

## Dampak Penggunaan *Gadget* Terhadap Perilaku Sosial Anak Usia Sekolah Dasar

Nita Monita Rini\*, Ika Ari Pratiwi, Muhammad Noor Ahsin

Universitas Muria Kudus, Indonesia

\*nitamonita200798@gmail.com

### ABSTRACT

*This study aims to determine the impact of using gadgets on the social behavior of elementary school-aged children aged 10 years and parents' efforts to overcome the negative impacts of using gadgets. Social behavior is a person's action which is the result of the relationship between individuals and the surrounding environment which is a response to their social environment. Humans are social creatures who cannot live alone, but desperately need help from others. A gadget is an electronic device that has a special function and is practical in its use. This research is a qualitative research method, which was carried out on elementary school-aged children aged 10 years. Data collection techniques include observation, interviews, documentation, and recording. The data collection used in this study includes the stages of observation, interviews, documentation, and recording. The data analysis used in this study is a qualitative descriptive data analysis. The results show that the use of gadgets has a negative and positive impact. The negative impact is that the child will be less active in socializing and less physically active. The positive impact is facilitating communication, media for children's entertainment, increasing comfort in learning, increasing knowledge. Efforts to overcome the negative impact of using gadgets are that parents need to have an understanding of gadgets, provide direction, provide understanding, give advice to children, limit children in using gadgets.*

**Keywords:** *gadgets; social behavior; elementary school children*

### ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui dampak penggunaan gadget terhadap perilaku sosial anak usia sekolah dasar yang berusia 10 tahun dan upaya orang tua untuk mengatasi dampak negatif penggunaan gadget. Perilaku sosial adalah suatu tindakan seseorang yang merupakan hasil hubungan antar individu dengan lingkungan sekitarnya yang merupakan tanggapan pada lingkungan sosialnya. manusia adalah makhluk sosial yang tidak bisa hidup sendiri, melainkan sangat membutuhkan bantuan dari orang lain. *Gadget* merupakan suatu perangkat elektronik yang memiliki fungsi khusus dan praktis dalam penggunaannya. Penelitian ini merupakan penelitian dengan metode kualitatif, yang dilaksanakan pada anak usia sekolah dasar yang berusia 10 tahun. Teknik pengumpulan data meliputi observasi, wawancara, dokumentasi, dan pencatatan. pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini meliputi tahap observasi, wawancara, dokumentasi, dan pencatatan. Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini merupakan analisis data deskriptif kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan gadget mempunyai dampak negatif dan Positif. Dampak negatif yaitu anak akan kurang aktif dalam bersosialisasi maupun kurang aktif secara fisik. Dampak positif yaitu mempermudah komunikasi, media hiburan anak, meningkatkan kenyamanan dalam belajar, meningkatkan pengetahuan. Upaya dalam mengatasi dampak negatif penggunaan gadget yaitu orang tua perlu memiliki pemahaman tentang gadget, memberi arahan, memberi pengertian, memberi nasehat kepada anak, membatasi anak dalam penggunaan gadget.

**Kata Kunci:** *gadget; perilaku sosial; anak sekolah dasar*

Submitted Aug 03, 2021 | Revised Sep 09, 2021 | Accepted Sep 14, 2021

### Pendahuluan

Perkembangan teknologi pada abad ke 21 yang terlihat sangat menonjol adalah teknologi komunikasi dan informasi. Perkembangan ini membawa angin segar bagi manusia. Pembaharuan teknologi komunikasi dan informasi menciptakan berbagai macam perubahan-perubahan teknologi, dari mulai computer yang kemudian memiliki pembaruan berbentuk *gadget*, yaitu laptop atau notebook dan telepon rumah merupakan alat elektronik yang memiliki pembaharuan berbentuk *gadget*, yaitu *handphone*, *laptop*, dan *ipade*. Salah satu media teknologi informasi yang sedang berkembang saat ini adalah *gadget*. Penggunaan *gadget* menjadi kebutuhan yang sangat penting bagi kehidupan saat ini yang

memerlukan mobilitas sangat tinggi (Alhady, et al, 2018; Nugraheni, 2020). Fasilitas yang terdapat didalamnya pun tidak hanya terbatas pada fungsi yang biasa saja. *Gadget* dapat digunakan sebagai sarana bisnis, penyimpanan berbagai macam data, sarana musik atau hiburan, alat informasi bahkan sebagai alat dokumentasi (Rosiyanti & Muthmainnah, 2018; Syahyudin, 2019). Widiawati, et al (2014) menyatakan bahwa *gadget* merupakan barang canggih yang diciptakan dengan berbagai aplikasi yang dapat menyajikan berbagai media berita, jejaring sosial, hobi, bahkan hiburan.

*Gadget* saat ini sangat digemari kalangan masyarakat bahkan menjadi barang pokok yang wajib dimiliki oleh setiap orang, baik kalangan pejabat, masyarakat kelas atas maupun masyarakat kelas bawah dan yang paling gemar menggunakan *gadget* adalah kalangan remaja dan anak-anak. Penggunaan *gadget* saat ini tidak hanya orang dewasa saja, melainkan anak-anak juga menggunakan *gadget* (Ariston & Frahasini, 2018; Syifa, et al, 2019). Anak-anak lebih senang memakai *gadget* karena sekarang *gadget* tidak hanya bisa digunakan sebagai alat informasi, tetapi sekarang *gadget* memiliki sarana informasi dan hiburan, adanya internet menambah kemudahan bagi pengguna *gadget* dalam hal-hal tersebut. Fitur hiburan berupa game-game yang banyak jenis modelnya yang mudah sekali diakses dan di *download* melalui internet.

*Gadget* memiliki dampak positif dan negatif bagi penggunanya, khususnya bagi anak-anak usia sekolah dasar. Dampak positif menggunakan *gadget* bagi anak-anak yaitu dapat menambah wawasan dari segi informasi, terdapat permainan edukatif yang merangsang daya otak, sebagai media pembelajaran, juga dapat menambah pengetahuan bagi anak. Sedangkan dampak negatifnya adalah mengganggu perkembangan anak, mengganggu psikologis anak, mengganggu prestasi anak di sekolahnya, dan menjadikan anak tidak bisa berperilaku sosial yang baik kepada orang-orang atau lingkungan sekitarnya. Banyaknya konten negative yang tidak sesuai dengan umur anak akan mengakibatkan gangguan emosi mental dan kepribadian.

Anak-anak adalah mereka yang berusia 6-12 tahun atau bisa disebut sebagai periode intelektual. Noormianto (2018) berpendapat bahwa anak-anak dalam hal ini pelajar, sedang berada di dalam proses dimana menuju kepada sifat kedewasaan, pola pikir remaja yang cenderung terbuka lebih mudah menerima hal-hal baru yang bersifat inovatif dibandingkan orang tua. Usia kanak-akank adalah usia di mana interaksi dan komunikasi yang dilakukan dengan orang-orang yang baru di sekitarnya dilakukan secara intens. Anak-anak cenderung senang untuk bermain dan berinteraksi secara langsung. Anak jika sudah bermain *gadget* cenderung diam di depan *gadget* nya tanpa memperdulikan lingkungan sekitarnya (Munisa, 2020). *Gadget* memberikan banyak perubahan-perubahan pada anak, khususnya pada perilaku sosial anak. Anak yang menggunakan *gadget* secara berlebihan jika dibiarkan terlalu lama maka tidak menutup kemungkinan bahwa sikap sosial yang baru bagi anak yakni sikap acuh tak acuh terhadap lingkungan sosial, baik berinteraksi antar teman sebayanya, orangtua maupun lingkungan sekitar.

Nasrima (2016) menyatakan bahwa perilaku sosial seseorang merupakan sifat relatif seseorang untuk menanggapi orang lain dengan cara-cara yang berbeda. Misalnya dalam kerja sama ada orang yang melakukan dengan tekun, sabar dan selalu mementingkan kepentingan bersama daripada kepentingan pribadinya. Perilaku sosial memusatkan pada hubungan antara individu dan lingkungannya yang terdiri dari bermacam-macam objek sosial atau non sosial.

Berdasarkan observasi dan wawancara yang dilakukan peneliti menemukan bahwa anak usia sekolah dasar yang berusia 10 tahun memiliki rasa ingin tahu yang tinggi dalam proses perkembangan dan pertumbuhannya baik dari segi fisik, kognitif, emosional, kreatifitas bahasa dan komunikasi. Masa anak-anak merupakan waktu ideal untuk mempelajari keterampilan motorik dan kemampuan untuk berinteraksi dengan orang lain. Anak-anak khususnya pada usia sekolah dasar sering menggunakan *gadget* sehingga akan memberikan dampak negatif bagi anak jika penggunaannya secara berlebihan, seperti anak menjadi tidak peduli atau sikap acuh tak acuh terhadap lingkungan sekitar, anak akan lebih memilih bermain *gadget* dari pada bermain dengan temannya sehingga sikap sosial atau perilaku sosial anak menjadi berkurang.

Berdasarkan hasil temuan yang dilakukan oleh peneliti dengan anak-anak yang berusia 10 tahun menemukan bahwa permainan yang ada di dalam *gadget* lebih menyenangkan di dibandingkan dengan bermain dengan teman sebayanya. Hal ini tak lepas dari berbagai fitur-fitur yang semakin canggih dan menyenangkan bagi anak. Aplikasi permainan pada *gadget* anak-anak ini yang tentunya lebih menarik perhatian anak-anak dibandingkan permainan-permainan yang terdapat di lingkungan sekitarnya. Durasi penggunaan *gadget* berbeda-beda, mulai dari 30 menit hingga lebih dari 3 jam dalam waktu seharinya. Pada umumnya anak akan menangis dan marah ketika *gadget* di ambil oleh orangtuanya. Semenjak mengenal *gadget* anak semakin susah diingatkan dan tidak memperdulikan ketika diajak berbicara. Berkaitan dengan latar belakang diatas, maka peneliti merumuskan permasalahan untuk penelitian kualitatif yaitu dampak penggunaan *Gadget* terhadap Perilaku sosial Anak Usia Sekoah Dasar.

Efrain (2018) menyatakan bahwa dari hasil penelitiannya yang berjudul “hubungan peran keluarga dalam menghindari dampak negatif penggunaan *gadget* pada anak dengan perilaku anak dengan penggunaan *gadget* di desa kiawa 2 barat kecamatan kawangkoan utara” *gadget* memiliki pengaruh besar terhadap kehidupan manusia, khususnya pada anak-anak. Jika masa kanak-kanak sudah tercandu dan terkena dampak negatif dari *gadget*, maka perkembangan anakpun akan terhambat. Penggunaan *gadget* secara berlebihan pada anak akan menyebabkan pertumbuhan otak menjadi cepat, gangguan tidur, obesitas, penyakit mental, agresif serta pikun digital.

Aditya (2020) menyatakan bahwa dari hasil penelitiannya yang berjudul “Pengaruh pemakaian *gadget* terhadap perilaku sosial siswa di sekolah dasar Negeri Taal 01 kecamatan tapen Kab. Bondowoso” pemakaian *gadget* yang terlalu lama akan berdampak pada perilaku sosial anak, anak menjadi tidak peka terhadap lingkungan sekitarnya. Perubahan perilaku sosial anak yang disebabkan oleh pemakaian *gadget* pada anak-anak tidak disarankan melebihi batas waktu perhari, karena menyebabkan anak tidak belajar dan bersosialisasi, kurangnya dalam berinteraksi sosial dengan teman seabaya, siswa cenderung mengacuhkan lingkungan sekitar, akan membuat proses interaksi sosial berkendala karena fokus anak akan berpindah dari lingkungan sekitarnya ke *gadget*.

## **Metode Penelitian**

Penelitian ini akan dilaksanakan di Desa Geneng RT 08 RW 03 Kecamatan Mijen Kabupaten Demak. Dimana dalam penelitian ini akan memperdalam dampak penggunaan gadget terhadap perilaku sosial anak usia sekolah dasar yang berusia 10 tahun di desa Geneng.

Metode yang digunakan dalam penelitian ini yakni menggunakan metode kualitatif deskriptif. Metode penelitian kualitatif merupakan metode penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis atau lisan dari orang-orang yang diamati (Rubiyanto, 2011). Penelitian ini dilakukan dengan mengutamakan observasi langsung kelapangan, kemudian melakukan proses pendataan, mengolah data, dan menganalisis data secara mendalam. Penelitian ini dilaksanakan di Desa Geneng RT 08 RW 03 Kecamatan Mijen Kabupaten Demak, subjek penelitian yakni orang tua dan anak. Jumlah informan pada penelitian ini berjumlah 5 anak dan 5 orang tua.

Sumber data dari penelitian yakni orang tua dan anak di Desa Geneng RT 08 RW 03 Kecamatan Mijen Kabupaten Demak. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini meliputi: teknik observasi, teknik wawancara, dan teknik dokumentasi. Tempat observasi dalam penelitian ini berada di Desa Geneng RT 08 RW 03 Kecamatan Mijen Kabupaten Demak. Analisis data yang digunakan bersifat induktif, untuk menganalisis data penelitian kualitatif melalui 3 tahap yaitu: 1) Reduksi data, 2) penyajian data, 3) verifikasi data.

## **Hasil dan Pembahasan**

Hasil penelitian tentang Dampak penggunaan *gadget* terhadap perilaku sosial anak usia Sekolah Dasar adalah sebagai berikut:

#### 1. Dampak penggunaan *gadget* terhadap perilaku sosial anak usia Sekolah Dasar

Perkembangan teknologi semakin pesat, salah satu diantaranya adalah dengan adanya *gadget* yang semakin canggih. Beberapa contoh *gadget* di antaranya *Laptop*, *Netbook*, *Smartphone*, *Tablet*, dan masih banyak lagi. Dengan *gadget* sangat membantu manusia dalam menjalankan kehidupan sehari-harinya seperti bekerja dan sekolah. Akan tetapi *gadget* juga mempunyai dampak negatif dan Positif.

Dampak negatif penggunaan *gadget* pada anak sekolah dasar dapat berdampak bagi perilaku sosialnya, yaitu: (1) anak akan kurang aktif dalam bersosialisasi maupun kurang aktif secara fisik; (2) Lupa dengan lingkungan sekitarnya; dan (3) Kurangnya waktu bermain bersama teman-temannya. Sedangkan dampak positif penggunaan *gadget* pada anak sekolah dasar dapat berdampak bagi perilaku sosialnya, yaitu: (1) mempermudah komunikasi; (2) media hiburan anak; (3) meningkatkan kenyamanan dalam belajar; dan (4) meningkatkan pengetahuan. Maka dari itu orang tua sangatlah berperan penting dalam hal ini karena sudah sepatutnya orang tua mengajarkan dan mengarahkan anak-anaknya pada hal-hal yang dapat membangun dan mengembangkan pengetahuan dan karakter anak dengan memperhatikan faktor-faktor yang dapat berdampak buruk bagi perilaku sosial anak. Guru di sekolah dasar dapat membimbing dan menuntun serta mengarahkan pada suatu pemahaman konsep bagi anak Sekolah Dasar. Ketergantungan *gadget* pada anak usia dini merupakan kondisi dimana anak menggunakan *gadget* secara terus menerus lebih dari 2 (dua) jam. Anak akan melakukan protes bahkan jika tidak diberikan *gadget* bahkan anak tidak dapat melewatkan waktu sehari pun tanpa *gadget*.

*Gadget* merupakan alat komunikasi yang digunakan untuk memudahkan segala sesuatu dalam kehidupan sehari-hari, namun terdapat beberapa manfaat dan kerugian yang di timbulkan oleh *gadget* itu sendiri memang tergantung dari pemanfaatan *gadget*, apakah itu bertujuan untuk hal yang bermanfaat atau hal yang tidak berguna. Untuk itu perlu adanya filterisasi dari dampak positif dan negatif dari *gadget*. Namun unuk anak-anak yang menggunakan *gadget* banyak di temukan dampak negatifnya dari pada dampak positifnya, dikarenakan orang tua terkesan membiarkan anaknya memainkan *gadget* nya tanpa adanya pengawasan dan aturan dari orang tua. *Gadget* yang di gunakan yaitu milik orang tuanya, orang tua belum memfasilitasi *gadget* sendiri kepada anak. Orang tua memberikan *gadget* nya ketika anak memintanya untuk bermain dengan durasi rata-rata yang kurang dari satu jam. Jika anak menggunakannya terlalu lama maka orang tua memberikan nasihat serta arahan-arahan supaya anak lambat laun paham akan dampak buruknya penggunaan *gadget* jika terlalu lama digunakan.

#### 2. Upaya mengatasi dampak negatif penggunaan *gadget* terhadap perilaku sosial anak usia Sekolah Dasar

Upaya mencegah dampak negatif penggunaan *gadget* terhadap perilaku sosial anak usia Sekolah Dasar yaitu:

- a) orang tua perlu memiliki pemahaman, sehingga orang tua dapat memberikan pencegahan yang tepat untuk melakukan pembiasaan-pembiasaan bagi anak-anaknya dalam mengurangi penggunaan *gadget* secara terus-menerus. Menurut pemahaman orang tua, *gadget* memiliki manfaat positif dan dampak negatif bagi anak.
- b) Bentuk-bentuk pemberian pencegahan yang dapat dilakukan oleh orang tua, seperti memberi arahan, memberi pengertian, memberi nasehat dan lain sebagainya. Salah satu upaya yang dapat dilakukan orang tua yaitu bermain bersama sang anak.. Hal tersebut dapat membuat anak merasa nyaman tanpa harus menggunakan *gadget*. Selain itu, orang tua dapat berupaya mengarahkan anak untuk dapat berinisiatif melakukan interaksi dengan tetangga atau dengan teman sebayanya agar anak dapat bermain dengan teman sebaya nya ketika sedang melakukan kegiatan yang lain.
- c) Upaya lainnya yang dapat dilakukan orang tua seperti memberi aturan ketika anak tetap ingin menggunakan *gadget*, seperti konten apa saja yang boleh digunakan, memberi batas waktu

bermain misalkan hanya boleh menggunakan gadget 15 menit perhari, dan juga tetap dalam pengawasan orang tua.

- d) Orang tua sangat berperan penting dalam mengantisipasi ketergantungan anak terhadap penggunaan *gadget*, orang tua perlu menjadi teladan yang baik bagi anak. Jika anak mendapatkan batasan waktu untuk menggunakan gadget begitupun dengan orang tua, tidak menggunakan gadget didepan anak, agar dapat menjadikan contoh yang baik secara adil.

Upaya yang dilakukan orangtua untuk mengatasi dampak negatif penggunaan *gadget* sebagai berikut:

- a. Pandangan orang tua terhadap penggunaan *gadget* pada anak

Orang tua harus selektif dalam membatasi penggunaan *gadget* yang berlebihan agar tidak berdampak buruk pada anak. Sebagai orang tua, kita harus berani tegas dalam menetapkan aturan terkait memberikan *gadget* pada anak.

- b. Pandangan orang tua terhadap dampak penggunaan *gadget* pada anak

Penggunaan *gadget* yang berlebihan akan membuat anak diam terlalu lama sehingga perkembangan kesehatannya akan terganggu dan anak akan mengalami obesitas. Bahkan tak hanya motoriknya, kemampuan berbahasa dan bersosial anak juga akan terhambat karena anak tidak banyak berinteraksi dengan orang lain.

- c. Upaya yang telah dilakukan orang tua untuk mencegah ketergantungan anak terhadap penggunaan *gadget*

Peran orang tua terhadap anaknya harus selalu dilakukan. Mengontrol setiap konten yang dimainkan oleh anak merupakan salah sering mengajak anak untuk berdiskusi, tanya jawab dan bermain bersama dengan anak akan mengembangkan daya imajinasi dan kreatifitasnya.

- d. Kendala dalam mencegah ketergantungan anak terhadap *gadget*

Kendala yang dihadapi orang tua mungkin saja anak belum mengerti apa yang di katakan oleh orang tua dalam pencegahan ketergantungan *gadget*. Ketika anak telah kecanduan *gadget* akan membuat anak merasa gelisah jika dipisahkan dengan *gadget* tersebut. Sebagian besar waktu mereka habis untuk bermain *gadget*. Akibatnya tidak hanya kurangnya kedekatan antara orang tua anak-anak juga cenderung menjadi *introvert*. Maka dari itu butuhanya peran orang tua menjadi sangat penting dalam mendampingi anak. Orang tua harus mengetahui batasan kapan anak diperbolehkan untuk menggunakan *gadget* dan berapa lama durasi anak boleh menggunakan *gadget*.

- e. Pihak lain yang membantu dalam mencegah ketergantungan anak terhadap *gadget*

Pihak yang membantu dalam mencegah ketergantungan *gadget* diantaranya ada pihak keluarga dan juga sekolah. Pihak keluarga yang dapat membantu selain ibu adalah ayah. Ayah merupakan pendisiplin yang tegas. Pihak sekolah membantu dengan memberikan larangan bagi anak untuk membawa *gadget* ke sekolah. Penggunaan *gadget* di sekolah dianggap telah mengganggu kesehatan dan hubungan sosial anak.

## **Kesimpulan**

Dampak negatif penggunaan gadget pada anak sekolah dasar dapat berdampak bagi perkembangan sosialnya, seperti anak akan kurang aktif dalam bersosialisasi maupun kurang aktif secara fisik, lupa dengan lingkungan sekitarnya dan kurangnya waktu bermain bersama teman-temannya. Sedangkan dampak positif penggunaan gadget pada anak sekolah dasar dapat berdampak bagi perkembangan sosialnya, yaitu mempermudah komunikasi, media hiburan anak, meningkatkan kenyamanan dalam belajar, meningkatkan pengetahuan. Upaya mencegah ketergantungan anak terhadap penggunaan gadget yaitu: orang tua perlu memiliki pemahaman terhadap gadget, orang tua memberi arahan, memberi pengertian, memberi nasehat dan lain sebagainya, orang tua dapat mengarahkan anak untuk dapat berinisiatif melakukan interaksi, orang tua memberi aturan ketika anak tetap ingin menggunakan gadget, Orang tua perlu menjadi teladan yang baik bagi anak.

**Daftar Pustaka**

- Aditya, P. R. (2020). Pengaruh Pemakaian Gadget terhadap Perilaku Sosial Siswa di Sekolah Dasar Negeri Taal 01 Kecamatan Tapen Kabupaten Bondowoso. *Jurnal Keperawatan Profesional*. 8. (1).
- Alhady, N. C., Salsabila, A. F., & Azizah, N. N. (2018). Rekonstruksi Kognitif, Sosial-Emosional Siswa Melalui Internet Positif (Studi Penggunaan Internet/Smartphone pada Siswa MTs Negeri 7 Model Jakarta). *Sosio-Didaktika: Social Science Education Journal*, 1(1), 24-36.
- Ariston, Y., & Frahasini, F. (2018). Dampak Penggunaan Gadget Bagi Perkembangan Sosial Anak Sekolah Dasar. *Journal of Educational Review and Research*, 1(2), 86-91.
- Efraim, P. J. (2018). Hibungan 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.
- Munisa, M. (2020). Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Interaksi Sosial Anak Usia Dini Di TK Panca Budi Medan. *Jurnal Abdi Ilmu*, 13(1), 102-114.
- Nasrima, S. (2016). Pembinaan Perilaku Sosial Remaja Penghuni Yayasan Islam Media Kasih Kota Banda Aceh. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Kewarganegaraan*. 1 (1), 195.
- Noormianto, F. (2018). Pengaruh Intensitas Anak Mengakses Gadget dan tingkat control orangtua Anak terhadap Interaksi Sosial Anak SD Kelas Tinggi di SD Pasuruhan Kidul Kudus Jawa Tengah. *Elementary School*. 5. (1). 141.
- Nugraheni, C. (2020). Dampak Gadget Di Kalangan Pelajar. *Textura*, 5(1).
- 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), 25-36.
- Rubiyanto, R. (2011). *Metode Penelitian Pendidikan*. Surakarta : PSKGJ. FKIP UMS
- Syahyudin, D. (2019). Pengaruh Gadget Terhadap Pola Interaksi Sosial dan Komunikasi Siswa. *Gunabumas*, 2(1), 272-282.
- Syifa, L., Setianingsih, E. S., & Sulianto, J. (2019). Dampak Penggunaan Gadget terhadap Perkembangan Psikologi pada Anak Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 3(4), 527-533.
- Widiawati, I, Sugiman, H & Edy. (2014). Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Daya Kembang Anak. Jakarta. *E-journal Keperawatan*, 6(1), 1-6