



Journal Homepage



<https://ejournal.unibabwi.ac.id/index.php/tekiba/index>

TEKIBA: Jurnal Teknologi dan Pengabdian Masyarakat



Journal Title

Metode Mengurangi Kecanduan Gadget dan Meningkatkan Prestasi Dengan Mengenal Gaya Belajar Anak

Muhammad Zainal Roisul Amin^{1**}  Adi Mulyadi²  Lesty Wulandari³ 
Bambang Sri Kaloko⁴ 

¹mzainalra@unibabwi.ac.id, ²adimulyadi@unibabwi.ac.id,

³lestyowulandari@unej.ac.id, ⁴kaloko@unej.ac.id

****Correspondence Author** : mzainalra@unibabwi.ac.id

^{1,2}Program Studi Teknik Elektro, Fakultas Teknik, Universitas PGRI Banyuwangi, 68416, Indonesia

³Program Studi Farmasi, Fakultas Farmasi, Universitas Jember, 68162, Indonesia

⁴Program Studi Teknik Elektro, Fakultas Teknik, Universitas Jember, 68162, Indonesia

ARTICLE INFO

ABSTRACT

Article History:

Revised Date: 25 April 2024

Published Date: 30 April 2024

Keywords:

Addiction Gadgets, Parenting, Educate, Learning

Addiction to gadgets or devices can occur in children or adults. Addiction can happen to anyone, whether they are children or adults. So, if someone becomes addicted to gadgets. The cause of gadget addiction is the habit of interacting without rules, leading people to increasingly feel the pleasure and addiction of interacting in the virtual world. Gadget addiction is very dangerous when experienced by children because it poses problems for them including a lack of socialisation with friends as they already have virtual friends, not communicating with those around them, and health issues such as eyesight problems that can affect a child's emotional stability. From these issues, it is necessary to educate parents to always accompany and limit their children while playing with gadgets. Many parents do not understand how to support their children while playing with gadgets, which is one of the challenges faced by parents at Khodijah 112 Dadapan Kindergarten. Therefore, it is important to raise awareness among parents about how to support their children so that they do not become addicted to gadgets and how parents can understand their children's learning methods to improve their academic performance.

1. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi dan komunikasi saat ini sangat pesat. Perkembangan teknologi dan komunikasi memberikan dampak yang sangat besar terhadap dunia pendidikan, tidak hanya orang dewasa yang mengenal teknologi dan komunikasi canggih tetapi juga anak-anak usia dini

[1][2][3]. Saat ini kurang lebih 45 juta menggunakan internet, dimana sembilan juta diantaranya menggunakan ponsel untuk mengakses internet. Padahal tahun 2001, jumlah pengguna internet di Indonesia hanya setengah juta penduduk. Jumlah ini semakin bertambah karena semakin mudah didapat serta terjangkaunya harga dari ponsel cerdas [4][5].

Dalam survei yang dilakukan oleh Badan Pusat Statistik (BPS) yang bekerjasama dengan Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII), mencatat bahwa pengguna internet di Indonesia hingga akhir tahun 2013 mencapai 71,19 juta orang, survei ini dilakukan pada 78 kabupaten/kota dan 33 provinsi [6]. Jumlah tersebut mengalami kenaikan dibandingkan dengan hasil survei tahun 2012 yaitu sebanyak 63 juta orang. Itu berarti mengalami kenaikan sebanyak 13 persen, bahkan menurut survei di Sulawesi Utara sudah 100% menggunakan komputer dan internet [7][8]. Gadget merupakan salah satu perangkat elektronik yang memiliki fungsi khusus dalam kehidupan manusia [9][10]. Sebenarnya, gadget ditujukan untuk orang-orang yang memiliki kepentingan dalam hal bisnis, sekolah, kuliah atau kantor [11][12].

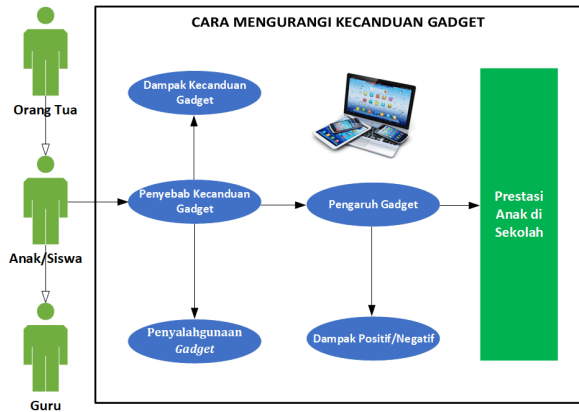
Namun penggunaan gadget sering kali disalahgunakan oleh sebagian pihak, seperti orang tua secara instan memberikan fasilitas gadget untuk media dalam mendidik anaknya yang masih berusia dini [13][14][15]. Arus informasi yang mengglobal yang berdampak pada pergeseran norma dan nilai, harus diwaspadai melalui penyaringan oleh norma nilai yang baik yang melekat dalam masyarakat Indonesia [16]. Ungkapan Ilmu pengetahuan bebas nilai dan iptek menjadi tulang punggung pembangunan serta dengan teknologi apapun dapat dicapai harus disaring dengan kewaspadaan [17]. Kecanduan gadget atau gawai bisa terjadi pada anak atau orang dewasa [18][19]. Kecanduan bisa terjadi pada siapa pun, baik usia anak-anak maupun orang dewasa. Penyebab kecanduan gadget adalah kebiasaan berinteraksi tanpa aturan sehingga orang semakin merasakan candu dan nikmatnya berinteraksi di dunia maya [20].

Berbagai permasalahan tersebut dibutuhkan pemahaman kepada orangtua untuk selalu mendampingi anaknya dan membatasi anaknya saat bermain gadget. Banyaknya orangtua yang tidak memahami bagaimana metode mendampingi anak saat bermain gadget adalah salah satu permasalahan yang dihadapi oleh para orangtua di TK Khodijah 112 Dadapan, Maka dibutuhkan sosialisasi kepada orangtua bagaimana metode pendampingan kepada anaknya sehingga tidak kecanduan sebuah gadget dan bagaimana orangtua

memahami metode belajar anaknya sehingga prestasi anaknya meningkat.

2. METODE

Tahapan dalam mengurangi kecanduan gadget pada anak dengan meningkatkan prestasi belajar yang dijelaskan pada gambar 1.



Gambar 1. Tahapan Mengurangi Kecanduan Gadget Pada Anak

a. Penyebab Kecanduan Gadget

Faktor yang menyebabkan kecanduan handphone diantaranya yaitu meliputi Faktor Internal, Faktor Situasional, Faktor Sosial dan Faktor Eksternal. Faktor Internal yang dimaksud adalah kontrol diri yang rendah, kebiasaan menggunakan telepon genggam yang tinggi, dan kesenangan pribadi yang tinggi dapat menjadi prediksi kerentanan individu mengalami kecanduan gadget (*handphone*).

Faktor Situasional yaitu terdiri atas faktor penyebab yang mengarah pada penggunaan *handphone* sebagai sarana membuat individu merasa nyaman secara psikologis ketika menghadapi situasi yang tidak nyaman, seperti pada saat stres, mengalami kesedihan, merasa kesepian, mengalami kecemasan, mengalami kejenuhan belajar, dan leisure boredom (tidak adanya kegiatan saat waktu luang) dapat menjadi penyebab kecanduan gadget(*handphone*). Sedangkan Faktor Sosial terdiri atas faktor penyebab kecanduan *handphone* sebagai sarana berinteraksi dan menjaga kontak dengan orang lain. Selain faktor internal juga terdapat Faktor Eksternal yang mengakibatkan kecanduan *handphone* yaitu faktor yang berasal dari luar diri individu. Faktor ini terkait dengan tingginya paparan media tentang *handphone* dan berbagai fasilitasnya.

b. Dampak Kecanduan Gadget

Dampak dari kecanduan handphone meliputi dampak Konsumtif, dampak Psikologis, dampak Fisik, dampak Akademis/pekerjaan dan dampak Hukum. Dampak Konsumtif dari penggunaan handphone dengan berbagai fasilitas yang ditawarkan penyedia jasa layanan handphone (operator) sehingga membuat individu harus mengeluarkan biaya untuk memanfaatkan fasilitas yang digunakan. Dampak Psikologis yaitu individu merasa tidak nyaman atau gelisah ketika tidak menggunakan atau tidak membawa handphone. Dampak Fisik yang terjadi yaitu adanya gangguan seperti gangguan atau pola tidur yang berubah. Dampak Relasi sosial yaitu berkurangnya kontak fisik secara langsung dengan orang lain. Sedangkan dampak Akademis/pekerjaan yaitu berkurangnya waktu untuk mengerjakan sesuatu yang penting dengan kata lain berkurangnya produktivitas sehingga mengganggu akademis atau pekerjaan. Selain itu juga terdapat dampak hukum dalam kecanduan handphone yaitu keinginan untuk menggunakan handphone yang tidak terkontrol menyebabkan menggunakan handphone saat mengemudi dan membahayakan bagi diri sendiri dan pengendara lain.

c. Penyalahgunaan Gadget Dalam Aktivitas Belajar Siswa

siswa akan lebih berprestasi bila dapat meminimalkan waktu dalam penggunaan gadget yang tidak penting, dan mengalihkannya dengan cara mengisi hal-hal positif. Fasilitas canggih yang telah diberikan dalam sebuah handphone sudah semestinya dipergunakan dengan sebaik mungkin dan sebagaimana mestinya. Penggunaan handphone yang terlalu lama dapat menimbulkan hal hal negative, maka sebaiknya remaja yang sering menggunakan handphone untuk menelepon hanya menggunakan seperlunya saja. Orang tua harus mempertimbangkan segala sesuatu yang akan diberikan kepada anak dengan melihat akibatnya terhadap perkembangan anak terutama pada usia remaja. Akibat Penyalahgunaan Gadget seperti halnya melakukan akses sembarangan seperti mengakses konten-konten porno yang kini semakin merajalela dan semakin mudah anak dan remaja dalam mengakses semua itu dengan berbagai fasilitas seperti smartphone, gadget, merayapnya usaha warnet diberbagai tempat baik di desa maupun di kota karena sekarang ini

internet sudah dapat diakses dimana saja. Semakin maraknya game online di berbagai tempat karena juga sudah semakin banyak tempat game center yang membuat anak menjadi kecanduan pada game online dan mengganggu proses belajar mereka bahkan dapat mengubah sifat anak jadi kurang bersosialisasi terhadap lingkungan. Kasus anak yang hilang dan pemerkosaan akibat dari media sosial misalnya berkenalan melalui Facebook bahkan hingga berpacaran berkat perkenalannya melalui Facebook. Dampaknya tindak pemerkosaan ataupun penculikan, penipuan sering terjadi akibat dari penyalahgunaan media sosial tersebut. Kasus pencemaran nama baik karena tidak berhati hati dalam berkomentar dan memberikan tanggapan di media sosial. Namun dalam kenyataannya sekarang ini dirasakan masih sangat lemah sekali tentang pengawasan dan bimbingan orang tuaterhadap anak dalam mengeksplorasi dan mengekspresikan sikap keingin tahun mereka, sehingga anak mengekspresikan rasa keingintahuaan mereka dengan cara yang salah.

d. Pengaruh Gadget Terhadap Perkembangan Anak

Beberapa faktor yang membuat gadget sangat berpengaruh anatar lain adalah Gadget semakin hari semakin canggih. Hal ini tentu memberikan banyak manfaat yang mempermudah pekerjaan. Apalagi dengan ukurannya yang terbilang kecil, gadget mudah dibawa kapan pun dan dimana pun. Hal inilah yang membuat gadget dilengkapi juga dengan fitur game yang sangat menarik minat anak anak. Secara tidak sadar gadget membuat ketergantungan. Saat ini anak anak sudah mengalami ketergantungan menggunakan gadget. Ketergantungan inilah yang menjadi salah satu dampak negatif yang sangat berpengaruh.

e. Dampak Positif dan Negatif dari Pengaruh Gadget Pada Prestasi Anak

Dampak pengaruh gadget pada perkembangan anak sangat banyak. Dampak yang diberikan dari segi pendidikan di Indonesia terbagi dua yaitu, dampak positif dan dampak negatif. Dampak Positif dari pengaruh gadget pada prestasi anak adalah orang tua tidak perlu khawatir mengenai paparan teknologi sejak dini pada anak, karena gadget juga dapat memberikan dampak positif untuk si kecil asalakan diberikan batasan dan di beri pengawasan oleh orang tuanya. Berikut

beberapa dampak positif pengguna gadget. Dengan terbiasa menggunakan gadget, Si kecil terbiasa mendapatkan banyak informasi dalam sekali klik. Kedepannya ia akan lebih mahir dalam memilih informasi yang ia butuhkan. Dengan bermain games pada gadget dapat membantu mengembangkan penglihatan tepi yang berefek pada kemampuan berpikir kreatif anak. Dengan bermain games yang tepat anak juga dapat menirukan kebiasaan-kebiasaan baik.

Hal ini bisa terjadi karena anak-anak cenderung mencontoh apa yang dilakukan oleh karakter dalam games tersebut. Salah satu dampak positif gadget adalah akan membantu perkembangan fungsi adaptif seorang anak. Artinya kemampuan seseorang untuk bisa menyesuaikan diri dengan keadaan lingkungan sekitar dan perkembangan zaman. Jika perkembangan zaman sekarang muncul gadget, maka anak pun harus tahu cara menggunakannya. Komunikasi menggunakan gadget tentunya mengubah aturan yang sudah ada sebelumnya dan dapat membuat kualitas serta kuantitas komunikasi tatap muka menurun. Siswa dalam kehidupan sehari-hari memang tidak dapat lepas dari gadget. Gadget sebagai alat komunikasi dapat digunakan siswa dalam berkomunikasi tanpa ada batasan waktu, karena di tengah malam pun siswa dapat melakukan komunikasi dengan orang lain.

Adapun di lingkungan sekolah keberadaan gadget dapat menjadi pola interaksi baru dalam berhubungan dengan siswa lain, siswa lebih memilih menggunakan gadget karena dianggap lebih praktis, efisien, memperpendek jarak dan mempercepat waktu serta memudahkan siswa dan tidak perlu repot datang ke tempat seseorang yang dimaksud. Siswa baru akan mendatangi/bertemu teman yang dimaksud apabila pesan yang disampaikan melalui gadget tidak tersampaikan atau tidak terkirim. Hal ini menunjukkan bahwa gadget telah digunakan sebagai cara baru interaksi sosial terutama bagi pengguna aktif gadget untuk bertemu dan berinteraksi dengan teman-teman mereka. Hal ini menunjukkan bahwa interaksi sosial di dunia maya dengan menggunakan gadget digemari oleh banyak orang dan telah mengubah cara berkomunikasi. Artinya fungsi adaptif anak berkembang. Seorang anak harus tahu fungsi gadget dan harus bisa menggunakannya karena salah satu fungsi adaptif manusia zaman sekarang

adalah harus mampu mengikuti perkembangan teknologi. Sedangkan dampak negatif dari gadget adalah anak memiliki rasa ingin tahu yang cukup tinggi sehingga ketika melihat orang tuanya menggunakan gadget pasti ia akan berusaha meraihnya. Sebagian orang tua kadang langsung memberikannya supaya si kecil tenang. Memang tidak ada salahnya memberikan gadget pada anak, namun apabila hal tersebut menjadi kebiasaan akan berbahaya bagi si anak (anak kecil).

Menurut sebuah penelitian mengatakan bahwa anak kecil sangat rentan terkena radiasi bila dibandingkan dengan orang dewasa. Gadget tidak hanya menimbulkan radiasi yang berbahaya bagi anak, akan tetapi pancaran sinar dari layar tersebut berbahaya bagi kesehatan mata kita. Gadget memiliki fitur-fitur yang canggih seperti camera, video, games dan lainnya. Fitur tersebut dapat mengganggu proses pembelajaran di sekolah. Misalnya ketika guru menerangkan pelajaran di depan salah satu siswa bermain gadgetnya di belakang atau bisa juga di pergunakan untuk hal-hal yang tidak baik. Pendidikan di sekolah seharusnya merupakan tempat bagaimana anak belajar berinteraksi dengan orang lain.

f. Cara meningkatkan Prestasi Anak di Sekolah

Sekolah harus bisa membangun budaya yang mengedepankan aspek moral, cinta kasih, kelembutan, nilai demokratis, menghargai perbedaan, berlapang dada menerima kenyataan, dan menjauhkan diri dari nilai-nilai kekerasan. Hal ini diperlukan peran orang tua dan guru sebagai figure pengawas yang diharapkan dapat memberikan arahan-arahan dalam menggunakan internet sebagai sumber informasi. Sehingga pada akhirnya internet dapat memberikan nilai-nilai positif kepada para siswa. Terkadang sebagian game ataupun tontonan pada gadget memperlihatkan kekerasan sehingga hal ini bisa berdampak negative terhadap perkembangan psikologis anak. Internet juga dapat merusak moral anak seperti melakukan tawuran, judi, merokok dan minum minuman keras hingga berbuat asusila karena pengaruh yang diperoleh dari situs, video ataupun informasi yang menawarkan gaya hidup hedonis yang bersumber dari *internet* itu sendiri.

Sehingga ketakutan terbesar orang tua dan guru pun menjadi kenyataan dimana hal-hal

tersebut berujung pada karakter anak yang kasar dan penurunan nilai nilai moral dan ajaran agama. Dan sebagai orang tua harus mampu mengawasi dan membatasi penggunaan gadget pada anak agar tidak memberikan pengaruh buruk terhadap perkembangan anak. Mencegah dampak buruk gadget bisa dilakukan dengan cara bersikap bijak dalam memperkenalkan gadget untuk anak. Jangan memberikan gadget khusus anak, biarkan dia menggunakan punya orang tuanya agar penggunaannya mampu kita awasi dan kita batasi dengan mudah.

3. HASIL

Materi dan diskusi parenting yang dikhususkan dalam pembahasan yaitu tentang gaya belajar anak. Pada materi ini pemateri menyampaikan mengenai pengertian gaya belajar, tipe-tipe gaya belajar meliputi gaya belajar anak berupa Visual, Auditori dan Kinestetik beserta dengan pengertian dan ciri khas tipe belajar. Selain itu orangtua juga dijelaskan juga bagaimana strategi belajar sesuai dengan gaya belajar anak sehingga anak mendapatkan prestasi yang maksimal. Kegiatan parenting ini bisa langsung diimplementasikan oleh orangtua. Diskusi yang terjadi adalah mengenai bagaimana strategi pada anak yang tidak bisa diam sehingga kesulitan dalam proses pendampingan belajar. Disampaikan bahwa, sejak awal jangan sampai orangtua memberikan label nakal pada anak. Hal ini menunjukkan bahwa tipe gaya belajar anak dan kemampuan anak yang berbeda-beda.

Anak yang tidak bisa diam bisa jadi memang gaya belajarnya adalah kinestetik, sehingga pendampingan belajarnya dapat menyesuaikan strategi gaya belajar anak kinestetik. Setelah dilaksanakan kegiatan Parenting ini orangtua telah memahami bagaimana cara awal menangani anak sesuai gaya belajar anaknya. Jika gaya belajar anaknya cenderung auditory maka orangtua memberikan lingkungan yang nyaman tanpa keramaian sehingga anaknya lebih fokus saat belajar. Jiga gaya belajar anaknya kinestetik maka orangtua menemani anaknya dalam belajar dengan sentuhan.



Gambar 2. Kepala Sekolah dan Guru Tk Khodijah 112 Dadapan

4. PEMBAHASAN

Kegiatan parenting ini dilaksanakan pada sabtu 16 Maret 2024 di TK Khodijah 112 Dadapan, Kecamatan Kabat, kabupaten Banyuwangi dan diikuti oleh 50 orangtua siswa. Parenting ini dilaksanakan secara kolosal kepada seluruh orangtua siswa/siswi TK Khodijah 112 Dadapan.



Gambar 3. Acara Pembukaan oleh Kepala Sekolah

Materi yang disampaikan dalam kegiatan parenting di antaranya adalah upaya yang dapat dilakukan orang tua untuk mengantisipasi dampak negatif digitalisasi kepada anak diantaranya; (1) ajarkan kebiasaan memanfaatkan waktu untuk kegiatan positif, (2) berikan tugas dan tanggung jawab yang menyenangkan, (3) berikan fasilitas yang mendukung bakat anak, (4) sediakan quality time untuk mendengar keluhan dan keinginan anak, (5) sesekali ajaklah anak untuk melakukan diskusi ringan bersama keluarga di rumah

(memilih warna cat rumah/kamar tidur, jalan-jalan, olahraga, dan sebagainya).



Gambar 3. Kegiatan Parenting Oleh Pemateri Kepada Orangtua

Peran orang tua dalam pendidikan anak adalah pembentukan karakter kemandirian sesuai dengan tingkat perkembangannya, kemandirian akan memberikan banyak dampak positif bagi perkembangan seseorang terutama anak, yakni berupa kemampuan dalam memecahkan masalah, keluarga dapat berperan sebagai pondasi dasar untuk memulai langkah-langkah pembiasaan bersikap dan berperilaku yang diharapkan, pembiasaan kemandirian ini disertai dengan teladan dan diperkuat dengan penanaman nilai. Kemandirian merupakan salah satu aspek terpenting yang harus dimiliki setiap individu, karena berfungsi untuk membantu mencapai tujuan hidupnya, kesuksesan serta memperoleh penghargaan, tanpa didukung oleh sifat mandiri, maka individu akan sulit untuk mencapai sesuatu secara maksimal.

Perkembangan kemandirian merupakan suatu proses yang terarah, arah perkembangan kemandirian harus sejalan dan berlandaskan pada tujuan hidup manusia. Proses untuk membantu anak menjadi pribadi mandiri memerlukan sikap bijaksana orangtua dan lingkungan agar anak dapat terus termotivasi dalam meningkatkan kemandiannya, terbentuknya kemandirian pada anak sangat dipengaruhi oleh peran orangtua, untuk menjadi mandiri seseorang membutuhkan kesempatan, dukungan dan dorongan dari keluarga dan lingkungan di sekitarnya, untuk mencapai otonomi atas diri sendiri, pada saat ini peran orangtua dan respon dari lingkungan sangat

diperlukan bagi anak sebagai penguat untuk setiap perilaku yang telah dilakukannya. Mengubah mindset atau pola pikir orangtua yang terbiasa membentak dan menggunakan sikap keras dalam menegur anak yang melakukan kesalahan. Program parenting kepada orangtua menjadi salah satu kegiatan yang dapat digunakan sekolah sebagai sarana pembentukan karakter anak. Program parenting memberikan penambahan ilmu serta pengetahuan bagi orangtua dan guru, sehingga dapat mengembangkan potensi anak.

5. KESIMPULAN

Kegiatan parenting bertema Mengurangi kecanduan Gadget, Meningkatkan Prestasi dengan mengenal Gaya Belajar Anak mampu meningkatkan pemahaman orangtua siswa tentang kemandirian belajar dan gaya belajar anak di era digital. Orangtua awalnya cenderung menggunakan cara relatif keras dalam mendidik anak, namun setelah kegiatan parenting ini orangtua menjadi lebih variatif dan humanis dalam mendidik anaknya. Pemahaman orangtua tentang dampak era digital bagi anak juga meningkat sehingga mereka lebih antisipatif khususnya mencegah pengaruh buruk penggunaan gadget terhadap anak. Sosialisasi kepada orangtua tentang dampak kecanduan gadget bagi anak perlu ditingkatkan mengingat semakin banyaknya efek buruk yang ditimbulkan mengenai kemandirian belajar dan gaya belajar.

Kegiatan parenting ini merupakan sebuah kegiatan yang dapat memberikan pengetahuan kepada orangtua mengenai kemandirian belajar, gaya belajar dan resiliensi matematis anak melalui konten yang tersedia. Kegiatan parenting ini merupakan salah satu proses pendampingan untuk mempersiapkan anak agar mampu menghadapi kerentanan dan tantangan, terhindar dari kemunduran sehingga sukses dalam segala bidang kehidupan di masa kini dan masa depan, termasuk siap menyesuaikan diri sejak dini. Kemandirian belajar anak dan kemampuan dalam menyelesaikan masalah akan meningkat apabila anak memperoleh dukungan dari satu orangtua atau orang dewasa dalam keluarga atau dalam lingkungan sosial, terutama selama belajar di rumah. Jika anaknya gaya belajarnya visual maka diajarkan menulis dengan baik sehingga anak memahami apa yang diajarkan gurunya. Jika gaya

belajar anaknya cenderung auditory maka orangtua memberikan lingkungan yang nyaman tanpa keramaian sehingga anaknya lebih fokus saat belajar. Jika gaya belajar anaknya kinestetik maka orangtua menemani anaknya dalam belajar dengan sentuhan

UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih kepada Kepala Sekolah TK Khodijah 112 Dadapan Dusun Krajan, Dadapan, Kec. Kabat, Kabupaten Banyuwangi, Jawa Timur yang telah memberikan kesempatan dalam edukasi anak serta orang tua untuk mengurangi kecanduan gadget. Selain itu, terima kasih kepada Lembaga Penelitian dan Pengabdian Masyarakat di lingkungan Universitas PGRI Banyuwangi dalam support kegiatan ini. Sehingga kegiatan edukasi dapat bermanfaat bagi pihak guru dan orang tua dalam edukasi anak.

REFERENSI

- [1] N. Yona Sidratul Munti and D. Asril Syaifuddin, "Analisa Dampak Perkembangan Teknologi Informasi Dan Komunikasi Dalam Bidang Pendidikan," *J. Pendidik. Tambusai*, vol. 4, no. 2, pp. 1799–1805, 2020.
- [2] J. Kristiyono, "Budaya Internet: Perkembangan Teknologi Informasi Dan Komunikasi Dalam Mendukung Penggunaan Media Di Masyarakat," *Scriptura*, vol. 5, no. 1, pp. 23–30, 2015, doi: 10.9744/scriptura.5.1.23-30.
- [3] D. Setiawan, "Dampak Perkembangan Teknologi Informasi dan Komunikasi Terhadap Budaya Impact of Information Technology Development and Communication on Culture," *Simbolika*, vol. 4, no. 1, pp. 62–72, 2018.
- [4] A. Abdullah, "Analisis Pengetahuan Pinjaman Online Pada Masyarakat Surakarta," *JESI (Jurnal Ekon. Syariah Indones.*, vol. 11, no. 2, p. 108, 2021, doi: 10.21927/jesi.2021.11(2).108-114.
- [5] J. Marpaung, "Pengaruh Penggunaan Gadget Dalam Kehidupan," *KOPASTA J. Progr. Stud. Bimbing. Konseling*, vol. 5, no. 2, pp. 55–64, 2018, doi: 10.33373/kop.v5i2.1521.
- [6] S. Masthura, M. I. S, and A. S. Renila, "Hubungan Penggunaan Gadget Dengan Perkembangan Psikososial Anak Usia Sekolah di SD Negeri 1 Kota Banda Aceh," *J. Aceh Med.*, vol. 2, no. 1, pp. 171–175, 2018.
- [7] N. Manado, "Hubungan penggunaan," vol. 3, no. April, pp. 1–6, 2015.
- [8] M. Limbong, "Hubungan Penggunaan Gadget Dengan Prestasi Belajar Mahasiswa Di Akademi Keperawatan Surya Nusantara Pematangsiantar," *Jurkessutra (jurnal Kesehatan. Surya Nusantara)*, vol. 8(2), pp. 122–130, 2020.
- [9] N. M. Rini, I. A. Pratiwi, and M. N. Ahsin, "Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perilaku Sosial Anak Usia Sekolah Dasar," *J. Educ.*, vol. 7, no. 3, pp. 1236–1241, 2021, doi: 10.31949/educatio.v7i3.1379.
- [10] K. B. Syariah and G. Ilmu, "Pemanfaatan Media Gadget Sebagai Teknologi Pembelajaran" sep 2016, pp.1–6.
- [11] Nurhayati, "Penggunaan Teknologi Gadget Sebagai Media Pembelajaran Pada Anak Usia Dini Di Raudhatul Atfhal Al-Ikhlas Kota Singkawang," *J. Ilmu Pendidik.*, vol. 1, no. 3, pp. 485–500, 2023.
- [12] A. Firda, "Media Online Utilization as Community's Social Interaction," *J. Penelit. Pers dan Komun. Pembang.*, vol. 18, no. 2, pp. 171–184, 2014.
- [13] L. Arini, N. R. Rizqi, and Y. N. Harahap, "Pentingnya Pembatasan Penggunaan Gadget Untuk Meningkatkan Minat Belajar Anak," *JALIYE J. Abdimas, Loyal. dan Edukasi*, vol. 1, no. 1, pp. 8–13, 2022, doi: 10.47662/jaliye.v1i1.247.
- [14] R. Hidayati, "Peran Orang Tua : Komunikasi Tatap Muka Dalam Mengawal Dampak Gadget Pada Masa Golden Age," *SOURCE J. Ilmu Komun.*, vol. 5, no. 2, pp. 1–10, 2020, doi: 10.35308/source.v5i2.1396.
- [15] H. A. Tamsil, ""Permasalahan Penggunaan Gadget Pada Tumbuh Kembang Anak Usia Dini di Masa Pandemi COVID-19," *Jendela PLS*, vol. 6, no. 1, pp. 44–49, 2021, doi: 10.37058/jpls.v6i1.3140.
- [16] T. Penyusun, N. Akademik, P. Daerah, and W. Kebangsaan, "Pendidikan Pancasila Dan

Wawasan Kebangsaan,” 2020.

- [17] E. H. Tyas, *Menggapai Mimpi Melalui Entrepreneurship*. 2019.
- [18] S. Widayani, “Pembentukan Karakter Remaja Melalui Pola Asuh Demokratis Untuk Mencegah Kecanduan Gadget di Era Revolusi Industri 4.0,” *Pros. Konf. Pendidik. Nas.*, pp. 276–281, 2020.
- [19] D. Wulandari and T. Lestari, “Pengaruh gadget terhadap perkembangan emosi anak,” *J. Pendidik. Tambusai*, vol. 5, no. 1, pp. 1689–1695, 2021, [Online]. Available: <https://jptam.org/index.php/jptam/article/view/1162?articlesBySameAuthorPage=2>
- [20] V. Elvionita, “Karakteristik Komunikasi Interpersonal Orang Tua dan Anak dalam Upaya Mengatasi Kecanduan Game Online pada Anak,” *Skripsi*, 2022.