Jurnal Educatio
ISSN: 2459-9522 (Print), 2548-6756 (Online)
Vol. 8, No. 3, 2022, pp. 1167-1173

Dampak Penggunaan *Gadget* Terhadap Perkembangan Karakter Siswa Sekolah Dasar

Sopian Sauri*, Andi Sulastri, Arif Rahman Hakim, Muhammad Sururuddin
Program Studi PGSD, Universitas Hamzanwadi, Lotim-Nusa Tenggara Barat, Indonesia
*Coresponding Author: sopiansauri1621@gmail.com

Abstract
This study aims to determine the impact of using gadgets on the character development of elementary school students in the limbungan hamlet. To find out the positive and negative impacts of gadgets on the character development of elementary school students in the hamlet of limbungan. This type of research uses qualitative descriptive, while data collection uses interviews, observations and documentation directly with informants in the field to obtain the required data. Data analysis used Miles and Huberman data analysis techniques, namely data collection, data reduction, data presentation, and drawing conclusions or verification to determine the impact of using gadgets on the character development of the Dusun Limbungan elementary school students. The results of this study indicate that there are several impacts of using gadgets on the character development of elementary school students in Limbungan Hamlet, including students becoming individualists, rarely interacting socially with the outside environment or their peers, neglecting their obligations such as studying, not caring about anything until they forget the time. such as neglecting to pray, and being lazy to recite the Koran this greatly affects the social attitudes, responsibilities and religious attitudes of students. The impact is caused by students who use gadgets too often with too long a duration of time and a lack of supervision from parents which makes students addicted and makes students lazy to do more useful things.
Keywords: *effect of gadget; character development*

Abstrak
Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui dampak penggunaan *gadget* terhadap perkembangan karakter siswa sekolah dasar yang ada di dusun limbungan. Untuk mengetahui dampak positif dan negatif *gadget* terhadap perkembangan karakter siswa SD di dusun limbungan. Jenis penelitian ini menggunakan Deskriptif kualitatif, sedangkan pengumpulan data menggunakan adalah wawancara, observasi dan dokumentasi secara langsung dengan informan yang ada dilapangan untuk mendapatkan data yang dibutuhkan. Analisis data menggunakan teknik analisis data Miles dan Huberman yaitu Pengumpulan data, Reduksi data, Penyajian data, dan penarikan kesimpulan atau verifikasi untuk mengetahui dampak penggunaan *gadget* terhadap perkembangan karakter siswa sekolah dasar Dusun Limbungan. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat beberapa dampak penggunaan *gadget* terhadap perkembangan karakter siswa sekolah dasar di Dusun Limbungan, diantaranya siswa menjadi seorang yang individualis, jarang melakukan interaksi sosial dengan lingkungan luar atau teman sebayanya, lalai terhadap kewajibannya seperti belajar, tidak memperdulikan apapaun sampai melupakan waktu seperti melalaikan solat, dan bermalas-malasan untuk mengaji hal ini sangat mempengaruhi sikap sosial, tanggung jawab dan sikap religius siswa. Dampak tersebut disebabkan siswa yang terlalu sering menggunakan *gadget* dengan durasi waktu yang terlalu lama dan kurangnya pengawasan dari orang tua yang membuat siswa menajdi kecanduan dan membuat siswa menjadi malas melakukan hal yang lebih bermanfaat.
Kata Kunci: pengaruh *gadget;* perkembangan karakter

Article History:
Received 2022-08-17
Revised 2022-10-07
Accepted 2022-10-12

DOI:
10.31949/educatio.v8i3.3326

This is an open access article under the CC BY-SA license.
Copyright © 2022 by Author

PENDAHULUAN

Seiring dengan perkembangan zaman kemajuan teknologi yang setiap hari, bahkan setiap detik semakin canggih dan terus berkembang, membawa perubahan yang sangat besar dalam kehidupan manusia, dengan kecanggihannya bisa membantu dan mempermudah segala pekerjaan manusia. Pada zaman modern saat ini, manusia dituntut untuk mengikuti zaman yang dimana kehidupan menjadi serba praktis, oleh karena itu diciptakan alat-alat untuk membantu kelancaran dan meringankan pekerjaan manusia, salah satunya yaitu *gadget*. Menurut Mayeti & Sunita (2018) menjelaskan bahwa *Gadget* adalah alat elektronik yang memiliki pembaharuan dari hari ke hari sehingga membuat hidup manusia lebih praktis. *Gadget* juga tidak terlepas dengan pendidikan karena, dengan kecanggihan *gadget* mempermudah manusia dalam mencari informasi dan pengetahuan bahkan siswa juga tidak asing dengan penggunaan *gadget* (Galingging et al, 2022). Dampak yang ditimbulkan oleh *gadget* cukup banyak, diantaranya dalam pola pikir yaitu, mampu membantu anak dalam mengatur kecepatan bermain, mengolah strategi dalam permainan, dan membantu meningkatkan kemampuan otak anak selama dalam pengawasan yang baik. Selain itu, aplikasi-aplikasi yang terdapat di dalam *gadget* seperti *google* untuk mengakses materi pembelajaran kapan dan dimana saja. Selain itu ada *youtube*, dimana anak dapat mencari berbagai hal serta informasi yang menarik. Berbagai potensi dan kelebihan yang dimiliki *gadget,* diharapkan menjadi sumber alternatif yang dapat meningkatkan efektifitas proses belajar anak.

Selain dampak positif yang ditimbulkan oleh *gadget,* terdapat juga dampak negatif dibalik kemajuan dan kecanggihan dari *gadget* itu sendiri. *Gadget* juga dapat merusak otak anak dan jaringan syaraf apabila terlalu sering menggunakan *gadget*. Selain itu juga menyebabkan anak kurang berinterakasi dengan orang lain karena terlalu terpaku dengan *gadget*. Anak akan menjadi individual dengan zona nyamannya bersama *gadget* sehingga kurang memiliki sikap peduli terhadap orang lain.

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan pada bulan Februari 2022 di Dusun Limbungan, banyak sekali siswa SD yang sudah bisa bermain *gadget* tanpa pengawasan dari orang tua, hal ini menyebabkan siswa lebih cenderung memanfaatkan *gadget* hanya untuk bermain bahkan sampai seharian siswa tidak pernah bosan dibandingakan melakukan hal-hal yang lebih bermanfaat bagi siswa itu sendiri. Hal ini menyebabkan siswa menjadi individualis terhadap lingkungan sosialnya dan lupa waktu melakukan kewajibannya, seperti belajar dan ibadah. Hilangnya karakter religius siswa, ditandai dengan siswa mengabaikan sholat bahkan bermalas malasan apabila disuruh pergi mengaji, dikarenakan siswa asik bermain gadget seharian. Hilangnya karakter tanggung jawab siswa seperti belajar, membantu orang tua, yang disebabkan rasa malas akibat bermain gadget dan kurangnya pengawasan dari orang tua terhadap siswa. Dalam proses pembelajaran siswa kurang fokus memperhatikan guru ketika menjelaskan materi pelajaran yang diberikan dikarenakan siswa asik bermain dan berbicara dengan temannya membahas terkait game online. Penyalahgunaan terhadap *gadget* oleh siswa akan berpengaruh pada sikap dan karakter siswa yang cenderung mejadi pemalas khususnya dalam belajar. Siswa terbiasa menggunakan *gadget* hanya untuk bermain saja sehingga dalam diri mereka tertanam jiwa pemalas dan sulit untuk berkembang dalam proses pembelajaran. Karena dengan bermain *Gadget* tersebut dapat menghilangkan rasa bosan siswa karena bagus dan menarik daripada mengerjakan kewajibannya sendiri yaitu belajar, yang nantinya akan sangat berpengaruh terhadap perkembangan karakter anak yang kurang baik.

Salah satu faktor atau stimulus yang dapat mempengaruhi perkembangan karakter siswa yaitu kebiasaan siswa dalam bermain *gadget*. Karena penggunaan *gadget* yang berlebihan akan berdampak buruk bagi pola perilaku siswa dalam kesehariannya (Alifiani et al, 2019; Boiliu, 2020). Siswa yang cenderung terus-menerus menggunakan *gadget* akan membuat siswa menjadi menutup diri dengan teman-temannya dan lingkungan sekitarnya. Hal ini sangat menghawatirkan bagi siswa karena pada masa anak-anak mereka masih labil dan memiliki rasa ingin tahu yang sangat tinggi, karena berpengaruh terhadap meningkatnya sifat konsumtif pada siswa. Oleh karena itu peran orang tua disini sangat dibutuhkan sekali untuk membimbing anaknya dalam bermain *gadget* khususnya pada saat di lingkungan rumah ((Fatmala et al, 2021; Yulianingsih et al, 2020).

Penelitian yang terkait dampak gadget terhadap pembentukkan karakter siswa pernah dilakukan sebelumnya, diantara pada anak-anak usia dini seperti pada penelitian Rahmalah et al (2019) pada beberapa anak di Taman Kanak-kanak (TK) UMP Dukuhwaluh dan Erna (2021) anak usia dini di TK Pratama Kids

Sukabumi Bandar Lampung. Penelitian serupa dengan sampel anak usia sekolah dasar pernah dilakukan Agustina (2022) pada anak-anak anak-anak usia SD di Desa Kedungwaru Kidul RT 01 RW 04 Demak, Puspitasari et al. (2021) pada siswa MI Muhammadiyah 27 Surabaya di masa pandemi Covid 19, dan Oktasari (2021) pada siswa MI Fathul Huda Wates. Ada pun penelitian ini berusaha melakukan kajian dampak penggunaan gadget terhadap perkembangan karakter beberapa anak usia sekolah dasar di Dusun Limbungan. Berdasarkan uraian tersebut, maka penelitian ini bertujuan untuk melakukan analisis dampak penggunaan *gadget* terhadap perkembangan karakter siswa sekolah dasar Dusun Limbungan.

METODE PENELITIAN

Peneliti ini menggunakan jenis penelitian kualitatif. Karena dalam penelitian kualitatif ini berupa kata-kata yang tertulis maupun lisan, yang dilakukan dengan cara wawancara. Peneliti akan melakukan wawancara kepada guru dan orang tua siswa untuk mengumpulkan data agar mengetahui dengan jelas apa saja dampak yang ditimbulkan *gadget* terhadap perkembangan karakter serta, melakukan wawancara kepada siswa untuk mengetahui lebih lanjut apa saja dampak yang dipengaruhi oleh *gadget*.

Penelitian ini dilakukan di Dusun Limbungan, Desa Perigi Kecamatan Suela Kabupaten Lombok Timur, dengan kurun waktu tertentu. Dengan melakukan observasi serta wawancara terhadap guru, wali murid dan siswa untuk menemukan permasalahan yang terjadi ketika proses penelitian berlangsung. Jumlah responden dalam penelitian ini 20 diantaranya, orang tua siswa berjumlah 7 orang, guru berjumlah 3 orang serta siswa berjumlah 10 orang.

Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data pada penelitian ini menggunakan observasi, wawancara dan dokumentasi. Penelitian ini menggunakan teknik observasi yang bertujuan untuk melihat dan mengamati secara langsung bagaimana dampak penggunaan *gadget* terhadap perkembangan karakter siswa. Penggunaan teknik wawancara dalam penelitian ini bertujuan untuk memperoleh informasi lebih lanjut mengenai dampak penggunaan *gadget* terhadap perkembangan karakter siswa. Informasi dalam penelitian ini diperoleh dari guru, orang tua siswa dan siswa itu sendiri, dengan cara melakukan wawancara mengenai hal-hal yang berkaitan dengan dampak penggunaan *gadget* terhadap perkembangan karakter siswa untuk mengetahui pendapat, dan solusi untuk meminimalisir dampak negatif yang mempengaruhi perkembangan karakter siswa. Sedangkan pada dokumentasi berisi bukti-bukti hasil dari penelitian yang telah dilakukan baik berupa tulisan, gambar, video atau data-data yang didapatkan pada saat melakukan penelitian.

Dalam penelitian ini menggunakan analisis data miles dan Hubberman (dalam Ibrahim 2018: 109) analisis data terdiri dari kegiatan pengumpulan data, reduksi data (data *reduction*), penyajian data (data *display*), dan penarikan serta pengujian kesimpulan (*drawing and verifying conclusion*). Sedangkan untuk mencapai keabsahan data pada penelitian ini menggunakan kriteria keabsahan data menurut Moleong (dalam Ibrahim, 2018: 120), ketepercayaan (*credibility*), keterlatihan (*transferability*), kebergantungan (*dependability*), dan kepastian (*confirmability*).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini berusaha mendeskripsikan dampak penggunaan gadget terhadap perkembangan karakter siswa. Data yang dikumpulkan dalam penelitian ini berupa hasil wawancara dengan siswa, orang tua siswa dan guru terkait penggunaan gadget, aktivitas belajar dan pembentukkan karakter siswa.

Hasil wawancara dengan siswa diketahui beberapa fakta diantaranya sebagian besar siswa di Desa Perigi Kecamatan Suela Kabupaten Lombok Timur memiliki gadget karena memang diberikan oleh orang tuanya. Sebagian siswa lagi memang tidak memiliki gadget tapi sering menggunakan gadget milik kedua orang tuanya ketika ada kesempatan saat orang tuanya sibuk atau melepas gadget di rumah. Siswa sekolah dasar seharusnya belum saatnya untuk diberikan atau bahkan dibelikan *gadget*, karena pada usia ini siswa masih dalam tahap pertumbuhan motoriknya salah satunya yaitu bermain dengan permainan seusianya. Namun dengan adanya gadget siswa menjadi malas bermain dengan teman sebaya karena lebih mementingkan *gadget* siswa malas melakukan hal-hal yang lebih penting seperti belajar, mengerjakan tugas bahkan lalai akan solat

dan mengaji. Oleh karenanya, orang tua perlu membatasi anaknya untuk bermain gadget. Hal ini sesuai dengan pendapat Sugiarti & Andyanto (2022) dan Rini et al. (2021) yang menyatakan pembatasan bermain gadget perlu dilakukan untuk menghindari permasalahan yang timbul dari pemakaian gadget pada anak usia dini, seperti kecanduan yang sulit disembuhkan. Hal ini sejalan juga dengan hasil penelitian Hidayatuladkia et al (2021) dan sari et al. (2022) bahwa peran orang tua dalam mengontrol atau mengawasi penggunaan gadget pada anak yakni dengan membatasi waktu penggunaan gadget. Orang tua perlu mengendalikan ataupun mengatur jadwal penggunaan handphone (Istikomah, 2022). Orang tua sebaiknya lebih banyak membimbing siswa, terutama dalam perkembangan karakter salah satunya karakter sikap tanggung jawab yaitu belajar agar hasil belajar meningkat bukan memberikan siswa untuk menggunakan *gadget* apalagi tanpa bimbingan dan kontrol orang tua. Karena dengan memberikan siswa *gadget* yang hanya akan membuat anak menjadi malas belajar (Syifa et al, 2019).

Dari hasil wawancara dan observasi siswa juga diperoleh fakta bahwa gadget sering digunakan siswa untuk bermain *game* seperti *free fire, mobile legend* dan bermain tik tok serta menonton *youtube. Gadget diketahui* memiliki banyak fitur-fitur yang menarik sehingga membuat siswa tertarik untuk menggunakannya walaupun banyak sekali dampak negatifnya khususnya siswa sekolah dasar yang belum bisa memfilter mana yang baik dan mana yang harus ditinggalkan di dalam *gadget* seperti seringnya berkata kasar dalam bermain *game,* timbulnya rasa malas dalam belajar karena lebih mementingkan *gadget.* Selain itu dengan banyaknya siswa yang bermain *gadget* jarang sekali siswa bermain dengan teman sebayanya karena lebih senang bermain dengan *gadget* daripada bermain dengan teman sebaya, yang membuat siswa menjadi seseorang yang individualis yang berpengaruh terhadap karakter sosial siswa. Menurut Janttaka (2020) anak yang sering bermain game akan kurang berinteraksi dengan teman sebaya dan tetangga, mereka memiliki gangguan fisiologis dan penyakit mental. Anak usia sekolah dasar seharusnya banyak bermain dengan teman sebayanya atau bermain dengan permainan seorang anak. Dampak negatif lain dari penggunan *gadget* adalah membuat siswa lebih senang menyendiri daripada bermain dengan teman sebayanya. Anak yang keseringan bermain *gadget* cenderung diam di depan *gadgetnya* masing-masing tanpa memperdulikan sekitarnya. Temuan ini sejalan dengan pendapat Adib (2021), ketika anak merasa nyaman bermain dengan gadget kesukaannya, dia akan lebih asyik dan senang menyendiri memainkan gadget tersebut Secara tidak sadar siswa sudah mengalami ketergantungan dalam bermain *gadget.*

Dari hasil wawancara juga diperoleh temuan bahwa anak tidak pernah sama sekali memanfaatkan gadget untuk mencari atau mengerjakan tugas yang diberikan oleh gurunya dengan berbagai alasan, baik itu tidak bisa maupun kemauan siswa yang tidak pernah mau menggunakan gadget untuk mencari pelajaran atau belajar menggunakan gadget tersebut, yang dikarenakan siswa lebih senang dan sering menggunakan gadget untuk bermain saja. Sebenarnya *gadgdet* juga memiliki dampak positif yang bisa dimanfaatkan oleh siswa seperti mengakses pembelajaran, mendownload aplikasi-aplikasi belajar yang bisa digunakan untuk belajar atau mengerjakan tugas dan mengasah otak siswa sehinga, kemampuan dan kecerdasan dalam memahami pelajaran akan meningkat (Mahfud & Wulansari, 2018). Namun banyak anak yang belum meanfaatkan fitur-fitur tersebut sebagai penunjang belajar serta untuk meningkatkan prestasi belajarnya.

Ketergantungan dalam bermain *gadget* pada siswa juga karena lamanya durasi bermain *gadget* dan keseringan dilakukan hampir setiap hari yang membuat siswa menjadi pribadi yang memiliki karakter anti sosial, yang menyebabkan siswa lupa berkomunikasi dan berinteraksi terhadap lingkungan disekitarnya maupun lingkungan di sekolahnya. Peneliti menemukan siswa menggunakan *gadget* dengan durasi yang lama, hal ini menyita waktu siswa untuk bermain dengan teman sebaya, karakter tanggung jawab kepada diri sendiri yang mulai di lalaikan seperti belajar dan mengerjakan tugas serta waktu istirahat yang cukup bukan hanya menghabiskan waktu untuk bermain *gadget* saja. Menurut Anggraini (2019) anak yang terlalu lama bermain gadget akan menjadi mereka ketergantungan terhadap gadget, sehingga sulit untuk untuk membatasi mereka bermain gadget dan menyebabkan sulit belajar. Hal tersebut sejalan dengan pendapat yang mengungkapkan bahwa dampak negatif penggunaan gadget yakni anak cenderung memiliki ketergantungan pada gadget dan juga penurunan konsentrasi saat belajar (Harsela & Qalbi, 2020; Saputri & Pambudi, 2018).

Temuan lain yang diperoleh dari penelitian ini adalah banyak siswa bermain *gadget* yang menyepelekan sikap-sikap religius seperti solat tepat waktu dan pergi mengaji. Siswa yang asik bermain *gadget* menjadi lupa waktu (Iswidharmanjaya, 2014), seperti solat ataupun mengaji, siswa sering tidak mendengar orang tua apabila diperintahkan. disini juga perlunya peran orang tua untuk menasehati siswa pada saat waktu solat atau mengaji seharusnya siswa siap-siap untuk bergegas mepersiapkan diri untuk solat atau mengaji bukan terpaku untuk bermain *gadget* saja, hal ini menyebabkan karakter religius siswa menjadi tidak baik karena sering melalaikan solat ataupun mengaji jika sudah cenderung bermain *gadget*.

Lembaga sekolah sudah melarang siswa untuk membawa *gadget,* akan tetapi siswa yang sudah terbiasa menggunakan *gadget* menganggap sekolah adalah tempat yang membosankan, karena guru mengatakan tidak sedikit siswa sering membicarakan tentang *gadget* pada saat pembelajaran berlangsung, siswa juga sering mengerjakan PR di sekolah hal ini menunjukan bahwa sikap lalai dan malam siswa muncul akibat kecanduan dalam bermain *gadget,* hal tersebut tidak akan terjadi apabila orang tua tidak memberikan siswa bermain *gadget* terlalu dini, karena orang tua juga yang sering mengiyakan apabila siswa meminta *gadget,* orang tua seakan-akan tidak peduli terhadap dampak yang akan ditimbulkan oleh *gadget*. Padalah seperti yang ada dalam wawancara orang tua banyak yang mengeluhkan siswa yang sering tidak mendengarkan, berkata kasar, membantah perintah orang tua, itu disebabkan karena kecenderungan siswa bermain *gadget* yang tidak memperdulikan apapun pada saat bermain *gadget* dan apabila siswa diganggu pada saat bermain *gadget* siswa otomatis marah karena kesenangannya dalam bermain *gadget* diganggu. Dari hasil wawancara juga terdapat orang tua yang kurang berperan dalam mengontrol penggunaan gadget pada anak dikarenakan kesibukan dalam bekerja. Peran orang tua dalam memberikan batasan waktu dalam menggunakan gadget tidak ada. Jika orang tua sibuk bekerja handphone memang sudah menjadi pegangannya. Orang tua sudah mempercayakan sepenuhnya pada anak. Hal tersebut dapat menyebabkan anak terkena dampak negatif gadget. Meskipun sibuk dengan pekerjaan alangkah baiknya jika orang tua tetap berusaha memberikan batasan waktu agar anak bisa disiplin dalam memanfaat gadget. Anak juga tau kapan waktu ia bermain, belajar ataupun membantu orang tua (Kurniati et al, 2020; Sahriana, 2019).

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan Sebagian besar siswa yang mengalami perkembangan karakter sosial, tanggung jawab terhadap tugasnya dan religiusnya cenderung memiliki kebiasaan bermain *gadget* yang hampir setiap hari. Selain mempengaruhi karakter dampak penggunan *gadget* pada siswa sekolah dasar juga berdampak terhadap kesehatan siswa. temuan dari penelitian ini hampir serupa dengan beberapa temuan penelitian sebelumnya, seperti temuan Syifa et al. (2019) dan Kurniawan (2020) dalam penelitiananya yang menyatakan bahwa anak yang menggunakan gadget menjadi mudah marah, suka membangkang, menirukan tingkah laku dalam gadget serta berbicara sendiri pada gadget. Sedangkan pengaruhnya terhadap perkembangan moral, berdampak pada kedisiplinan, anak menjadi malas melakukan apapun, meninggalkan kewajibannya untuk beribadah, dan berkurangnya waktu belajar akibat terlalu sering bermain game dan menonton youtube.

KESIMPULAN

Kesimpulan dari penelitian ini adalah berbagai dampak negatif dari penggunaan gadget yang timbul diantaranya banyak siswa menjadi seorang yang individualis, jarang melakukan interaksi sosial dengan lingkungan luar atau teman sebayanya, lalai terhadap kewajibannya seperti belajar, tidak memperdulikan apapaun sampai melupakan waktu seperti melalaikan solat, dan bermalas-malasan untuk mengaji hal ini sangat mempengaruhi sikap sosial, tanggung jawab dan sikap religius siswa. Masih banyak orang tua yang memeberikan siswa menggunakan *gadget* tanpa bimbingan dan pengawasan dari orang tua siswa sehingga siswa menggunakan *gadget* hanya untuk bermain-main saja atau mengerjakan hal-hal yang tidak bermanfaat. Jadi, disini peran orang tua sangat penting sekali terhadap perkembangan karakter siswa, dengan memperhatikan dan mengontrol apa yang dilakukan siswa khususnya dalam penggunaan *gadget* akan membuat karakter siswa akan menjadi lebih baik.

DAFTAR PUSTAKA

Adib, H. (2021). Problematika penggunaan gadget dalam pembelajaran masa pandemi Covid-19 (Dampak dan solusi bagi kesehatan siswa). *Asatiza: Jurnal Pendidikan*, *2*(3), 170-179.

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.

Alifiani, H., Nurhayati, N., & Ningsih, Y. (2019). Analisis penggunaan gadget terhadap pola komunikasi keluarga. *Faletehan Health Journal*, *6*(2), 51-55.

Boiliu, F. M. (2020). Peran Pendidikan Agama Kristen Di Era Digital Sebagai Upaya Mengatasi Penggunaan Gadget Yang Berlebihan Pada Anak Dalam Keluarga Di Era Disrupsi 4.0. *REAL DIDACHE: Journal of Christian Education*, *1*(1), 25-38.

Fatmala, S., Bintoro, H. S., & Ardianti, S. D. (2021). Analisi Perhatian Orang Tua selama Pembelajaran Daring terhadap Kemampuan Pemahaman Matematis Siswa. *Jurnal Ilmiah Bina Edukasi*, 14(1), 1–10. https://doi.org/10.33557/jedukasi.v14i1.1365

Galingging, C. I., Pratiwi, D. S., Amaliah, D., Ananda, E., Mubarak, M. Z., Ilmi, R. B., & Asyifa, S. (2022). Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Prestasi Belajar Siswa Man 3 Medan Di Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Handayani Pgsd Fip Unimed*, *13*(1), 14-20.

Harsela, F., & Qalbi, Z. (2020). Dampak Permainan Gadget dalam Memengaruhi Perkembangan Kognitif Anak di TK Dharma Wanita Bengkulu. *Jurnal Pena Paud*, 1(1), 27 – 39. https://doi.org/10.33369/penapaud.v1i1.13851

Hidayatuladkia, S. T., Kanzunnudin, M., & Ardianti, S. D. (2021). Peran Orang Tua dalam Mengontrol Penggunaan Gadget pada Anak Usia 11 Tahun. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, *5*(3), 363–372. https://doi.org/10.23887/jppp.v5i3.38996

Istikomah, N. (2022). Analisis Dampak Game Online Terhadap Aspek Kehidupan Sosial Pada Siswa Kelas V Sdn 07 Kendaldoyong Kecamatan Petarukan Kabupaten Pemalang. *JGK (Jurnal Guru Kita)*, *6*(2), 19-27.

Iswidharmanjaya, D. (2014). *Bila Si Kecil Bermain Gadget: Panduan bagi orang tua untuk memahami factor-faktor penyebab anak kecanduan gadget* (Vol. 1). Bisakimia.

Janttaka, N. (2020). Analisis Dampak Game Online Mobile Legend Pada Anak Usia Sekolah Dasar Di Desa Junjung Kecamatan Sumbergempol Kabupaten Tulungagung. *Inventa: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, *4*(2), 132-141.

Kurniati, E., Nur Alfaeni, D. K., & Andriani, F. (2020). Analisis Peran Orang Tua dalam Mendampingi Anak di Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(1), 241. https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i1.541.

Mahfud, M. N., & Wulansari, A. (2018). Penggunaan Gadget untuk Menciptakan Pembelajaran yang Efektif. Seminar Nasional Pendidikan 2018.

Mayenti, N. F., & Sunita, I. (2018). Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Anak Usia Dini Di Paud Dan Tk Taruna Islam Pekanbaru. *Photon: Jurnal Sain Dan Kesehatan*, 9(1), 208-213.

Okitasari, W. (2021). Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Pengembangan Pendidikan Dan Karakter Budaya Anak Bangsa. *Jurnal Pendidikan Nusantara*, *2*(1).

Puspitasari, V., Martati, B., & Pribowo, F. S. P. (2021). Analisis Dampak Gadget Pada Pembentukan Karakter Dalam Masa Pandemi Covid 19 Siswa MI Muhammadiyah 27 Surabaya. *Jurnal Review Pendidikan Dasar: Jurnal Kajian Pendidikan Dan Hasil Penelitian*, *7*(1), 7-13.

Rahmalah, P. Z., Astuti, P., Pramessetyaningrum, L., & Susan, S. (2019, December). Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Pembentukan Karakter Anak Usia Dini. In *Prosiding Seminar Nasional Lppm Ump* (pp. 302-310).

Rini, N. M., Pratiwi, I. A., & Ahsin, M. N. (2021). Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perilaku Sosial Anak Usia Sekolah Dasar. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, *7*(3), 1236-1241.

Sahriana, N. (2019). Pentingnya Peran Orang Tua dalam Penggunaan Gadget pada Anak Usia Dini. *Jurnal Smart PAUD*, 2(1), 60–66. Retrieved from http://ojs.uho.ac.id/index.php/smartpaud/article/view/5922/pdf

Saputri, A. D., & Pambudi, D. A. (2018). Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Kemampuan Intraksi Sosial Anak Usia Dini. In *Annual Conference on Islamic Early Childhood Education (ACIECE)* (Vol. 3, pp. 265-278). Retrieved from http://ejournal.uin-suka.ac.id/tarbiyah/conference/index.php/aciece/aciece3.

Sari, D. T. L., Khamdun, K., & Fadani, M. A. (2022). Peran Orang Tua Dalam Mengontrol Penggunaan Gadget Pada Anak Usia SD di Desa Soco Kecamatan Dawe Kabupaten Kudus. *Jurnal Pendidikan dan Konseling (JPDK)*, *4*(4), 1188-1194.

Sugiarti, Y., & Andyanto, H. (2022). Pembatasan Penggunaan Gadget Terhadap Anak Dibawah Umur Oleh Orang Tua. *Jurnal Jendela Hukum*, *9*(1), 81-92.

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. https://doi.org/10.23887/jisd.v3i4.22310

Yulianingsih, W., Suhanadji, S., Nugroho, R., & Mustakim, M. (2020). Keterlibatan Orangt ua dalam Pendampingan Belajar Anak selama Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2), 1138–1150. https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i2.740.