

Analisis Dampak Penggunaan Gadget Pada Peserta didik Sekolah Dasar Berkaitan dengan Psikologi Perkembangan Peserta didik

Sentrys Cahaya Bintang¹, Lailatul Usriyah², Mu'alimin³

¹ UIN Kiai Haji Achmad Shiddiq Jember
e-mail: sentrysfarah2116@gmail.com

² UIN Kiai Haji Achmad Shiddiq Jember
e-mail: lailatulusriyah1978@uinkhas.ac.id

³ UIN Kiai Haji Achmad Shiddiq Jember
Email: mualimin@uinkhas.ac.id

ABSTRACT

This study aims to identify the impact of gadget use on children's emotional development, both positive and negative. Through a qualitative approach, the study utilized observation, questionnaires, and interviews to collect data from fourth-grade students, totaling 26 participants. The results showed that the majority of students spent more than 2 hours using gadgets, reaching 57.14%, categorized as high usage. Meanwhile, 32.57% of students used gadgets for 30 minutes to 1 hour (moderate category), and 11.29% of students used gadgets for 5 to 30 minutes (low category). Positive impacts of gadget use included increased student awareness and ease of communication with teachers. However, there were also negative impacts, such as increased irritability, imitation of behaviors seen on gadgets, and the risk of addiction. These findings indicate that gadget use has significant consequences for children's psychological development. Therefore, it is important for parents and educators to monitor children's gadget use wisely and provide appropriate guidance to minimize negative effects. In conclusion, this study provides valuable insights into the complex interaction between gadget use and children's emotional development, serving as a basis for the development of more effective policies in managing technology use in educational settings.

Keywords: *Gadgets, Psychological Development, Elementary School*

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi dampak penggunaan gadget terhadap perkembangan emosional anak, baik yang bersifat positif maupun negatif. Melalui pendekatan kualitatif, penelitian ini menggunakan teknik observasi, angket, dan wawancara untuk mengumpulkan data dari siswa kelas IV, dengan total 26 peserta. Hasil penelitian menunjukkan bahwa sebagian besar peserta didik menghabiskan waktu lebih dari 2 jam dalam penggunaan gadget, mencapai 57,14%, yang dikategorikan sebagai tinggi. Sementara 32,57% dari peserta didik menggunakan gadget selama 30 menit hingga 1 jam (kategori

sedang), dan 3 peserta didik (11,29%) menggunakan gadget selama 5 hingga 30 menit (kategori rendah). Dampak positif dari penggunaan gadget termasuk peningkatan wawasan siswa dan kemudahan dalam berkomunikasi dengan guru. Namun, terdapat juga dampak negatif, seperti mudah marah, menirukan perilaku yang dilihat dari gadget, dan risiko kecanduan. Temuan ini menunjukkan bahwa penggunaan gadget memiliki konsekuensi yang signifikan terhadap perkembangan psikologis anak. Oleh karena itu, penting bagi para orang tua dan pendidik untuk memonitor penggunaan gadget anak-anak dengan bijak, serta memberikan pendampingan yang tepat guna untuk meminimalisir dampak negatifnya. Kesimpulannya, penelitian ini memberikan wawasan yang penting mengenai kompleksitas interaksi antara penggunaan gadget dan perkembangan emosional anak-anak, yang dapat menjadi dasar untuk pembuatan kebijakan yang lebih efektif dalam mengelola penggunaan teknologi di lingkungan pendidikan.

Kata Kunci: *Gadget, Perkembangan Psikologi, Sekolah dasar*

PENDAHULUAN

Pada masa kini, manusia merupakan makhluk yang memiliki kemampuan untuk meramalkan peristiwa di masa depan. Mereka menggunakan daya pikirnya untuk menghasilkan inovasi, baik dalam ilmu pengetahuan maupun teknologi sesuai dengan rencana mereka. Ilmu pengetahuan dan teknologi saling terkait dan berinteraksi, karena tanpa ilmu pengetahuan, teknologi tidak dapat diterapkan, begitu juga sebaliknya, teknologi tidak dapat berkembang tanpa bantuan dari ilmu pengetahuan (Sunita & Mayasari, 2018). Saat ini, teknologi dan informasi mengalami kemajuan signifikan dalam kehidupan global, sehingga negara-negara maju adalah mereka yang memiliki dan menguasai teknologi yang canggih. Indonesia, sebagai salah satu negara yang aktif dalam kemajuan teknologi, informasi, dan media penyebarannya, juga menunjukkan komitmen ini melalui regulasi yang jelas tentang pengertian teknologi dan media yang menyebarkan teknologi tersebut (Ariston & Frahasini, 2018).

IPTEK, singkatan dari ilmu pengetahuan dan teknologi, merupakan segala hal yang berkaitan dengan kemajuan peradaban manusia, yang terutama terhubung dengan teknologi dan aspek pendukungnya, untuk mempermudah kehidupan manusia dan proses pemecahan masalah (Saniyyah et al., 2021). Kemajuan IPTEK yang pesat telah mendorong inovasi yang beragam, terutama dalam menciptakan peralatan canggih yang memudahkan kehidupan manusia (Saxena et al., 2021). Namun, perkembangan ilmu pengetahuan ini memiliki dua sisi yang berbeda, dengan dampak positif seperti penemuan perangkat komunikasi canggih yang memperluas wawasan, tetapi juga membawa dampak negatif seperti membuat individu menjadi apatis dan tidak menghargai waktu (Kusuma Rini & Huriah, 2020)

Peserta didik di tingkat sekolah dasar memiliki karakteristik yang unik dan potensi perkembangan yang sesuai dengan lingkungan tempat mereka tumbuh. Dalam proses

perkembangannya, mereka memerlukan bantuan dari lingkungan sekitar, seperti guru di sekolah atau anggota keluarga di rumah, untuk mengarahkan perkembangan mereka dengan baik (Purwaningtyas et al., 2023). Peran orang tua sangat penting dalam kehidupan anak-anak mereka. Perhatian dan bimbingan dari orang tua akan memberikan kebahagiaan tersendiri bagi psikologi anak-anak tersebut, karena bagi orang tua, anak adalah segalanya (Rini et al., 2021). Perkembangan adalah suatu proses yang menunjukkan tahapan menuju masa depan dan tidak dapat diulang. Secara hakiki, perkembangan manusia melibatkan perubahan yang konsisten, baik dalam aspek material maupun fungsional (Tindowen et al., 2017). Perkembangan peserta didik di sekolah dasar juga harus sejalan dengan tugas perkembangan anak, dan oleh karena itu, peran guru sebagai fasilitator sangat penting untuk memastikan proses perkembangan peserta didik berjalan dengan baik (Kamaruddin et al., 2023).

Di tingkat pendidikan sekolah dasar, usia anak-anak di Indonesia berkisar antara 6 hingga 12 tahun. Dalam pengelompokan fase perkembangan anak, terdapat dua tahapan yang akan dilewati peserta didik di sekolah dasar, yaitu usia 6-9 tahun yang merupakan tahap kanak-kanak menengah, dan usia 10-12 tahun yang merupakan tahap kanak-kanak akhir (Metanfanuan, 2022). Ketika peserta didik mencapai usia sekolah dasar, yaitu antara 6 hingga 12 tahun, mereka akan mengalami perkembangan yang signifikan, tidak hanya secara fisik tetapi juga secara psikologis (Beyens et al., 2021). Pada tahap perkembangan fisik, peserta didik akan mengembangkan keterampilan dalam bermain, serta keterampilan dasar seperti membaca, menghitung, dan berbicara (Nafaida et al., 2020).

Perkembangan peserta didik di sekolah dasar saat ini tak dapat terlepas dari pengaruh teknologi, termasuk gadget. Gadget, sebagai alat elektronik, memiliki berbagai fungsi seperti komputer untuk mengerjakan tugas dan ponsel untuk berkomunikasi (Sari et al., 2020). Produsen gadget kini banyak menargetkan peserta didik atau anak-anak sebagai pasar mereka, sehingga anak-anak menjadi pengguna gadget yang aktif, terkadang melebihi usia lainnya. Anak-anak zaman sekarang sangat menikmati penggunaan gadget, bahkan hingga mengabaikan kebutuhan esensial seperti belajar dan interaksi sosial dengan lingkungan (Pada et al., 2022). Dalam kasus yang mengkhawatirkan, peserta didik cenderung mengabaikan instruksi guru di sekolah dan orang tua di rumah karena terlalu asyik dengan gadget, bahkan bisa menunjukkan perilaku agresif terhadap guru dan orang tua karena ketergantungan pada gadget (Yulsyofriend et al., 2019).

Dampaknya pun tidak hanya terbatas pada kesehatan fisik, seperti gangguan penglihatan, tetapi juga dapat berdampak pada kesehatan mental, bahkan menyebabkan gangguan kejiwaan pada peserta didik (Damayanti et al., 2020). Namun, jika penggunaan gadget dapat diarahkan dengan benar, gadget dapat memberikan manfaat yang baik. Oleh karena itu,

orang tua dan guru perlu memiliki strategi untuk mengurangi dampak negatifnya, seperti mengawasi akun gadget anak, membatasi waktu penggunaan gadget, menjadi contoh dalam penggunaan gadget, dan menggunakan pendekatan yang humanis dan lembut ketika mengoreksi kesalahan penggunaan gadget oleh anak-anak (Anggraeni, 2019).

Melihat permasalahan tersebut, peneliti tertarik untuk meneliti dampak penggunaan gadget pada perkembangan psikologis peserta didik di sekolah dasar.

METODE

Penelitian ini mengadopsi pendekatan kualitatif, sebuah metode penelitian di mana pengumpulan data dilakukan melalui observasi dan wawancara, yang hasilnya tidak dalam bentuk angka, melainkan dalam bentuk kata-kata yang menggambarkan masalah yang sedang diteliti (Ramadhan & Usriyah, 2021). Pendekatan ini dipilih karena peneliti bertujuan untuk mengeksplorasi dampak penggunaan gadget terhadap perkembangan psikologi anak, baik dampak positif maupun negatif, di salah satu sekolah di Kabupaten Jember, yakni MIN 4 Jember. Sekolah ini memiliki satu kelas IV yang terdiri dari 28 peserta didik. Dengan pendekatan kualitatif, peneliti dapat mendapatkan pemahaman mendalam tentang bagaimana penggunaan gadget memengaruhi perkembangan psikologis anak-anak tersebut, melalui pengamatan langsung dan interaksi dengan peserta didik serta stakeholders lainnya di lingkungan sekolah.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Hasil penelitian ini, yang melibatkan observasi, wawancara, dan penggunaan angket serta dokumentasi, berkaitan dengan efek penggunaan gadget di kalangan siswa kelas IV sekolah dasar. Penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi dampak psikologis yang dialami siswa sekolah dasar akibat penggunaan gadget, baik dampak positif maupun negatif, serta bagaimana perkembangan psikologis siswa yang telah kecanduan gadget. Dalam hal ini, terdapat tiga aspek dalam perkembangan psikologis siswa yang menjadi fokus, yaitu pertumbuhan emosi, perilaku prososial, dan perkembangan moral.

Pembahasan mengenai hasil penelitian tersebut akan dibagi berdasarkan metode pengumpulan data, yakni observasi, angket, dan wawancara. Dalam tahap observasi, selama periode empat hari dari hari Senin hingga Kamis, selama proses pembelajaran di kelas IV, peneliti mengamati beberapa hal. Peserta didik masih merespons ketika dihubungi, menunjukkan kemarahan ketika keinginan mereka tidak terpenuhi, sebagian tidak nyaman di kelas karena menginginkan istirahat lebih cepat, sebagian besar dapat menyelesaikan tugas dengan baik. Sebanyak lima dari 26 peserta didik teridentifikasi melakukan tindakan

mengganggu teman secara konsisten. Sebagian besar siswa menunjukkan penghargaan terhadap teman mereka ketika berbicara di depan kelas, dan sebagian besar juga telah memahami dan mematuhi aturan yang ditetapkan oleh guru maupun sekolah secara umum.

Dari pengisian angket yang telah diberikan oleh peneliti kepada 28 peserta didik berkaitan dengan penggunaan gadget oleh mereka, maka didapati hasil sebagai berikut;

Jumlah Peserta Didik	Presentase	Lama Penggunaan	Kategori
16	57.14%	2-12 jam	Tinggi
9	32.57%	30-2 jam	Sedang
3	11.29%	5-30 menit	Rendah

Dari data tabel di atas, terlihat bahwa dari total 26 peserta didik, 16 di antaranya, atau setara dengan 57%, sangat aktif dalam menggunakan gadget, terutama dalam bentuk ponsel. Sedangkan 9 peserta didik termasuk dalam kategori penggunaan gadget sedang, karena mereka menggunakan gadget pada malam hari, dan 3 peserta didik termasuk dalam kategori rendah karena mereka masih bergantian dalam menggunakan gadget dengan anggota keluarga lain. Hasil angket juga menunjukkan bahwa mayoritas peserta didik menggunakan gadget untuk kegiatan di luar kebutuhan pendidikan, seperti menonton YouTube, bermain game, menggunakan Instagram, berkomunikasi di grup WhatsApp, membuat atau menonton video TikTok, serta mengunggah foto di Facebook. Tingkat ketergantungan yang dialami oleh peserta didik yang sangat aktif menggunakan gadget sangat beragam, mulai dari reaksi emosional seperti menangis ketika tidak bisa membeli paket game, hingga tindakan ekstrem seperti gemetar ketika tidak diberi gadget untuk bermain. Selain dampak negatifnya terhadap perkembangan psikologis, penggunaan gadget juga memiliki dampak positif, seperti peningkatan wawasan tentang peristiwa di luar, peningkatan pengetahuan umum yang signifikan, dan bantuan dalam berkomunikasi dengan guru saat menghadapi kesulitan dalam mengerjakan tugas.

Hasil wawancara dengan peserta didik kelas IV sekolah dasar menunjukkan bahwa sebagian besar dari mereka yang menggunakan gadget dalam bentuk ponsel menghabiskan waktu mereka dengan mengakses situs seperti YouTube, TikTok, Instagram, dan sebagian besar dari waktu itu digunakan untuk bermain game, dengan durasi sekitar 1 hingga 2 jam setiap kali mereka memegang ponsel. Bagi peserta didik yang menggunakan gadget pada tingkat penggunaan sedang, orang tua memberlakukan aturan waktu dalam penggunaan gadget untuk mencegah kecanduan yang dapat merugikan kesehatan fisik dan perkembangan psikologi anak. Namun, dari hasil wawancara juga terungkap bahwa beberapa peserta didik bereaksi negatif

ketika diminta untuk menyimpan gadget mereka, dengan menunjukkan kemarahan, menangis, dan bahkan mengamuk, seraya mengklaim bahwa bermain gadget tidak akan membuat mereka bodoh atau sakit. Namun, kenyataannya, dampak bermain gadget terlalu lama menyebabkan gejala seperti mata perih, tangan pegal, dan penurunan kemampuan konsentrasi dalam belajar.

Kecanduan gadget pada anak-anak terjadi karena mereka belum cukup matang secara emosional, sehingga reaksi mereka terhadap ketidaksesuaian dengan harapan mereka menjadi sangat sensitif, emosional, dan panik. Meskipun demikian, kesimpulan dari wawancara dengan sekitar 26 peserta didik menunjukkan bahwa gadget memberikan kemudahan dalam berkomunikasi dan membuat mereka senang dan bahagia.

Wawancara juga dilakukan oleh peneliti dengan kepala sekolah dan para guru, yang menyatakan bahwa sekolah telah menetapkan aturan yang melarang peserta didik membawa gadget dari rumah, namun memberikan akses tambahan menggunakan gadget (tablet) dari sekolah satu kali seminggu dengan durasi 25 menit setiap penggunaannya untuk peserta didik kelas tinggi. Guru-guru juga memberikan nasihat dan himbauan kepada peserta didik agar tidak terlalu sering menggunakan gadget, karena hal itu dapat berdampak buruk pada perkembangan psikologis mereka, yang sering kali terlihat pada peserta didik yang menghabiskan waktu bermain gadget lebih dari 4 jam sehari. Dengan demikian, guru-guru dan pihak sekolah selalu berupaya memberikan bimbingan dan dukungan dalam penggunaan gadget agar memberikan dampak positif sehingga peserta didik dapat memiliki perkembangan hidup yang bermanfaat.

Pembahasan

Dari data yang disajikan, terlihat bahwa penggunaan gadget di kalangan peserta didik kelas IV sekolah dasar sangat merata, dengan mayoritas dari mereka menggunakan ponsel untuk berbagai kegiatan, terutama mengakses situs seperti YouTube, TikTok, dan Instagram, serta bermain game. Angka yang cukup signifikan menunjukkan bahwa sebagian besar dari mereka menghabiskan waktu yang cukup lama setiap kali mereka menggunakan gadget, dengan sebagian mengalami tingkat ketergantungan yang bervariasi.

Berdasarkan teori perkembangan anak, terlalu banyak waktu yang dihabiskan untuk bermain gadget, terutama pada usia kelas IV sekolah dasar yang merupakan periode penting dalam perkembangan fisik, kognitif, dan sosial anak, dapat berdampak negatif pada perkembangan psikologis mereka. Teori ini menunjukkan bahwa penggunaan gadget yang berlebihan dapat mengganggu perkembangan kemampuan kognitif, seperti kemampuan konsentrasi dan pemecahan masalah (Saleh et al., 2019). Selain itu, penggunaan gadget yang terlalu lama juga dapat mengganggu interaksi sosial dan perkembangan emosi anak, karena mereka cenderung menjadi lebih terpaku pada layar daripada berinteraksi dengan teman sebaya atau anggota keluarga.

Reaksi negatif yang ditunjukkan oleh beberapa peserta didik ketika diminta untuk menghentikan penggunaan gadget juga mencerminkan ketidakmatangan emosional mereka. Menurut teori psikologi perkembangan, anak-anak pada usia ini masih dalam tahap pengembangan kemampuan pengendalian diri dan regulasi emosi (Purwaningtyas et al., 2023). Oleh karena itu, mereka mungkin sulit mengatasi frustrasi dan kekecewaan ketika dibatasi dalam penggunaan gadget, yang dapat tercermin dalam reaksi marah atau menangis.

Namun, tidak dapat diabaikan bahwa penggunaan gadget juga memiliki dampak positif, seperti memperluas wawasan anak tentang dunia di sekitar mereka dan memfasilitasi komunikasi dengan guru dalam mengatasi kesulitan belajar. Ini sesuai dengan teori kognitif sosial, yang menekankan pentingnya interaksi sosial dan pengalaman pribadi dalam proses pembelajaran dan perkembangan individu.

Langkah-langkah yang diambil oleh pihak sekolah, seperti memberlakukan aturan penggunaan gadget dan memberikan bimbingan kepada peserta didik, mencerminkan pendekatan yang sesuai dengan teori psikologi perkembangan. Pendidik dan pihak sekolah berperan sebagai pemimpin yang memberikan arahan dan membimbing anak-anak dalam menggunakan teknologi secara bijak, serta memastikan bahwa penggunaan gadget memberikan dampak yang positif pada perkembangan mereka.

Dengan demikian, penanganan penggunaan gadget di kalangan peserta didik kelas IV sekolah dasar memerlukan pendekatan yang holistik, yang mencakup pemahaman akan perkembangan anak, penggunaan teknologi yang bijak, serta peran aktif dari pihak sekolah dan orang tua dalam memberikan bimbingan dan dukungan.

KESIMPULAN DAN SARAN

Dari data yang disajikan, dapat disimpulkan bahwa penggunaan gadget di kalangan peserta didik kelas IV sekolah dasar memiliki dampak yang signifikan baik secara positif maupun negatif. Mayoritas peserta didik aktif menggunakan gadget, terutama ponsel, untuk berbagai kegiatan di luar kebutuhan pendidikan, seperti menonton video, bermain game, dan berkomunikasi di media sosial. Tingkat ketergantungan terhadap gadget juga bervariasi, dengan beberapa peserta didik menunjukkan reaksi emosional ekstrem ketika dibatasi dalam penggunaannya. Meskipun terdapat dampak negatif seperti gejala fisik dan penurunan konsentrasi dalam belajar akibat penggunaan gadget yang berlebihan, gadget juga memberikan manfaat dalam hal peningkatan wawasan dan kemudahan berkomunikasi. Namun, kecanduan gadget pada anak-anak seringkali terjadi karena kurangnya kematangan emosional, yang mengakibatkan reaksi yang sensitif dan emosional ketika dibatasi dalam penggunaannya. Langkah-langkah yang diambil oleh pihak sekolah dan guru, seperti memberlakukan aturan

penggunaan gadget dan memberikan nasihat kepada peserta didik, mencerminkan upaya untuk meminimalisir dampak negatif penggunaan gadget dan memastikan bahwa penggunaannya memberikan dampak positif pada perkembangan peserta didik. Dengan demikian, pendekatan yang holistik diperlukan dalam mengelola penggunaan gadget di kalangan peserta didik, yang melibatkan peran aktif dari sekolah, guru, dan orang tua dalam memberikan bimbingan dan dukungan kepada anak-anak untuk menggunakan teknologi secara bijak.

DAFTAR PUSTAKA

- Anggraeni, S. (2019). Pengaruh Pengetahuan Tentang Dampak Gadget Pada Kesehatan Terhadap Perilaku Penggunaan Gadget Pada Siswa SDN Kebun Bunga 6 Banjarmasin. *Faletahan Health Journal*, 6(2), 64–68.
<https://doi.org/10.33746/fhj.v6i2.68>
- Ariston, Y., & Frahasini, F. (2018). Dampak Penggunaan Gadget Bagi Perkembangan Sosial Anak Sekolah Dasar. *Journal of Educational Review and Research*, 1(2), 86. <https://doi.org/10.26737/jerr.v1i2.1675>
- Beyens, I., Pouwels, J. L., van Driel, I. I., Keijsers, L., & Valkenburg, P. M. (2021). Social Media Use and Adolescents' Well-Being: Developing a Typology of Person-Specific Effect Patterns. *Communication Research*.
<https://doi.org/10.1177/00936502211038196>
- Damayanti, E., Ahmad, A., & Bara, A. (2020). Dampak Negatif Penggunaan Gadget Berdasarkan Aspek Perkembangan Anak Di Sorowako. *Martabat: Jurnal Perempuan Dan Anak*, 4(1), 1–22. <https://doi.org/10.21274/martabat.2020.4.1.1-22>
- Kamaruddin, I., Leuwol, F. S., Putra, R. P., Aina, M., Suwarma, D. M., & Zulfikhar, R. (2023). Dampak Penggunaan Gadget pada Kesehatan Mental dan Motivasi Belajar Siswa di Sekolah. *Journal on Education*, 6(1), 307–316.
<https://www.jonedu.org/index.php/joe/article/view/2944>
- Kusuma Rini, M., & Huriah, T. (2020). Prevalensi dan Dampak Kecanduan Gadget Pada Remaja: Literature Review. *Jurnal Keperawatan Muhammadiyah*, 5(1), 185–194. <https://doi.org/10.30651/jkm.v5i1.4609>
- Metanfanuan, T. (2022). Sosialisasi Dampak Gadget Pada Psikologi Anak-Anak. *Journal of Dedication to Papua Community*, 5(1), 15–21.
<https://doi.org/10.34124/jpkm.v5i1.111>
- Nafaida, R., , N., & , N. (2020). Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan

- Anak. *BEST Journal (Biology Education, Sains and Technology)*, 3(2), 57–61.
<https://doi.org/10.30743/best.v3i2.2807>
- Pada, P., Kelas, A., & Rejang, V. S. D. (2022). *1, 2 I. 07*.
- Purwaningtyas, F. D., Septiana, Y., Aprilia, H., & Candra, G. (2023). Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Psikologi Pada Anak Sekolah Dasar. *Jurnal Psikologi Wijaya Putra (Psikowipa)*, 4(1), 1–9.
<https://doi.org/10.38156/psikowipa.v4i1.84>
- Ramadhan, F. A., & Usriyah, L. (2021). Strategi Guru dalam Mengimplementasikan Pendidikan Multikultural pada Sekolah Dasar Pada Masa Pandemi Covid-19. *AKSELERASI: Jurnal Pendidikan Guru MI*, 2(2), 59–68.
<https://doi.org/10.35719/akselerasi.v2i2.114>
- Rini, N. M., Pratiwi, I. A., & Ahsin, M. N. (2021). Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perilaku Sosial Anak Usia Sekolah Dasar. *Jurnal Educatio*, 7(3), 1236–1241. <https://doi.org/10.31949/educatio.v7i3.1379>
- Saleh, H., Nurdyansyah, Hasanah, F. N., Rudyanto, H. E., & Mu'alimin. (2019). Application of Classroom Response Systems (CRS): Study to measure student learning outcome. *International Journal of Emerging Technologies in Learning*, 14(14), 132–142. <https://doi.org/10.3991/ijet.v14i14.10506>
- Saniyyah, L., Setiawan, D., & Ismaya, E. A. (2021). Dampak Penggunaan Gadget terhadap Perilaku Sosial Anak di Desa Jekulo Kudus. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(4), 2132–2140.
<https://edukatif.org/index.php/edukatif/article/view/1161>
- Sari, I. P., Wardhani, R. W. K., & Amal, A. S. (2020). Peran Orang Tua Mencegah Dampak Negatif Gadget Melalui Pendekatan Komunikasi dan Psikologi. *IJIP : Indonesian Journal of Islamic Psychology*, 2(2), 267–289.
<https://doi.org/10.18326/ijip.v2i2.267-289>
- Saxena, C., Baber, H., & Kumar, P. (2021). Examining the Moderating Effect of Perceived Benefits of Maintaining Social Distance on E-learning Quality During COVID-19 Pandemic. *Journal of Educational Technology Systems*, 49(4), 532–554. <https://doi.org/10.1177/0047239520977798>
- Sunita, I., & Mayasari, E. (2018). Pengawasan Orangtua Terhadap Dampak Penggunaan Gadget Pada Anak. *Jurnal Endurance*, 3(3), 510.

<https://doi.org/10.22216/jen.v3i3.2485>

Tindowen, D. J. C., Bassig, J. M., & Cagurangan, J. A. (2017). Twenty-First-Century Skills of Alternative Learning System Learners. *SAGE Open*, 7(3), 1–8.

<https://doi.org/10.1177/2158244017726116>

Yulsyofriend, Y., Anggraini, V., & Yeni, I. (2019). Dampak Gadget Terhadap Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini. *Pedagogi : Jurnal Anak Usia Dini Dan Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(1), 25. <https://doi.org/10.30651/pedagogi.v5i1.2889>