



Hubungan Pengetahuan Anak tentang Dampak Penggunaan Gadget dengan Prestasi Belajar

Fitria Nurfauziah

STIKES Widya Darma Husada

Fitrianurfauzia@gmail.com

Key Words:

children's knowledge about the impact of using gadgets, learning achievement Literature

Abstract

Based on data from the Internet World Statistics (IWS) in 2019 Indonesia ranks 4th in the 20 most countries that use the internet with a total of 171,260,000 internet users. According to the study entitled "Digital Citizenship Safety among Children and Adolescents in Indonesia, at least 30 million children and adolescents in Indonesia are internet users, and most people access the internet using gadgets and sadis. Nowadays many children under 12 use gadgets not for learning or looking for information but to play games even though in fact the use of gadgets under 12 years is more dominant on negative impacts, such as radiation that can damage nerve tissue and brain and can cause eye health to decline. The purpose of this study is to determine the relationship of children's knowledge about the impact of using gadgets with learning achievement in Vth grade students at SDN Pakulonon Barat 1. Tangerang This research method is a quantitative study that uses primary data (questionnaire) and uses a cross sectional research method with the aim to find out the relationship between independent variables with the dependent variable, data collected using a questionnaire. The number of samples was 44 grade V students at SDN Pakulonon Barat 1 Tangerang in 2020. From the results of the study, it was found that children who had knowledge of the effects of using a good gadget as many as 35 respondents (80%) were associated with high learning achievement. Statistical test results obtained value (p -value = 0.018 $<$ α 0.05), it can be concluded that there is a significant relationship between children's knowledge about the impact of the use of gadgets with learning achievement. Suggestions from the results of this study can be taken into consideration for institutions, especially for students in an effort to improve learning achievement by disseminating information about children's knowledge about the impact of using gadgets.

Pendahuluan

Menurut Undang-undang Republik Indonesia Nomor 23 Tahun 2002 tentang Perlindungan Anak, pasal 1 Ayat 1, anak adalah seseorang yang belum berusia 18 tahun, termasuk anak yang masih di dalam kandungan. Sedangkan menurut definisi WHO, batasan usia anak adalah semenjak anak didalam kandungan sampai usia 19 tahun. Berdasarkan konvensi hak-hak Anak yang disetujui oleh Majelis Umum Perserikatan Bangsa-bangsa pada tanggal 20 Nopember 1989 dan di ratifikasi Indonesia pada tahun 1990, Bagian 1 pasal 1, yang dimaksud anak adalah setiap orang yang berusia dibawah 18 tahun, kecuali berdasarkan undang-undang yang berlaku bagi anak ditentukan bahwa usia dewasa dicapai lebih awal (Infodatin, 2014).

Sedangkan pengetahuan merupakan hasil pengindraan manusia, atau hasil tahu seseorang terhadap objek melalui indra yang dimilikinya (mata, hidung, telinga, dan

sebagainya). Dengan sendirinya, pada waktu pengindraan sampai menghasilkan pengetahuan tersebut sangat dipengaruhi oleh intensitas perhatian dan persepsi terhadap objek. Sebagian besar pengetahuan seseorang diperoleh melalui indra pendengaran yaitu telinga dan indra pengelihatan yaitu mata (Notoatmodjo, 2012).

Menurut Hj. Siti Munawarah, M.Pd. Pasti setiap orang tua menginginkan anaknya berprestasi, baik di sekolah maupun di luar sekolah. Tetapi terkadang keinginan orang tua tidak sesuai dengan hasil yang diperoleh anaknya. Lalu apa yang harus dilakukan orang tua bila prestasi belajar anaknya menurun?. Sebelum orang tua melampiaskan rasa kecewanya kepada anak, sebaiknya orang tua melakukan analisa sederhana terlebih dahulu dengan mengetahui penyebab prestasi belajar anak menurun. Berikut ini merupakan beberapa penyebab prestasi belajar menurun. Yang pertama, kurangnya komunikasi orang tua dengan guru di sekolah. Kedua terlalu banyak 'tuntutan' dari orang tua terhadap anak. Ketiga minat atau tidaknya anak terhadap mata pelajaran tertentu. Keempat penggunaan telepon seluler dengan bebas tanpa pengawasan. Kelima masa puber. Itulah lima hal yang harus diketahui orang tua mengapa prestasi belajar anaknya menurun. Ini hanya sebagian kecil saja, masih ada sebab lain yang dapat meyebabkan prestasi belajar anak menurun. Yang terpenting adalah sebagai orang tua, tetap memberikan perhatian dan kasih sayang yang cukup kepada anak-anak. Setiap anak mempunyai kemampuan yang berbeda dalam bidang yang berbeda. Artinya setiap anak itu memiliki keistimewaan masing-masing (Bernas.id, 2018).

Dewasa ini sering sekali kita menemukan pemanfaatan gadget menjadi salah satu jalan pintas orang tua dalam pendamping sebagai pengasuh bagi anaknya. Dengan berbagai fitur dan aplikasi yang menarik mereka memanfaatkannya untuk menemani anak agar orang tua dapat menjalankan aktifitas dengan tenang, tanpa khawatir anaknya keluyuran, bermain kotor, berantakin rumah, yang akhirnya membuat rewel dan mengganggu aktifitas orang tua. Sebenarnya gadget tidak hanya menimbulkan dampak negatif bagi anak, karena juga ada dampak positif, diantaranya dalam pola pikir anak yaitu mampu membantu anak dalam mengatur kecepatan bermainnya, mengolah strategi dalam permainan, dan membantu meningkatkan kemampuan otak kanan anak selama dalam pengawasan yang baik. Akan tetapi dibalik kelebihan tersebut lebih dominan pada dampak negatif yang berpengaruh terhadap perkembangan anak. Salah satunya adalah radiasi dalam gadget yang dapat merusak jaringan syaraf dan otak anak bila anak sering menggunakan gadget. Selain itu, juga dapat menurunkan daya aktif anak dan kemampuan anak untuk berinteraksi dengan orang lain serta akan menimbulkan masalah pada kesehatan mata. Anak juga akan menjadi lebih individual dengan zona nyamannya bersama gadget sehingga kurang memiliki sikap peduli terhadap teman bahkan orang lain. Oleh karena itu, penting pemahaman tentang pengaruh gadget terutama bagi orangtua, supaya anak dapat dibatasi penggunaannya dan daya kembang anak dapat berkembang dengan baik dan menjadi anak yang aktif, cerdas, dan interaktif terhadap orang lain. (Chusna, 2017).

Dalam penggunaan gadget, anak seharusnya didampingi oleh orang dewasa atau orangtua nya. Karena terkadang anak salah dalam menggunakan teknologi tersebut serta radiasi gelombang elektromagnetik yang bersumber dari gadget tersebut dapat mengganggu kesehatan mata anak dan kesehatan tubuhnya sendiri. Serta orang tua di haruskan seleksi terhadap aplikasi yang terdapat dalam gadget untuk mencegah adanya informasi yang negatif dari aplikasi tersebut (Rozalia, 2017).

Banyak ditemui siswa yang tidak mengerjakan tugas yang di berikan oleh guru, bahkan siswa terkadang merasa mengantuk ketika di kelas. Hal tersebut dialami oleh peneliti ketika guru kelas V menanyakan pekerjaan rumah, ada beberapa siswa yang tidak mengerjakan. Dan saat diberikan tugas, mereka tidak mau mengerjakan dengan alasan pusing. Hal tersebut serupa dengan sebuah kasus yang dari New York Times yaitu seorang anak yang mengalami kecanduan iPad. Anak tersebut terus meminta gadget nya ketika gadget tersebut

tidak berada dalam genggaman tangannya. Anak tersebut dikatakan telah ketergantungan terhadap gadget. Anak tersebut tidak dapat terlepas dari gadget, bahkan saat makan, belajar, bermain, begitu pula saat tidur (Ameliola & Nugraha, 2013).

Berikut contoh kasus dampak penggunaan gadget dalam berita wartakotalive.com (2018) : Berdasarkan data RSJ Provinsi Jawa Barat hingga saat ini ada 209 pasien yang kecanduan main gadget. Sejak tahun 2016, Rumah Sakit Jiwa (RSJ) Provinsi Jawa Barat di Cisarua, Kabupaten Bandung Barat (KBB), telah menangani ratusan pasien yang kecanduan bermain gadget baik itu bermain game online, browsing internet, dan aplikasi yang lainnya. Mereka merupakan anak remaja mulai dari usia 5 hingga 15 tahun yang harus ditangani dengan cara rawat jalan, bahkan ada juga pasien yang harus dirawat inap.

Kasus dampak penggunaan gadget selanjutnya dalam berita Agregasi Koran Sindo (2019): Dalam beberapa waktu terakhir, kasus anak-anak yang mengalami gangguan penglihatan seperti mata minus tersebar di berbagai daerah. Di Tangerang Selatan (Tangsel) misalnya saat ini ada ratusan anak berusia 6 bulan hingga 5 tahun yang mengalami gangguan mata.

Dari jumlah itu sebagian penyebabnya akibat penggunaan gadget yang tidak terkontrol. Di sisi lain penggunaan gadget bagi anak-anak memang tak bisa dielakkan. Untuk menunjang kegiatan belajar, sejumlah sekolah mewajibkan pemakaian gadget seperti handphone dalam mengakses data, materi pelajaran, pelatihan soal, dan sebagainya.

Dilihat dari kasus diatas sudah dapat disimpulkan bahwa memberikan gadget pada anak tanpa diawasi oleh orang dewasa atau orangtuanya akan cenderung menimbulkan beberapa dampak negatif. Karena sesungguhnya pada dasarnya anak-anak belum waktunya untuk diberikan gadget atau seluler pribadi, hal ini dikarenakan terlalu mengkhawatirkan anak-anak akan berubah menjadi memiliki perilaku konsumtif yang berlebih.

Hasil studi pendahuluan pada tanggal 5 Maret 2020, dilakukan wawancara kepada 10 orang siswa perwakilan dari kelas V di SDN Pakulonan Barat 1 dan Wali Kelas V di SDN Pakulonan Barat 1 dari wawancara tersebut didapatkan informasi bahwa rata-rata siswa mengatakan memakai gadget lebih dari 2 jam sehari. Dan 2 orang dari mereka mengeluh matanya sering sakit dan 3 orang mengatakan menjadi malas belajar dan mengganggu konsentrasi belajar, 5 orang sudah mempunyai gadget sendiri, serta 1 orang membawa gadget ke sekolah. Kemudian Wali Kelas V mengatakan bahwa tidak dapat dipungkiri penggunaan gadget pada masa sekarang bahwa anak usia 2 tahun bahkan kurang sudah diperkenalkan kepada gadget. Bukan hanya gadget tetapi warnet (warung internet) yang sekarang banyak dipakai anak-anak dalam mengakses internet, main game dan mengakses media sosial. Dan informasikan dari data yang ada bahwa prestasi belajar dari 10 orang siswa perwakilan kelas V didapatkan data 6 dari 10 anak memiliki prestasi menurun. Ditinjau dari nilai rapot kelas 4 mereka mengalami penurunan walaupun tidak signifikan. Wali kelas mengatakan bahwa 4 dari 10 lebih aktif dikelas, mereka dapat menyimpulkan pelajaran yang baru diterimanya. Sebenarnya banyak faktor yang dapat menurunkan prestasi belajar pada anak salah satunya adalah gadget, karena gadget banyak digemari oleh kalangan anak bahkan dewasa dan rata-rata mereka mengatakan menjadi malas belajar serta konsentrasi belajarnya menurun. Mirisnya, dari semua perwakilan siswa tidak ada yang mengetahui apa itu dampak penggunaan gadget baik dampak positif dan dampak negatif penggunaan gadget. Walaupun memang faktanya orangtuanya masih mengawasi anaknya dalam penggunaan gadget. Tetapi kebanyakan dari orangtua mereka lebih memilih memberikan gadget dibanding untuk bermain diluar bersama teman-temannya. Dalam kasus ini belum ada upaya dari sekolah untuk menangani kasus tersebut.

Metode

Jenis penelitian ini adalah penelitian Deskriptif Analitik, dengan menggunakan desain penelitian Cross Sectional yaitu penelitian dengan cara pendekatan, observasi atau pengumpulan data yang dilakukan sekaligus pada suatu saat dimana subjek penelitian hanya diobservasi sekali saja dan pengukurannya dilakukan terhadap status karakter atau variabel subjek pada saat pemeriksaan. (Notoadmojo, 2012). Metode ini menggunakan kuesioner.

Hasil dan Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh, maka peneliti memperoleh data yang berupa data primer dengan cara menyebarkan data kuesioner kepada 44 responden untuk mengetahui Hubungan Pengetahuan Anak Tentang Dampak Penggunaan Gadget Dengan Prestasi Belajar Pada Siswa Kelas V Di SDN Pakulonan Barat 1 Tangerang. Sehingga data tersebut dapat dijadikan total ukur dalam melakukan pembahasan dan sebagai hasil akhir juga dapat dijelaskan sebagai berikut.

1. Analisa Univariat
- a. Jenis Kelamin

Berdasarkan hasil yang didapatkan bahwa lebih dari setengahnya responden berjenis kelamin laki-laki terdapat 25 responden (57%) dan hampir setengahnya berjenis kelamin perempuan terdapat 19 responden (43%).

Hal ini sejalan dengan teori menurut World Health Organization (2019), jenis kelamin yaitu sifat perempuan dan laki-laki, seperti norma, peran, dan hubungan antara kelompok laki-laki dan perempuan, yang dikonstruksi secara sosial. Jenis kelamin cenderung merujuk pada peran sosial dan budaya dari perempuan dan laki-laki dalam masyarakat tertentu.

Analisis peneliti hasil diatas bahwa jenis kelamin baik laki-laki maupun perempuan yang membedakan adalah cara berperilaku secara positif atau berperilaku secara negatif. Sesuatu yang terbentuk secara social, seperti maskulin atau feminim, cara berpakaian, potongan rambut, suara hingga perilaku.

- b. Umur

Berdasarkan hasil yang didapatkan bahwa lebih dari setengahnya berumur 11 tahun sebanyak 35 responden (80%), dan sebagian kecil berumur 10 tahun terdapat 9 responden (20%). Rata-rata siswa kelas 5 di SDN Pakulonan Barat 1 atau Sekolah Dasar Negeri ada di rentang 10-12 tahun.

Hal ini sejalan dengan jurnal menurut PA Chusna, 2017. Mengatakan kecenderungan orang tua memberikan anak ponsel lebih awal dari apa yang direkomendasikan oleh para ahli adalah karena mereka merasa kerepotan dalam mengasuh anaknya. Sehingga anak akan terus ketergantungan terhadap ponsel mereka hingga umur 12 tahun. Karena pada umur dibawah 12 tahun, anak akan terus tertarik dengan game dan aplikasi lain yang terdapat dalam ponsel.

Analisis peneliti diatas bahwa pada umur dibawah 12 tahun kebanyakan anak tertarik dengan gadget dengan game dan aplikasi lain yang disediakan di dalam gadget tersebut.

- c. Pengetahuan Anak Tentang Dampak Penggunaan Gadget

Berdasarkan hasil yang didapatkan bahwa anak pada siswa kelas 5 di SDN Pakulonan Barat 1 Tangerang yaitu, lebih dari setengahnya 35 responden (80%) memiliki pengetahuan yang baik, dan sebagian kecil 9 responden (20%) memiliki pengetahuan kurang.

Hal ini sejalan dengan jurnal menurut Agus (2013), pengetahuan adalah sesuatu yang diketahui berkaitan dengan proses pembelajaran. Proses belajar ini dipengaruhi berbagai

faktor dari dalam, seperti motivasi dan faktor luar berupa sarana informasi yang tersedia, serta keadaan sosial budaya.

Analisis Peneliti diatas bahwa pengetahuan adalah hasil pengindraan manusia, atau hasil tahu seseorang terhadap objek melalui indra yang dimilikinya (mata, hidung, telinga, dan sebagainya). Sehingga orangtua berperan besar terhadap pengetahuan anak dengan menjauhkan terhadap faktor penghambat dalam proses pembelajaran tersebut.

d. Prestasi Belajar

Berdasarkan hasil yang didapatkan bahwa prestasi belajar pada siswa kelas 5 di SDN Pakulon Barat 1 Tangerang yaitu lebih dari setengahnya 34 responden (77%) memiliki prestasi belajar yang baik, dan sebagian kecil ada 10 responden (23%) memiliki prestasi belajar yang kurang.

Hal ini sejalan dengan penelitian menurut Helen (2019), Prestasi belajar yaitu penilaian hasil usaha kegiatan belajar yang dinyatakan dalam bentuk symbol, angka, huruf, maupun kalimat yang dapat mencerminkan hasil yang sudah dicapai oleh setiap anak dalam periode tertentu. Prestasi belajar merupakan hal yang tidak dapat dipisahkan dari kegiatan belajar, karena belajar merupakan proses, sedangkan presepsi merupakan hasil dari proses belajar.

Analisis Peneliti bahwa prestasi belajar merupakan hasil dari proses belajar tentang sejauh mana anak tersebut mengerti pelajaran yang disampaikan gurunya dan peneliti menyimpulkan bahwa responden yang pengetahuan tentang dampak penggunaan gadget kurang 7,5 kali lebih berdampak untuk prestasi belajar kurang dibandingkan dengan responden yang pengetahuan tentang dampak penggunaan gadget baik.

2. Analisa Bivariat

a. Mengetahui Hubungan antara pengetahuan anak tentang dampak penggunaan gadget dengan prestasi belajar

Berdasarkan hasil analisis didapatkan bahwa hampir setengahnya responden dengan pengetahuan anak tentang dampak penggunaan gadget baik terdapat 30 responden (68%), dengan prestasi belajar baik terdapat 5 responden (11%), sedangkan pengetahuan anak tentang dampak penggunaan gadget kurang terdapat 4 responden (9%) dengan prestasi belajar kurang terdapat 5 responden (11%).

Dengan menggunakan uji chisquare dari 44 responden didapatkan nilai signifikan sebesar 0,018. Karena nilai signifikan $0,000 < 0,05$ maka artinya H_a diterima H_0 ditolak, yaitu ada hubungan yang signifikan antara variabel pengetahuan anak tentang dampak penggunaan gadget dengan variabel prestasi belajar. Dengan nilai Odds Ratio 95 CI pada hasil uji statistik adalah 7,5 yang berarti bahwa responden yang pengetahuan tentang dampak penggunaan gadget kurang 7,5 kali lebih berdampak untuk prestasi belajar kurang dibandingkan dengan responden yang pengetahuan tentang dampak penggunaan gadget baik.

Dari peneliti dengan beberapa penelitian lain ada signifikan karena dengan adanya keterkaitan (diatasi) sehingga diperlukan pengetahuan yang baik agar tidak mempengaruhi prestasi belajar Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Beauty Manumpil dalam Journal of Life Science and Biomedicine Tahun 2015 dengan judul "Hubungan Penggunaan Gadget Dengan Tingkat Prestasi Siswa di SMA Negeri 9 Manado". Hubungan antara penggunaan gadget dan prestasi siswa diantara siswa di sekolah tersebut. Hasil penelitian tersebut mengatakan bahwa terdapat hubungan antara penggunaan gadget dengan tingkat prestasi belajar. Penggunaan gadget terlalu lama dapat berpengaruh pada konsentrasi anak, dan menyebabkan sebagian materi yang dijelaskan oleh guru tidak lagi diserap dengan baik dikarenakan konsentrasi yang menurun. Sehingga dapat mengakibatkan

pada nilai akademik. Siswa SMAN 9 Manado yang jarang menggunakan gadget memiliki tingkat prestasi yang tinggi (signifikan) dengan nilai $p = 0,016 < \alpha = 0,05$.

Analisis peneliti menyimpulkan bahwa anak atau siswa yang jarang menggunakan gadget terdapat hubungan yang signifikan dan bernilai positif dengan prestasi belajar. Sehingga seharusnya orang tua dirumah dapat memantau anak mereka dalam penggunaan gadget agar anak dapat memiliki prestasi belajar yang tinggi.

Kesimpulan

Penelitian ini untuk mengetahui hubungan pengetahuan anak tentang dampak penggunaan gadget dengan prestasi belajar pada siswa kelas 5 di SDN Pakulonan Barat 1 Tangerang, penelitian ini dilakukan tanggal 23 Maret 2020 dan dapat disimpulkan bahwa:

1. Teridentifikasi karakteristik siswa berdasarkan umur tertinggi berusia 11 tahun sebanyak 35 responden (80%) dan berdasarkan jenis kelamin menunjukkan bahwa tertinggi berjenis kelamin laki-laki yaitu sebanyak 25 responden (57%).
2. Teridentifikasi pengetahuan anak tentang dampak penggunaan gadget menunjukkan bahwa tertinggi memiliki pengetahuan yang baik yaitu sebanyak 35 responden (80%).
3. Teridentifikasi prestasi belajar menunjukkan bahwa tertinggi sebanyak 34 responden (77%).
4. Teridentifikasi hasil penelitian yang telah dilakukan dengan menggunakan uji statistik chisquare dengan nilai $P \text{ Value} = 0,00 < \alpha = 0,05$. Dengan hasil 0,018 maka dari itu H_0 di terima sehingga dapat disimpulkan bahwa ada Hubungan antara Pengetahuan Anak Tentang Dampak Penggunaan Gadget Dengan Prestasi Belajar Pada Siswa Kelas 5 di SDN Pakulonan Barat 1 Tangerang.

Daftar Pustaka

- A, Aziz, Hidayat. 2011. *Metode penelitian Keperawatan dan Teknik Analisis Data*. Jakarta: Salemba Medika.
- Al Ayoubi, 2017. Dampak penggunaan gadget pada anak usia dini. Bandar Lampung: Universitas Lampung. Diakses pada 27 Januari 2020
- Aloysius Bagas Pradipta Irianto, DKK. 2018. Game online dan pengaruhnya terhadap komunikasi dalam keluarga (Studi Kasus Tambakbayan Yogyakarta). Diakses pada 20 Januari 2020
- Ameliola, S., Nugraha, D.H. 2013. Perkembangan Informasi Dan Teknologi Terhadap Anak Dalam Era Globalisasi. Malang: Universitas Brawijaya. <http://icssis.files.wordpress.com/2013/09/2013.pdf>. Diakses Pada 05 Februari 2020
- Antonius SM, 2016. Persepsi Orangtua Terhadap Dampak Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Pendidikan Dasar Di Perumahan Bukit Kemiling Permai Kecamatan Kemiling Bandar Lampung.
- Arikunto, Suharsimi, 2008. *Metodologi Penelitian*. Jakarta: Sinar Grafika
- Derry Iswidharmanjaya & Beranda Agency. 2014. *Bila Si Kecil Bermain Gadget: Panduan Bagi Orang Tua Untuk Memahami Faktor-Faktor Penyebab Anak Kecanduan Gadget*. Yogyakarta: Bisakimia
- Ela Hulasoh, DKK. 2019. Pengaruh Gadget Terhadap Prestasi Belajar Remaja Di Era Milenial Pada Lembaga Bimbingan Belajar Daarul 'Uloom Petukangan Utara, Pesanggrahan, Jakarta Selatan. Diakses 01 Februari 2020

- Evy Luvina Dwisang. 2013. *Anatomi dan Fisiologi Untuk Perawat dan Paramedis*. Binapura Aksara Publisier
- Hasan, Iqbal. 2014. *Analisa Data Penelitian Dengan Statistik*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Jahja, Yudrik, *Psikologi Perkembangan*, Jakarta: Kencana, 2011
- Kondisi Pencapaian Program Kesehatan Anak Indonesia, 2014. <https://www.depkes.go.id>. Diakses pada 15 Januari 2020.
- Larasati, 2016. Hubungan Tingkat Kecanduan Gadget Dengan Prestasi Belajar Siswa Usia 10-11 Tahun Program Pendidikan Sarjana Kedokteran Fakultas Kedokteran Universitas Diponegoro. Diakses pada 28 Januari 2020
- Notoatmodjo, Soekidjo. 2012. *Metodologi Penelitian Kesehatan*. Jakarta: PT. Rineka Cipta
- Puji Asmaul Chusna, 2017. Pengaruh Media *Gadget* Pada Perkembangan Karakter Anak STIT Al-Muslihun. Diakses tanggal 18 April 2020
- R.Subekti, Pokok-pokok Hukum Perdata, Cet.31, (Jakarta: PT.Intermasa, 2003)
- Rozalia, 2017. Hubungan Intensitas Pemanfaatan Gadget Dengan Prestasi Belajar Siswa Kelas V Sekolah Dasar. Diakses 20 Januari 2020
- Sugiyono. 2013. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Sugiyono. 2016. *Statistika Untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta
- Tania Clara Dewanti, Widada, Triyono, 2016. Hubungan Keterampilan Sosial Dan Penggunaan Gadget Smartphone Dengan Prestasi Belajar Siswa SMA Negeri 9 Malang <http://journal2.um.ac.id/index.php/jkbk/article/view/618>
- Tri Suhardi, M.Pd & Esti Utami, S.Pd. 2014. *Ayah & Bunda Mengatasi Kecanduan Gadget Pada Anak*. Semarang : Syalmahat Publishing
- Wong, D, dkk. 2009. *Buku Ajar Pendidikan Pediatrik*. Volume 1. Jakarta: EGC