiar untuk menjawab persoalan yang wujud pada diri seorang Insan. Pergerakan atau perkembangan khas yang terarah kepada haluan didorong oleh dorongan yang bersifat teknologi. Diperkirakan multimedia dan teknologi informasi memiliki potensi yang sangat besar untuk mengkomunikasikan pesan. Di tahun yang dianggap kekinian ini, usia muda Indonesia juga mengenal masyarakat yang sedang menghadapi jalan keterpisahan, dipisahkan oleh kemampuan untuk bekerja sesuai dengan kemampuan masing-masing dan yang dekat dengan rumah. , peningkatan ilmiah dan sosial karena kolaborasi dengan keadaan mereka saat ini. Kemajuan itu wajar terjadi pada setiap individu karena di dalamnya terdapat unsur-unsur mental yang dapat mendukung kemajuan. Perkembangan individu dipengaruhi oleh faktor-faktor psikologis seperti: *psychognitive*, *psycho-engine* dan *psycho-emotional*. Untuk perkembangan yang optimal diperlukan dukungan dan stimulasi karena perkembangan merupakan proses yang panjang.

Perilaku yang terjadi dalam diri seseorang didorong oleh inspirasi. Pada titik ini, perilaku seseorang ditentukan oleh motivasi, yang berperan sebagai penggerak perilaku. Inspirasi juga dapat dikatakan sebagai perkembangan hipotetis sehubungan dengan peristiwa perilaku. Seiring kemajuan teknologi, perangkat dengan jaringan internet yang tersedia memaksa pembuat situs web untuk mencoba menjual kreasi mereka. Salah satu cara yang bisa menonjol, umumnya pertunjukan semacam ini bisa dilacak di aplikasi game, khususnya dengan menampilkan kebrutalan dan penyimpangan. Menurut temuan pada penelitian ini, game di dalam sebuah gadget memiliki sifat yang lebih merusak daripada kekerasan yang bisa dilihat di kehidupan nyata atau di televise.

D. KESIMPULAN

Teknologi dan peralatan yang cukup mutakhir tahun ini juga sudah tidak asing lagi bagi generasi mud Indonesia. Selain itu, anak usia sekolah menengah dikenalkan dengan teknologi melalui pembuatan akun jejaring sosial yang mayoritas digunakan pada peserta didik. Padahal, teknologi dipakai untuk membuat kehidupan Insan menjadi lebih mudah. Apabila kurang diperhatikan dengan seksama, generasi di masa depan akan cepat terpuaskan karena informasi tentang *gadget* bisa didapatkan dengan begitu mudahnya. Peserta didik SMPN 1 Bantan juga harus bisa menggunakan *gadget* dengan bijak jika akan digunakan di masa mendatang, karena mengikuti kemajuan

teknologi adalah salah satu fungsi adaptif manusia. *Gadget* adalah media teknologi yang canggih, bisa dideskripsikan selaku barang/instrumen vital, yang dapat digunakan untuk segala keperluan sehari-hari, sebagaimana peralatan elektronik lainnya, alat adalah wadah dengan dua sisi, apabila digunakan dengan tepat dapat memperoleh hal yang sifatnya positif untuk semua pihak yang terkait.

DAFTAR PUSTAKA

- Agustina, N. I. M., Ismaya, E. A., & Pratiwi, I. A. (2022). Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Karakter Peduli Sosial Anak. *Jurnal Basicedu*, 6(2), 2547–2555. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i2.2465>
- Arifin, H. Z. (2017). Perubahan Perkembangan Perilaku Manusia Karena Belajar. *Sabilarrasyad*, 2(1), 53–79.
- Ariston, Y., & Frahasini. (2018). Dampak Penggunaan Gadget Bagi Perkembangan Sosial Anak Sekolah Dasar. *Journal of Educational Review and Research*, 1(2), 86–91. <https://doi.org/10.26737/jerr.v1i2.1675>
- Astarini, N., Hamid, S. I., & Rustini, T. (2018). Studi Dampak Tayangan Televisi Terhadap Perkembangan Perilaku Sosial Anak. *Cakrawala Dini: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 8(1). <https://doi.org/10.17509/cd.v8i1.10554>
- Fatimah, S., & Rahmawati, P. ayu. (2022). Dampak Pornografi Terhadap Perkembangan Perilaku Remaja. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Putri Hijau*, 2(2), 49–52. <https://doi.org/10.36656/jpmph.v2i2.824>
- Gabriela, J., & Mau, B. (2021). Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Perilaku Anak Remaja Masa Kini. *Jurnal Excelsis Deo*, 5(1), 99–110. <https://doi.org/10.51730/ed.v5i1.70>
- Kamal, M., Salahuddin, N. S., & Misdayani. (2019). *Penguatan dan Inovasi Pelayanan Kesehatan dalam Era Revolusi Industri 4.0* (F. Prasetya, Jumakil, & N. M. Sidiq (eds.)). UHO EduPress.
- Kontesa, F. (2022). *Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Sosial Emosional Pada Anak Usia Dini*. Universitas Islam Negeri Fatmawati Sukarno.
- Nafaida, R., Nurmasiyah, & Nursamsu. (2020). Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Anak. *BEST Journal (Biology Education, Sains and Technology)*, 3(2), 57–61. <https://doi.org/10.30743/best.v3i2.2807>
- Puspita, S. (2020). *MONOGRAF: Fenomena Kecanduan Gadget Pada Anak Usia Dini*. Cipta Media Nusantara. [https://books.google.co.id/books?hl=en&lr=&id=iI0OEAAAQBAJ&oi=fnd&pg=PA1&dq=Sylvie+Puspita,+Fenomena+Kecanduan+gadget+Terhadap+Perkembangan+anakArtikelcakep.Html.+Gadget+pada+anak+Usia+Dini+\(Surabaya:+Cipta+Media+Nusantara,+2020\),+2.&ots=3hxlo7GhxM&sig=gn](https://books.google.co.id/books?hl=en&lr=&id=iI0OEAAAQBAJ&oi=fnd&pg=PA1&dq=Sylvie+Puspita,+Fenomena+Kecanduan+gadget+Terhadap+Perkembangan+anakArtikelcakep.Html.+Gadget+pada+anak+Usia+Dini+(Surabaya:+Cipta+Media+Nusantara,+2020),+2.&ots=3hxlo7GhxM&sig=gn)
- Rahmandani, F., Tinus, A., & Ibrahim, M. M. (2018). Analisis Dampak Penggunaan Gadget (Smartphone) Terhadap Kepribadian Dan Karakter (Kekar) Peserta Didik Di SMA Negeri 9 Malang. *Jurnal Civic Hukum*, 3(1), 18–43. <https://doi.org/10.22219/jch.v3i1.7726>

- Saniyyah, L., Setiawan, D., & Ismaya, E. A. (2021). Dampak Penggunaan Gadget terhadap Perilaku Sosial Anak di Desa Jekulo Kudus. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(4), 2132–2140. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i4.1161>
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D* (19th ed.). Alfabeta.
- Susanti, A. D. (2018). Pengaruh Pemanfaatan Gadget Dalam Aktivitas Belajar Untuk Meningkatkan Hasil Belajar PPKN Siswa Di Kelas XI IIS SMA Negeri 1 Seputih Mataram [Universitas Lampung]. In *FKIP. Universitas Lampung*. <http://digilib.unila.ac.id/id/eprint/32030>
- Syifa, L., Setianingsih, E. S., & Sulianto, J. (2019). Dampak Penggunaan Gadget terhadap Psikologi pada Anak Sekolah Dasar Perkembangan. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 3(4), 527–533. <https://doi.org/10.23887/jisd.v3i4.22310>.