

Pengaruh Gadget terhadap Perilaku anak Kelas VI SD IT Al-Maqom

Putri Auliya¹, Suci Padilah Sukmawati^{2*}, Sri Mulyeni³

^{1,2,3}Program Studi Psikologi, Fakultas Psikologi, Universitas Nasional Pasim, Cimahi, Indonesia

Email: ¹putriauliaaaa185@gmail.com, ^{2*}sucipdlh48@gmail.com

Informasi Artikel

Submitted : 12-01-2025

Accepted : 16-01-2025

Published : 20-05-2025

Keywords:

Influence of Gadget

Learners' Behaviour

SD IT Al-Maqom

Gadget Use

Abstract

The purpose of this study is to find out how the behaviour of students in class VI of SD IT Al-Maqom in relation to the use of gadgets. Along with the rapid development of technology, the use of gadgets is now an important part of everyday life, including for students. This study used a quantitative approach with a direct regression method, involving 70 learners as samples. Data was obtained through the distribution of questionnaires that measured the influence of gadget use on learner behaviour. The results of the analysis show that the use of gadgets has a significant influence on learners' behaviour with an influence level of 76.3%. Although the impact of gadgets is considerable, this study also acknowledges the existence of other factors, such as environment, parenting style, and genetic factors, which also influence learners' behaviour, although these factors were not examined in depth in this study. In addition, habits, social interaction patterns, and the role of parents and teachers can also influence learners' gadget use. In conclusion, gadget use has a significant influence on learners' behaviour in class VI of Al-Maqom IT Elementary School.

Abstrak

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana perilaku peserta didik di kelas VI SD IT Al-Maqom dalam kaitannya dengan penggunaan gadget. Seiring dengan pesatnya perkembangan teknologi, penggunaan gadget kini menjadi bagian penting dalam kehidupan sehari-hari, termasuk bagi kalangan pelajar. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode regresi langsung, melibatkan 70 peserta didik sebagai sampel. Data diperoleh melalui penyebaran kuisioner yang mengukur pengaruh penggunaan gadget terhadap perilaku peserta didik. Hasil analisis menunjukkan bahwa penggunaan gadget memberikan pengaruh signifikan terhadap perilaku peserta didik dengan tingkat pengaruh sebesar 76,3%. Meskipun dampak gadget cukup besar, penelitian ini juga mengakui adanya faktor lain, seperti lingkungan, gaya asuh, dan faktor genetik, yang turut mempengaruhi perilaku peserta didik, meskipun faktor tersebut tidak diteliti secara mendalam dalam penelitian ini. Selain itu, faktor kebiasaan, pola interaksi sosial, serta peran orang tua dan pendidik juga dapat mempengaruhi penggunaan gadget oleh peserta didik. Kesimpulannya, penggunaan gadget memiliki pengaruh yang signifikan terhadap perilaku peserta didik di kelas VI SD IT Al-Maqom.

Kata Kunci: Pengaruh Gadget, Perilaku Peserta Didik, SD IT Al-Maqom, Penggunaan Gadget.

1. PENDAHULUAN

Manusia adalah makhluk yang mampu meramalkan kejadian di masa depan. Manusia menggunakan pikirannya untuk membuat pembaharuan teknologi di bidang ilmu pengetahuan sesuai dengan yang direncanakan. Oleh karena itu teknologi dan ilmu pengetahuan berhubungan satu sama lain sehingga mustahil untuk dipisahkan (Ruslan, hartanti, 2020). Adapun salah satu teknologi itu adalah gadget yang didalamnya terdapat fasilitas yang tidak terbatas fungsinya. Selain digunakan untuk tujuan komersial, gadget juga dapat digunakan untuk mendokumentasikan, musik, hiburan, dan penyimpanan informasi (Rosiyanti & Muthamainnah, 2018).

Gadget adalah salah satu bentuk pesatnya perkembangan dan kemajuan teknologi di zaman sekarang. Keuntungan dan kemudahan yang ditimbulkan oleh perkembangan teknologi ini sangat banyak. Mengingat hampir semua orang memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi, tanpa memandang kelas sosial, menunjukkan bahwa teknologi di masa modern ini tidak dapat di pisahkan khususnya gadget (Ary, Ida, 2021). Dan saat ini gadget sudah cukup digemari oleh masyarakat sekarang bahkan dianggap sebagai barang dasar yang ingin dimiliki oleh semua orang, termasuk para

penguasa dan masyarakat kelas elit dan miskin, anak-anak dan remaja. Gadget tidak hanya digunakan oleh orang dewasa saat ini, anak-anak muda pun menggunakannya secara luas. (Ariston & Frahasini, 2018; Syifa, et al, 2019).

Bidang pendidikan adalah salah satu yang telah terkena dampak perkembangan teknologi. Alasannya karena teknologi adalah salah satu tuntutan terbesar di zaman kita. Teknologi saat ini relatif mudah ditemukan, baik dari segi pemanfaatan maupun penggunaannya. Memanfaatkan komputer, jaringan internet, dan gadget salah satu contoh bagaimana teknologi digunakan dalam pengajaran adalah melalui perangkat gadget. (IPTEK) menggambarkan gadget sebagai perwujudan fisik dari ilmu pengetahuan dan teknologi. Hal ini berdampak pada pola hidup manusia dalam hal mental dan perilaku. Anak-anak pun terdampak oleh kemajuan teknologi sama seperti orang dewasa. (Pebriana, 2017).

Pendidikan terhadap teknologi merupakan hal yang penting di pelajari oleh anak-anak agar tidak tertinggal perkembangan zaman. Oleh karena itu, edukasi mengenai teknologi sangatlah penting, namun ada beberapa prasyarat yang perlu dipahami. Kenyataannya, di zaman sekarang ini teknologi ada di sekeliling kita dan berkembang dengan cepat. oleh karena itu dibutuhkan kejelian untuk menentukan teknologi mana yang akan memberikan dampak yang baik dan yang akan memberikan dampak yang buruk. karena masa depan anak akan terpengaruh. Oleh karena itu, kita harus mendefinisikan elektronik terlebih dahulu sebelum memperkenalkannya kepada anak-anak (Nurhayati et al., 2023).

Orang dalam rentang usia enam hingga dua belas tahun dianggap anak-anak. yang kadang-kadang dikenal sebagai fase intelektual (Noormiyanto, 2018). Mengingat tahap intelektual anak muda yang masih berkembang, keterbukaan pikiran remaja membuat mereka lebih terbuka terhadap ide-ide baru daripada orang tua. Usia anak-anak adalah masa dimana mereka sangat membutuhkan komunikasi dan hubungan dengan orang asing. Anak-anak lebih suka bermain dan berinteraksi dengan orang lain secara langsung; jika mereka telah menggunakan teknologi, mereka akan sering terpaku pada teknologi tersebut, tanpa menghiraukan dunia di sekitarnya (Munisa, 2020).

(Efraim., 2018) menyatakan bahwa dari hasil penelitiannya yang berjudul “hubungan peran keluarga dalam menghindari dampak buruk penggunaan gadget pada anak dengan perilaku anak dengan penggunaan gadget di desa kiawa 2 barat kecamatan kawangkoan utara” Teknologi memiliki pengaruh yang signifikan terhadap kehidupan masyarakat, terutama anak-anak. Pertumbuhan anak-anak akan terhambat jika mereka sudah kecanduan teknologi dan terpapar dampak buruknya. Perkembangan otak anak yang cepat, masalah tidur, obesitas, penyakit mental, kekerasan, dan kepikunan digital, semuanya bisa diakibatkan oleh penggunaan gadget yang berlebihan.

Karena terlalu sibuk bermain dengan gadget, banyak siswa yang cenderung mengabaikan apa yang dikatakan orang tua dan pendidik mereka. Hal ini sangat memprihatinkan terutama jika menyangkut siswa yang menjadi marah dan bertengkar dengan orang tua dan pendidik mereka di rumah karena kecanduan gadget (Setianingsih, 2018). Merefleksikan kejadian tersebut juga akan berdampak buruk pada kesehatan fisik dan emosional siswa. Namun, jika digunakan dengan tepat, gadget memiliki banyak dampak baik. Maka dari itu, para orang tua dan pendidik di sekolah memiliki beberapa saran untuk mencegah pengaruh negative tersebut. Misalnya, akun gadget anak-anak harus menjadi akun orang tua atau pendidik di sekolah anak-anak hanya boleh menggunakan media sosial dalam batasan pertemanan mereka harus ada batasan waktu untuk menggunakan gadget dan anak-anak tidak boleh ditegur ketika mereka menggunakannya dengan tidak benar sebaliknya, mereka harus diperlakukan dengan baik dan manusiawi (Palar et al., 2018). Para peneliti tertarik untuk mengetahui bagaimana penggunaan gadget oleh peserta didik sekolah dasar SD IT Al-Maqom mempengaruhi perilaku mereka berdasarkan beberapa masalah yang disebutkan di atas.

1.1 Kajian Teori

Munculnya teknologi baru, seperti perangkat yang memberikan berbagai bentuk keunikan dan kelebihan yang dapat membantu manusia dalam menjalani kehidupannya, menjadi bukti bahwa era globalisasi saat ini telah mempengaruhi terciptanya teknologi yang semakin canggih. Menurut (Fitriyani, 2015), gadget adalah sebuah teknologi yang dikembangkan pada era globalisasi yang memiliki tujuan yang unik. Selain itu, Gadget merupakan perangkat elektronik yang dapat dimanfaatkan untuk hiburan, pendidikan, dan informasi (Rozalia, 2017). (Rosiyanti & Muthmainnah, 2018) menyatakan bahwa “gadget adalah perangkat elektronik yang mengalami pembaharuan secara terus menerus dengan berbagai fungsi khusus dan selalu mengikuti perkembangan zaman yang semakin maju.”

Tergantung pada cara penggunaannya, gadget dapat memengaruhi perilaku sosial seseorang. Perkembangan anak dapat terkena dampak buruk dari penggunaan gadget yang berlebihan dalam beberapa hal, yang dapat menyebabkan kecanduan. Salah satunya adalah waktu yang terbuang sia-sia. Ketika anak-anak terlibat dengan gadget, mereka sering lupa waktu. Meskipun waktu tersebut dapat digunakan untuk kegiatan yang mendorong kematangan banyak bagian dari perkembangan mereka, mereka menghabiskannya untuk hal-hal yang tidak terlalu penting. 2) Perkembangan otak. Penggunaan gadget dalam jangka panjang untuk semua tugas sehari-hari akan mengganggu pertumbuhan otak. Hal ini membuat mereka sulit untuk berkomunikasi dengan lancar dan menghambat kemampuan mereka untuk mengartikulasikan ide-ide mereka. 3) Banyak fitur atau aplikasi yang tidak memiliki moral, pendidikan, dan keyakinan

agama yang tidak sesuai untuk pengguna yang lebih muda 4) Masalah medis. Efek kesehatan dari penggunaan gadget yang berlebihan sangat merugikan mata. Minat anak-anak untuk membaca juga akan menurun karena mereka terbiasa melihat benda bergerak dan gambar. 5) Penurunan antusiasme terhadap permainan atau kegiatan lainnya. Mereka akan menjadi lebih suka menyendiri atau individualis. Alih-alih bermain bola di lapangan dengan teman sepermainannya di akhir pekan, banyak dari mereka yang lebih memilih bermain dengan gadget. Penggunaan teknologi secara berlebihan dapat mengganggu kemampuan anak untuk berkonsentrasi dan meningkatkan ketergantungan mereka pada teknologi. Akibatnya, anak-anak tidak dapat menyelesaikan tugas yang seharusnya dapat mereka selesaikan sendiri. Konsekuensi tambahannya adalah semakin mudahnya mengakses internet di gadget yang memperlihatkan hal-hal yang tidak boleh dilihat anak-anak. Pola perilaku remaja dapat dipengaruhi oleh penggunaan gadget karena ketertarikan mereka pada hal-hal tertentu, seperti mengikuti gaya hidup musisi yang mereka gemari di media sosial, yang menyebabkan kepribadian remaja tersebut meniru gaya hidup sang artis. Meskipun media sosial merupakan sarana untuk berbagi pengetahuan, namun sering kali disalahgunakan, sehingga penggunaanya-dalam hal ini remaja-sangat rentan untuk terpengaruh dan mengikuti konten-konten yang positif maupun negatif di media sosial (Intan, 2021).

Pengaruh teknologi yang paling terlihat pada anak-anak adalah menurunnya kemampuan mereka untuk berinteraksi dengan orang lain. Ketika anak terlalu asyik bermain dengan teknologi, mereka mungkin kehilangan pandangan dan perhatian terhadap lingkungan sekitar, sehingga mereka tidak peduli dengan moralitas dalam berinteraksi dengan orang lain. Anak muda yang menghabiskan waktu berlebihan di situs jejaring sosial juga dapat berpikir bahwa mereka dapat mengabaikan teman-teman mereka di kehidupan nyata dan menjalin pertemanan secara online. Kemajuan teknologi memiliki potensi untuk dengan cepat memuaskan anak-anak dengan informasi yang mereka terima, membuat mereka percaya bahwa informasi yang mereka dapatkan dari internet atau teknologi lainnya adalah yang paling komprehensif dan pasti.(Nurhayati et al., 2023)

3. METODE PENELITIAN

Pendekatan kuantitatif, yaitu proses pengumpulan dan evaluasi data menggunakan teknik statistik untuk memperoleh kesimpulan berdasarkan angka, yang digunakan dalam artikel ini. Selanjutnya kuesioner dibagikan kepada 70 peserta didik kelas 6 SD IT AL-MAQOM yang di jadikan sampel dalam penelitian ini untuk pengumpulan data, dan validitas. Uji validitas digunakan untuk analisis data(Miftachul ulum, 2016). Uji validitas digunakan untuk mengevaluasi keabsahan suatu kuesioner. Sebuah kuesioner dianggap valid jika jawaban dari pertanyaan-pertanyaannya dapat menghasilkan data yang akan digunakan untuk mengevaluasi sesuatu Reliabilitas dapat didefinisikan sebagai pengertian bahwa alat penelitian dapat diandalkan untuk mengumpulkan informasi dan menyajikan fakta lapangan yang akurat. sesuai dengan teknik analisis data yang menggunakan uji reliabilitas (Miftachul ulum, 2016). Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hubungan antara variabel X (gadget) dan variabel Y (perilaku). yang selanjutnya akan diteliti dengan menggunakan metode analisis regresi dasar .

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Suatu pernyataan dianggap asli pada tahap uji validitas jika nilai r hitung melebihi nilai r table, yang dalam penelitian ini ditetapkan sebesar 0,361. Sebaliknya, pernyataan dianggap tidak valid jika nilai r hitung lebih kecil dari nilai r tabel. Tabel di bawah ini menunjukkan hasil temuan dari uji validitas masing masing variabel:

Tabel 1. Hasil Uji Validitas Variabel Gadget

Butir Pernyataan	r hitung	r kritis	Kesimpulan
1	0,719	0,361	Valid
2	0,474	0,361	Valid
3	0,794	0,361	Valid
4	0,394	0,361	Valid
5	0,662	0,361	Valid
6	0,447	0,361	Valid
Butir Pernyataan	r hitung	r kritis	Kesimpulan
7	0,677	0,361	Valid
8	0,437	0,361	Valid
9	0,625	0,361	Valid

Sumber. Hasil Pengolahan IBM SPSS (2024)

Tabel 2. Hasil Uji Validitas Variabel perilaku

Butir Pernyataan	r hitung	r kritis	Kesimpulan
1	0,580	0,361	Valid
2	0,506	0,361	Valid
3	0,732	0,361	Valid
4	0,586	0,361	Valid
5	0,602	0,361	Valid
6	0,522	0,361	Valid
7	0,562	0,361	Valid
8	0,601	0,361	Valid
9	0,613	0,361	Valid

Sumber. Hasil Pengolahan IBM SPSS (2024)

Nilai r hitung untuk setiap indikasi dalam konstruk lebih tinggi dari nilai r table, seperti yang ditunjukkan pada table di atas, maka hasil uji validitas dianggap valid. Penelitian juga melakukan uji reabilitas yang hasilnya di tunjukan pada tabel di bawah ini:

Tabel 3. Reliability Statistics

Variabel	Cronbach's Alpha	Ket
Gadget	0.769	Reliabel
Perilaku	0.763	Reliabel

Sumber : Data olahan hasil penelitian 2024

Bedasarkan hasil uji reabilitas, setiap faktor ini dapat digunakan sebagai instrumen pengukuran dalam penelitian karena nilai cronchbach alpha lebih tinggi dari 0,60 yang mengindikasikan bahwa pengukur instrumen penelitian tersebut reliabel.

4.1 Analisis Korelasi

Regresi linier sederhana digunakan dalam analisis statistik langsung untuk menentukan data dari elemen elemen independen ke variabel dependen Seperti yang ditampilkan pada tabel di bawah ini, data penelitian diolah menggunakan perangkat lunak spss dengan tingkat signifikansi (α) = 0,05.

Tabel 4. Coefficients^a

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
	B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	24.832	8.696	1.855	.000
	TX	.449	.329	.250	.000

a. Dependent Variable: TY

Sumber : data olahan 2024

Persamaan regresi linier yang diperoleh dari hasil pengolahan data yang ditunjukan pada tabel di atas adalah sebagai berikut: nilai signifikan hubungan antara variabel X (gadget) dengan variabel Y (perilaku) adalah $0,000 < 0,005$, dan nilai t hitung sebesar 6,367 t tabel 1,96. Oleh karena itu, kesimpulan dari data analisis ini adalah memvalidasi bahwa variabel X (gadget) secara signifikan mempengaruhi variabel dependen Y (perilaku). Hal ini menunjukkan bahwa variabel X secara signifikan dan positif mempengaruhi variabel Y

Tabel 5. ANOVA

Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	59.727	1	59.727	7.868	.000 ^b
	Residual	895.240	28	31.973		
	Total	954.967	29			

a. Dependent Variable: Y

b. Predictors: (Constant), X

Sumber : data olahan spss 2024

Karena nilai F hitung sebesar 7,868 > F tabel sebesar 4,10 berdasarkan output di atas dan nilai signifikan untuk pengaruh variabel X (gadget) terhadap variabel Y (perilaku) sebesar $0,000 < 0,05$, maka dapat dikatakan bahwa variabel X (gadget) berpengaruh secara signifikan terhadap variabel Y (perilaku).

Koefisien Determinasi (R²)

Hasil koefisien determinasi ditampilkan dalam tabel di bawah ini:

Tabel 6 ModelSummary				
Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.850 ^a	.763	.029	5.65445
Predictors: (Constant), X				

Sumber : data olahan 2024

Nilai koefisien determinasi (R²) adalah 0,763, seperti yang ditampilkan pada tabel di atas. Hal ini menunjukkan bahwa variabel independen berkontribusi 0,763 atau 76,3% terhadap variabel dependen, dengan variabel tambahan yang tidak dipertimbangkan atau di analisis dalam penelitian ini sebesar 23,7% sisanya.

Berdasarkan hasil penelitian gadget memiliki pengaruh baik maupun buruk terhadap peserta didik SD IT Al-Maqom, diantaranya:

Dampak baik

1. Akses Informasi dan Pembelajaran: Gadget memudahkan anak-anak mengakses informasi dan belajar melalui aplikasi edukatif yang meningkatkan kreativitas dan kemampuan kognitif mereka.
2. Kemudahan Komunikasi: Anak-anak dapat tetap terhubung dengan teman dan pendidik, yang membantu mereka dalam kolaborasi belajar dan mengembangkan keterampilan sosial.
3. Pengembangan Kreativitas: Aplikasi menggambar dan game edukatif membantu anak mengekspresikan diri dan mengembangkan bakat mereka.

Dampak buruk

1. Kesulitan Konsentrasi: Penggunaan dapat mengganggu fokus anak pada pembelajaran, mempengaruhi prestasi akademis.
2. Masalah Sosial: Ketergantungan pada gadget mengurangi interaksi sosial langsung, yang dapat menghambat perkembangan keterampilan sosial anak.
3. Kecanduan Game dan Konten Digital: Kecanduan game atau media sosial mengganggu rutinitas anak, termasuk waktu belajar dan tidur.
4. Efek pada kesehatan: Masalah kesehatan mental dan fisik mungkin akan muncul jika terlalu banyak menghabiskan waktu di depan layar gadget, seperti kecemasan dan ketegangan pada mata.

Adapun hasil penelitian terdapat hasil signifikan pengaruh gadget terhadap perilaku peserta didik SD IT Al-Maqom, diantaranya :

1. Perubahan sosial: Anak-anak yang menggunakan teknologi secara berlebihan cenderung tidak berinteraksi dengan teman dan keluarga secara langsung, yang dapat menghambat ketumbuhan keterampilan sosial mereka. Alih-alih berinteraksi secara langsung, mereka lebih suka berinteraksi melalui media sosial.
2. Kecanduan Digital: Kecanduan terhadap game atau konten digital sering kali terjadi akibat penggunaan gadget berlebihan. Hal ini dapat mengganggu rutinitas anak, seperti waktu belajar, tidur, dan aktivitas fisik, serta menyebabkan penurunan kualitas akademik dan peningkatan perilaku agresif.
3. Gangguan Tidur: Penggunaan gadget menjelang tidur, terutama di malam hari, dapat mengganggu pola tidur anak. Cahaya dari layar gadget mengurangi produksi melatonin, hormon yang membantu tidur, yang berdampak pada kualitas tidur dan kesehatan mental anak.
4. Perubahan Kognitif: Terlalu sering bermain game atau menonton video dapat mengurangi kemampuan anak untuk fokus pada tugas yang membutuhkan pemikiran mendalam. Ini bisa mempengaruhi prestasi akademik dan perkembangan kognitif mereka.
5. Perilaku Agresif: Konten kekerasan dalam game atau video dapat memengaruhi perilaku anak, menyebabkan mereka lebih mudah marah atau agresif.
6. Keterampilan teknologi: Sisi positifnya, anak-anak dapat menggunakan perangkat untuk meningkatkan kemampuan teknis dan kreatifitas mereka dengan menggunakan permainan dan aplikasi pendidikan.

5. KESIMPULAN

Dari analisis data dalam penelitian ini dapat disimpulkan bahwa penggunaan gadget secara signifikan mempengaruhi perilaku individu sebesar 76,3% yang didukung juga oleh penelitian Septi Anggraeni 2019 yang mengatakan bahwa gadget juga berpengaruh pada perilaku siswa di SDN Kebun Bunga 6 Banjarmasin, namun pengaruh tersebut tidak sepenuhnya dominan dan hanya sebagian kecil yang dapat dijelaskan melalui penggunaan gadget semata. Temuan ini menunjukkan bahwa meskipun gadget berperan dalam mempengaruhi perilaku, ada faktor-faktor lain yang turut memberikan kontribusi yang signifikan terhadap perubahan perilaku individu. Faktor-faktor eksternal, seperti lingkungan sosial, pengaruh keluarga, teman, serta faktor psikologis dan budaya, yang terbukti memainkan peran penting dalam membentuk pola perilaku seseorang. Selain itu, karakteristik individu, seperti usia, pendidikan, dan tingkat literasi teknologi, juga mempengaruhi bagaimana gadget digunakan dan seberapa besar pengaruhnya terhadap perilaku. Oleh karena itu, meskipun gadget memiliki pengaruh yang signifikan, penelitian ini mengungkapkan bahwa pengaruh tersebut tidak dapat dipandang secara sepihak, karena terdapat banyak variabel lain yang saling berinteraksi dan mempengaruhi perilaku individu. Dengan kata lain, menggunakan perangkat gadget hanyalah salah satu komponen dari serangkaian keadaan yang lebih besar dan rumit yang menjelaskan perubahan perilaku. Oleh karena itu, diperlukan penelitian yang lebih luas dan mendalam untuk menggali berbagai faktor lain yang dapat berperan dalam mempengaruhi perilaku seseorang di era digital ini.

REFERENCES

- [1] Ariston, Y., & Frahasini, F. (2018). Dampak Penggunaan Gadget Bagi Perkembangan Sosial Anak Sekolah Dasar. *Journal of Educational Review and Research*, 1(2), 86-91.
- [2] Ary, Ida, A. (2021). Pengaruh Penggunaan Handphone Pada Siswa Sekolah Dasar. *Wiralodra English Journal*, 4(2), 28–38. <https://doi.org/10.31943/wej.v4i2.101>
- [3] Efraim, P.J. (2018). Hubungan Peran Keluarga dalam Menghindari Dampak Negatif Penggunaan Gadget pada Anak dengan Perilaku Anak dalam Penggunaan Gadget di Desa Kiawa 2 Barat kecamatan Kawangkoan Utara. *Jurnal Keperawatan*. 5. (2). 4
- [4] Fitriyani, F. (2015). PEMANFAATAN MEDIA PEMBELAJARAN (GADGET) UNTUK MEMOTIVASI BELAJAR SISWA SD. 2, 6.
- [5] Intan, A. (2021). Pengaruh Pendampingan Belajar Orang Tua Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas V SD Negeri Sekecamatan Buayan Kabupaten Kebumen Tahun Ajaran 2020/2021. *Repository.Usd.Ac.Id*, 1–19. <https://repository.unsri.ac.id/12539/>
- [6] Miftachul ulum. (2016). Buku uji validitas dan uji reliabilitas. *Buku Uji Validitas Dan Uji Reliabilitas*, 67.
- [7] Munisa, M. (2020). Pengaruh penggunaan gadget terhadap interaksi sosial anak usia dini di tk panca budi medan.
- [8] Noormiyanto. (2018). PENGARUH INTENSITAS ANAK MENAKSES GADGET DAN TINGKAT KONTROL ORANGTUA ANAK TERHADAP INTERAKSI SOSIAL ANAK SD KELAS TINGGI DI SD 1 PASURUHAN KIDUL KUDUS JAWA TENGAH. 3(2), 91–102.
- [9] Nurhayati, N., Pebriana, P. H., Ananda, R., & Sumianto, S. (2023). Analisis Dampak Penggunaan Handphone Terhadap Interaksi Sosial Siswa Sekolah Dasar. *JURNAL PENDIDIKAN DASAR PERKHAHA: Jurnal Penelitian Pendidikan Dasar*, 9(2), 328–336. <https://doi.org/10.31932/jpdp.v9i2.2253>
- [10] Palar, J. E., Onibala, F., & Wenda Oroh. (2018). HUBUNGAN PERAN KELUARGA DALAM MENGHINDARI DAMPAK BURUK PENGGUNAAN GADGET PADA ANAK DENGAN PERILAKU ANAK DALAM PENGGUNAAN GADGET DI DESA KIAWA 2 BARAT KECAMATAN KAWANGKOAN UTARA. *E-Journal Keperawatan*, 6(2), 1–8.
- [11] Pebriana, P. H. (2017). Analisis Penggunaan Gadget terhadap Kemampuan Interaksi Sosial pada Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(1), 1. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v1i1.26>
- [12] Rosiyanti, H., & Muthmainnah, R. N. (2018). Penggunaan Gadget Sebagai Sumber Belajar Mempengaruhi Hasil Belajar Pada Mata Kuliah Matematika Dasar. *FIBONACCI: Jurnal Pendidikan Matematika Dan Matematika*, 4(1), 25. <https://doi.org/10.24853/fbc.4.1.25-36>
- [13] Rozalia, M. F. (2017). Hubungan Intensitas Pemanfaatan Gadget Dengan. *Jurnal Pemikiran Dan Pengembangan SD*, 5(2), 722–731.
- [14] Ruslan, hartanti, S. (2020). Penanaman Pendidikan Moralitas dan Nilai Pancasila Anak Usia Dini dalam Perkembangan IPTEK. *Abdimas: Papua Journal of Community Service*, 2(1), 11–17. <https://doi.org/10.33506/pjcs.v2i1.807>
- [15] Setianingsih, S. (2018). Dampak Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Prasekolah Dapat Meningkatkan Resiko Gangguan Pemusatan Perhatian Dan Hiperaktivitas. *Gaster*, 16(2), 191. <https://doi.org/10.30787/gaster.v16i2.297>