PERANAN ORANG TUA DALAM PENGGUNAAN *GADGET* PADA SISWA DI SD NEGERI 1 KOTAMOBAGU

ARTIKEL JURNAL SKRIPSI

SITIHARDIANTY RUKMANA MOKODOMPIT
FO1422106

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH GORONTALO
2023

LEMBAR PERSETUJUAN ARTIKEL JURNAL

Judul Penelitian	**:**	**Peranan Orang Tua Dalam Penggunaan *Gadget* Pada Siswa Di SD Negeri 1 Kotamobagu**
Nama	**:**	**Sitihardianty Rukmana Mokodompit**
NIM	**:**	**F01422106**
Program Studi	**:**	**Pendidikan Guru Sekolah Dasar**

DISETUJUI PEMBIMBING

Pembimbing I	**Pembimbing II**
Dr. Thamrin A. Kum, M.Pd	**Suleman, M.Pd**
NIDN : 8884540017	**NIDN : 092572806**

Katua Program Studi
Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Yulanti S. Mooduto, S.Pd., M.Pd
NIDN : 0916078502

PERANAN ORANG TUA DALAM PENGGUNAAN *GADGET* PADA SISWA DI SD NEGERI 1 KOTAMOBAGU

Sitihardianty Rukmana Mokodompit[1]. Thamrin A. Kum[2]. Suleman[3]
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Penddidikan, Universitas Muhammadiyah Gorontalo
Email : antymokodompit19@gmail.com, thamrinkum1@gmail.com, suleman@umgo.ac.id

ABSTRACT

SITIHARDIANTY RUKMANA MOKODOMPIT. The Role of Parents in the use of *gadgets* among students of SD Negeri 1 Kotamobagu. Supervised by THAMRIN A. KUM as chairman and SULEMAN as member.

This study aims to determine the role of parents in the use of gadgets. This research was qualitative research with a descriptive research type. The data collection techniques used were observation, interview, and documentation. The data analysis technique uses the Miles and Huberman model. The data validity technique uses a credibility test. The results of the study with the indicators used are 1) the role of parents in the use of gadgets; 2) Applications in gadgets; 3) parents accompany and supervise children playing with gadgets; 4) parents determine the place and limit the time children play gadgets. Parents have an important role that cannot be replaced by anyone, namely guiding and educating children to become future generations who are useful for themselves and others. The advancement of technology today should only make parents partially hand over children's activities to be spent only playing with gadgets alone. Children should still be allowed to use, utilise and interact under the guidance or supervision of parents.

Keywords: Role of Parents, Use of Gadgets.

ABSTRAK

SITIHARDIANTY RUKMANA MOKODOMPIT, Peran Orang Tua dalam Pengguanaan Gadget Pada siswa SD Negeri 1 Kotamobagu. Dibimbing oleh THAMRIN A.KUM sebagai ketua dan SULEMAN sebagai anggota.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peranan orang tua dalam penggunaan *gadget*. Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif dengan jenis penelitian deskriptif. Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu observasi, wawancara dan dokumentasi. Teknik analisis data menggunakan model Miles and Huberman. Teknik keabsahan data menggunakan uji kredibilitas. Hasil penelitian dengan indikator yang digunakan adalah: 1) peranan orang tua dalam penggunaan *gadget;* 2) Aplikasi yang ada dalam *gadget*; 3) orang tua menemani dan mengawasi anak bermain *gadget*; 4) orang tua menentukan tempat dan membatasi waktu anak bermain *gadget*. Orang tua memiliki peran penting yang tidak dapat digantikan keberadaannya oleh siapapun yaitu membimbing, mendidik anak menjadi generasi masa depan yang bermanfaat untuk diri sendiri maupun orang lain. Majunya teknologi saat ini seharusnya tidak menjadikan orang tua sepenuhnya menyerahkan aktivitas anak dihabiskanhanya dengan bermain *gadget* saja seorang diri. Sebaiknya anak tetap diperbolehkan menggunakan, memanfaatkan dan berinteraksi di bawah bimbingan atau pengawasan orang tua.

Kata Kunci: Peran Orang Tua, Penggunaan *gadget*.

1. PENDAHULUAN

Kemajuan teknologi adalah salah satu hal yang tidak dapat kita hindari karena perkembangan zaman dan kemajuan ilmu pengetahuan, teknologi akan selalu muncul. Teknologi ini diciptakan oleh manusia dengan maksud mempermudah aktifitas manusia lainnya dan diterapkan dalam kehidupan sehari-hari yang sekarang menjadi sebuah keharusan untuk mempunyai dan menguasai teknologi. Dengan adanya teknologi semua aktfitas manusia yang rumit terasa mudah.

Demi meningkatkan kualitas hidupnya, manusia menggunakan bekal akal dan pikiran untuk mengembangkan kehidupannya salah satunya dalam bidang pendidikan dan teknologi. Untuk memuaskan rasa keingintahuannya manusia bisa menciptakan salah satu alat komunikasi dengan kemampuan teknologi yang begitu canggih dari masa ke masa.

Saat ini pengguna *gadget* dari kalangan anak-anak, remaja hingga dewasa. Mereka sudah memiliki *gadget* mulai dari yang harganya dua ratus ribu rupiah hingga yang harganya mencapai puluhan juta rupiah. Pada dasarnya *gadget* ini diciptakan untuk membantu dan mumudahkan berkomunikasi dengan orang-orang yang lokasinya berjauhan. Tapi sekarang kebanyakan manusia yang tidak bisa mengontrol diri mereka dalam menggunakan *gadget*, seningganya mengakibatkan dampak yang tidak baik dalam kehidupan terkhusus pada anak-anak.

Gadget merupakan sebuah inovasi dari teknologi saat ini yang memiliki kemampuan yang lebih baik dan fitur terbaru yang memiliki tujuan maupun fungsi yang lebih praktis dan lebih berguna. *Gadget* merupakan alat berukuran mini yang dapat digunakan untuk mengakses berbagai informasi dan hiburan dalam bentuk *online* dan *offline*. Perbedaan *gadget* dengan teknologi yang lainnya adalah unsur kebaruan yang memiliki ukuran lebih kecil.

Keberadaan *gadget* bagi anak bagaikan dua sisi mata uang. Satu sisi bisa memberikan informasi dan pengetahuan, di sisi lain bisa berdampak buruk. Batas ideal anak menggunakan *gadget* sembilan tahun. Di bawah usia itu, penglihatan anak masih acak. Apabila tepapar oleh layar *gadget*, bisa berdampak buruk. Akibatnya tak tertutup kemungkinan anak bisa mengalami gangguan miopia atau rabun jauh".

Menurut Pratomo (2020) dalam sebuah konferensi nasional yang diselenggarakan di San Fransisco menyatakan bahwa "lamanya menatap waktu layar untuk anak usia 2 tahun ke atas 1 jam perhari dan untuk anak usia 18 bulan ke bawah disarankan untuk tidak terpapar langsung oleh media digital". Untuk anak usia 6 tahun otak kirinya mulai berkembang berpikir logis, lingkungan mulai memberi pengaruh sekitar 30%, keluarga 70 %, dan anak mulai mengenal angka, konsep nilai dan uang. Maka dari itu anak usia 6 tahun ini perlu banyak pendampingan orang tua dalam segala hal.

Siswa - siswi menggunakan *gadget* di dalam kelas. *Gadget* yang digunakan peserta didik yaitu HP (*Handphone)*, dengan *handphone* tersebut peserta didik bersosial media, facebook (*chatting)* dan tiktok pada saat jam belajar. Informasi ini peneliti dapatkan dari peserta didik sendiri yang ada di sekolah. Pada pengamatan berikutnya peneliti memperhatikan cara penggunaan *gadget* oleh siswa-siswi di lingkungan sekolah dan di dalam kelas pada saat jam pembelajaran, adapun pada saat jam pelajaran dimulai dan tidak ada guru yang masuk didalam kelas, siswa-siswi hanya sibuk dengan *gadget*nya masing-masing, bersosial media, ber*selfie* ria dan tidak jarang pula guru-guru di sekolah tersebut menyita *gadget* atau HP (*handphone*) yang dibawah oleh para siswa. Informasi ini peneliti peroleh dari siswa-siswi dan guru-guru di sekolah yang dimana, Guru-guru di sekolah mengatakan bahwa siswa-siswi di perbolehkan membawah *gadget* ke sekolah dan hanya digunakan untuk menghubungi orang tua ketika jam pelajaran sudah selesai.

Menurut Simamora (2016:17) bahwa Orang tua merupakan orang yang bertanggung jawab dalam suatu keluarga atau tugas rumah tangga yang dalam kehidupan sehari-hari disebut sebagai bapak dan ibu. Menurut Indriyani (2018) Sebagai orang tua, sebaiknya mereka membimbing dan memantau serta memberikan pemahaman yang baik kepada anak untuk lebih selektif dalam memilih permainan (*game online*) yang terdapat pada *gadget*. Peran orang tua dalam mengawasi penggunaan *gadget* untuk anak-anak SD/sederajat adalah dilakukan melalui pengawasan waktu dan pengawasan terhadap konten yang diakses oleh anak-anak melalui *gadget*, tingkat SMP/sederajat juga tetap dikontrol hanya saja tidak seperti anak sekolah dasar, saat di sekolah menengah/pendidikan yang setara dengan mengawasi kegiatan anak-anak dalam menggunakan *gadget* yang tidak menahan.

Chusna (2017:230) Sesuai dengan hasil seminar pada tanggal 25 september 2016 oleh Suwarsi ada beberapa perilaku anak terkait dengan *gadget* ini yang harus diwaspadai guru maupun orang tua yaitu (a) Ketika keasyikan dengan menonton konten pada *gadget* anak jadi kehilangan minat dalam kegiatan lain, (b) Anak tidak lagi suka bergaul atau bermain diluar rumah dengan teman sebaya, (c) Anak cenderung bersikap membela diri dan marah ketika ada upaya untuk mengurangi atau menghentikan penggunaan *game*, (d) Anak berani berbohong atau mencuri-curi waktu untuk bermain *gadget*.

Menurut Jonathan, dkk (2015:117) Radiasi gelombang elektromagnetik dari *gadget* memang tidak terlihat. Efeknya pun tidak terasa secara langsung. Untuk itu orangtua harus secara bijak mengawasi dan melakukan seleksi terhadap instrument permainan yang digunakan anak-anak saat bermain. Suleman (2023) mengemukakan bahwa pembelajaran yang menggunakan basis digital harus dapat digunakan secara maksimal dan guru dapat menggunakan teknologi pembelajaran untuk melakukan inovasi pembelajaran.

Menurut Nur Islami (2015) mengemukakan hal-hal yang dilakukan orang tua untuk meminimalisir anak dari pengaruh negatif penggunaan *gadget* (1) mendampingi anak, (2) membuat kesepakatan waktu dalam penggunaan *gadget*, (3) membuat kesepakatan dalam membuka fitur-fitur yang akan dibuka, (4) modelling yang baik dari orang tua, (5)

orang tua dapat menaruh *gadget* dengan baik, dan (7) mengajak anak untuk belajar bersama.

2. METODE PENELITIAN

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini yaitu pendekatan kualitatif deskriptif yaitu suatu penelitian yang bermaksud untuk memahami fenomena tentang apa yang di alami oleh subjek penelitian, misalnya perilaku, persepsi, motivasi, tindakan dan lain-lain secara holistic dan dengan cara deskriptif dalam bentuk kata-kata maupun bahasa pada suatu konteks khusus yang alamiah serta dengan memanfaatkan berbagai metode alamiah.

Dalam penelitian ini jenis penelitian yang di gunakan adalah jenis fenomenologi, yaitu penelitian yang berlandaskan suatu peristiwa tidak secara persial, atau lepas dari konteks sosial karena satu fenomena yang sama dalam situasi yang berbeda namun pula memiliki makna yang berbeda. Adapum menurut Soetomo, dkk (dalam Fitrah, 2017:44) penelitian kualitatif merupakan penelitian yang ditunjukan untuk melakukan deskripsi dan analisis data berupa kata-kata tertulis atau lisan orang-orang dan perilaku yang dapat diamati. Dalam istilah lain menurut Strautuss dan Cobrin, penelitian kualitatif adalah jenis penelitian yang menghasilkan temuan yang tidak dapat dicapai dengan menngunakan prosedur statistik atau metode kualitatif lainnya (pengukuran).

Penelitian ini di laksanakan di SD Negeri 1 Kotamobagu, Sekolah ini berlokasi di Kelurahan Kotamobagu Kabupaten Kota Kotamobagu Kecamatan Kotamobagu Barat. Alasan Memilih sekolah ini karena lokasi tersebut adalah sekolah yang paling banyak siswa menggunakan *gadget*.

Sumber data yang didapatkan pada penelitian tanpa ada rekayasa. Peneliti mencari informasi dari orang-orang dan dokumen yang tepat yang berada di lingkup situasi tersebut. Sehingga beberapa sumber data yang di manfaatkan dalam penelitian ini meliputi data primer dan data sekunder. adapun prosedur pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu melakukan observasi, wawancara dan metode dokumentasi. Analisis data terdiri dari reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

SD Negeri 1 Kotamobagu terletak di pusat Kota Kotamobagu kecamatan Kotamobagu Barat, Kabupaten Kota Kotamobagu Jl. Kesatria Provinsi Sulawesi Utara.

Berdasarkan hasil penelitian diatas peneliti dapat menuliskan pembahasan sebagai berikut:

1. Penggunaan *Gadget*

Menurut Al-Ayouby (2017) Kecanduan *gadget* dalam penelitian ini sebagian besar 51,4% berada pada tingkat kecanduan sedang. Tingkat kecanduan *gadget* siswa perempuan lebih tinggi dari siswa laki-laki. Dimana tingkat kecanduan perempuan sampai pada tingkat sedang dan laki-laki hanya pada tingkat rendah. Perbedaan tersebut mungkin terkait

dengan penggunaan dan tujuan menggunakan *gadget*. Perbedaan yang perta,ma yaitu terkait kebutuhan penggunaan *smartphone* antara laki-laki dan perempuan berbeda.

Peserta didik di SD Negeri 1 Kotamobagu selama proses pembelajaran di dalam kelas guru melarang untuk menggunakan *gadget* dengan sesuka hati mereka, melainkan hanya pada saat-saat tertenu atau pada mata pekajaran IPA, SBDp dan Bahasa Daerah dan pada jam istirahat saja. Kepala sekolah dan guru kelas juga mempertegas hal tersebut dengan selalu mengawasi anak dalam menggunakan *gadget,* dengan alasan agar supaya siswa tetap fokus pada materi dan tidak hanya bermain *gadget* saja.

2. Aplikasi Pada *Gadget*

Dengan adanya *gadget* segala sesuatu yang ada di seluruh dunia mudah di akses dengan dukungan internet. Pemanfaatan *gadget* pada kalangan anak-anak usia Pendidikan dasar harus lebih diperhatikan. Hal ini agar supayah anak tidak mudah mengakses aplikasi-aplikasi yang tidak diinginkan oleh orang tua. Akan tetapi, penggunaan *gadget* pada usia pendidikan dasar seharusnya belum diperbolehkan secara penuh. Mengingat usia anak-anak yang berada dibangku pendidikan dasar adalah usia peralihan dan menjadi awal pembelajaran dimana anak-anak memiliki rasa ingin tahu yang tinggi dan dengan hal apapun anak akan mencari tahu apa yang menurutnya menarik.

Dari hasil observasi peneliti menemukan Aplikasi game yang ada pada *gadget* anak yaitu *Mobile Legend* dan *FF* yang menjadi *game* favoritnya anak-anak. Aplikasi *game* ini sangat mudah dioperasikan oleh anak-anak. Hanya dalam sekejap mata anak-anak dapat menghafal segala fitur yang ada didalam aplikasi *gadget*nya. Adapun aplikasi hiburan lainnya seperti tiktok, facebook, Instagram, dan tweeter adalah aplikasi yang sering digunakan oleh anak-anak. Dengan aplikasi inilah anak-anak menghabiskan waktunya didepan *gadget* sampai 24 jam. Ketergantungan terhadap aplikasi sangat berbahaya pada Kesehatan mata anak dan mengakibatkan kecanduan yang sulit untuk dihindari oleh anak.

3. Pengawasan Oarang Tua

Dalam hal ini pengawasan orang tua adalah yang paling utama. Sebaiknya orang tua melarang anak menggunakan *gadget* terlalu sering. Peran orang tua adalah yang paling utama sebagai madrasa pertama anak. Dalam kehidupan sehari-hari ada beberapa orang tua yang memberikan izin kepada anaknya untuk menggunakan *gadget* sehari penuh, dan ada juga orang tua yang hanya memberikan kesempatan 1 sampai dengan 2 jam saja untuk anak menggunakan *gadget*.

Menurut Aditya Rama (2021) salah satu dampak penggunaan *gadget* adalah mengganggu pola tidur anak, karena dengan layanan internet 24 jam *gadget* akan bergetar atau berdering setiap saat. Ketika ada pesan singkat atau pemberitahuan masuk setiap saat, penggunan akan memainkan *gadget* mereka, termasuk ketika sudah berada di tempat tidur. Sedangkan Menurut

Rakhmat (2009) irama sikardian sangat peka terhadap cahaya, cahaya yang ada saat tidur akan menghambant dan menurunkan produksi hormon melatonin. Hormon melatonin berperan dalam proses tidur dan kualitas tidur seseorang. Jadi mereka kecanduan *gadget* akan selalu menyandingkan *gadget* didekat mereka bahkan sampai tertidur.

Hal yang harus di ketahui oleh orang tua yaitu bahaya yang akan dialami oleh anak bukan terjadi pada saat itu juga. Bisa jadi pada beberapa tahun yang akan datang, gejala akan muncul seperti sakit mata yang mulai merah dan mengeluarkan air mata sehingga mata terasa perih. Hal ini di dukung dengan data observasi dimana salah satu siswa kelas 3 sudah menggunaakn kacata mata sebagai alat bantu untuk melihat dengan ketebalan lensa mata kanan sudah silinder 3. Peneliti menyaksikan langsung dan bercerita dengan orang tua dari anak.

4. Tempat Penggunaan *Gadget*

Dalam penggunaan *gadget* anak-anak lebih suka dengan tempat dimana dia sendirian memainkan *gadget*nya. Namun, ada juga orang tua yang menentukan tempat seperti harus di dalam ruanag tamu dan tidak boleh di dalam kamar tidur. Harus dibwah cahaya sinar (lampu), tidak boleh di dalam kamar atau ruangan yang gelap. Dengan demikian orang tua lebih mudah mengontrol anaknya dan melihat aktivitas apa saja yang dilakukan dengan *gadget*nya.

Letakkan *gadget* di ruang keluarga dan bukan di kamar anak dan awasi selama anak menggunakan *gadget*. Sesekali ikut main bersamanya atau tanyakan apa yang membuatnya tertarik menonton atau bermain permainan tersebut. Semakin banyak waktu yang dimiliki oleh anak maka akan semakin banyak peluang untuk merasa bosan. Ketika sudah bosan maka anak akan cenderung memilih untuk bermain *gadget*. Dari situlah anak akan merasa kecanduan dan sulit untuk lepas, maka tidakada salahnya untuk memberikan kesibukan yang bermanfaat untuk anak seperti les bahasa inggir dan lain sebagainya

5. Durasi Waktu

Dalam penggunaan *gadget* setiap orang tua memiliki upaya yang berbeda dalam mengontrol penggunaan *gadget* pada anak, menentuakan durasi atau batasan waktu anak dalam menggunakan *gadget*. Berdasarkan hasil penelitian dimana ada beberapa orang tua yang hanya memberikan 3 jam setelah pulang sekolah, dan ada yang memberikan 10 jam pada saat hari libur yaitu sabtu dan minggu. Ada juga yang memebrikan waktu full selama 24 jam untuk bermain *gadget* dengan sesuka hati.

Menurut Wijanarko and Gideon A.S (2018) Untuk solusi penggunaan *gadget* yang terarah juga sebagai antisipasi terhadap kecanduan *gadget*, di sekkolah wajib menerapkan program yang memiliki hubungan dengan penggunaan *handphone* yaitu group kelas, group mata pelajaran, group ekskul, dan grup paguyuban orang tua. Sehingga anak juga tidak hanya menggunakan *gadget* untuk hiburan saja.

Dengan adanya beberapa indikator yang telah dijabarkan bahwa peranan orang tua dalam penggunaan *gadget* pada siswa di SD Negeri 1 Kotamobagu sudah maksimal, namun dalam hal pemantauan masih ada 6 dari 10 orang tua yang sibuk dengan pekerjaan sehingga tidak terlalu memeperhatikan waktu anak dalam menggunakan *gadget*. Oleh karena itu, kepala telah membentuk Group persatuan orang tua dengan guru kelas yang dimana biasa disebut dengan paguyuban orang tua dimana orang tua dan guru bisa saling memberikan informasi mengenai anak-anak selama berada di lingkungan sekolah. Terlebih lagi sekarang ini perkembangan Kurikulum K13 dan menjadi Kurikulum merdeka, pembelajaran berpusat pada siswa, dengan bantuan-bantuan media pembelajaran yang juga menggunakan *gadget* demi kelancaran proses pembelajaran.

4. PENUTUP

Peran tua dalam penggunaan gadget dapat disimpulkan bahwa penggunaan *gadget* oleh anak selama berada disekolah belum sepenuhnya di kontrol oleh orang tua. *Gadget* untuk belajar, dengan menggunakan aplikasi whatsapp untuk mengirim atau menerima tugas dalam bentuk foto, video dan dokumen yang dibagikan langsung oleh guru kelas.

Hal tersebut menunjukan bahwa Peranan orang tua dalam penggunaan *gadget* pada siswa di SD Negeri 1 Kotamobagu mengizinkan siswa untuk menggunakan *gadget* pada saat-saat tertentu. Peran orang tua dalam penggunaan *gadget*, pengaturan tempat dan durasi waktu, pemilihan konten dan aplikasi, serta pengawasan orang tua selama anak menggunakan *gadget*. Akan tetapi peran orang tua belum terlalu optimal dalam kegiatan belajar anak dengan mendampingi anak belajar menggunakan *gadget*. Hal inilah yang membuat anak-anak tidak fokus untuk belajar dan hasil belajar menurun.

Orang tua hendaknya selalu berada dan menemani anak dimanapun dan kapanpun saat anak menggunakan gadget. Peran orang tua sangatlah penting dalam proses tumbuh kembang anak. Orang tua juga wajib memenuhi kebutuhan belajar anak dengan mendampingi anak dalam proses pembelajaran dirumah, jangan biarkan anak belajar sendiri dengan menggunakan *gadget*. Sehingga kemampuan anak dalam mengaplikasikan *gadget* terarah pada cara pemakaian *gadget* yang baik dan benar. Bagi sekolah Pihak sekolah senantiasa mendukung terselenggaranya pembelajaran di sekolah dengan menyediakan tenaga guru yang profesional dan alat-alat/media pembelajaran yang memadai seperti LCD-Proyektor

5. DAFTAR PUSTAKA

Aditiya Rama. (2021). Gambaran Persepsi Orang Tua Tehadap Penggunaan *Gadget* Pada Anak Usia Prasekolah Di TK Islam Terpadu Al-Ikhlas Boyowali. Surakarta. Universitas Muhammadiyah Surakarta. Skripsi. Hal. 10

Al-Ayouby M Hafizh. (2017). Dampak Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Dini (Studi di PAUD dan TK Handayani Bandar Lampung). Bandar Lampung. Universitas Lampung. Skripsi.

Chusna A.P. (2017). Pengaruh media *gadget* pada perkembangan karakter anak. STIT Al-Muslimin. Jurnal. Vol.17

Indriyani Maulita. (2018). Persepsi Orangtua Terhadap Penggunaan Gadget Pada Anak Usia 5-6 Tahun. Bandar Lampung. Universitas Lampung. *Jurnal*. Di Akses 10 April 202

Islami Nur. (2015) Pengaruh Gadget Pada Anak. (Http://yangmuda.com/style/pengaruh-gadget-pada-anak). Diakses 3 Mei 2022

Jonathan, Dkk. (2015). Perancangan Board Game Mengenai Bahaya Radiasi *Gadget* Terhadap Anak. Surabaya. Universitas Kristen Pertra Surabaya. Skrips

Rakhmat Jalalluddin. (2009). Psikologi komunikasi. Bandung : PT. Remaja Rosdakarya. Hal. 50

Simamora Antonius SM. (2017). Persepsi Orang Tua Terhadap Dampak Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Pendidikan Dasar di Perumahan Bukit Kemiling Permai Kecamatan Kemiling. Universitas Lampung. Bandar Lampung. Skripsi. Diakses 10 April 2020

Suleman, S., & Kiaymodjo, W. P. (2023). Penerapan Model Pembelajaran Radec Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Pembelajaran IPA. *Jurnal IKA PGSD (Ikatan Alumni PGSD) UNARS*, *13*(1), 197-211.

Pratomo Yudha. (2020). APJII Jumlah Pengguna Internet di Indonesia Tembus 171 Juta Jiwa. *(*Https://tekno.kompas.com/read/2019/05/16/03260037/apjii-jumlah-pengguna-internet-di-indonesia). Diakses 06 Juli 2022

Wijanarko Jarot ans Gideon Apit Sunanto. (2018). Berani Medisiplinkan Anak. Keluarga Indonesia Bahagia. Jakarta Selatan.