

## Peningkatan Pengetahuan Tentang Dampak Negatif Gadget Terhadap Prilaku Sosial Dan Penandatanganan Komitmen Untuk Mengurangi Penggunaan Gadget Bagi Siswa Smp Tunas Mekar Indonesia Bandar Lampung

### *Increasing knowledge about the negative impact of gadgets on social practice and signing a commitment to reduce gadget use for junior high school students Tunas Mekar Indonesia Bandar Lampung.*

Agus Waluyo<sup>1\*</sup>, Arif Nuriman<sup>1</sup>

<sup>1</sup>Diploma III Keperawatan, Akademi Keperawatan Bunda Delima, Bandar Lampung

---

**Kata Kunci :**

dampak negatif, gadget, komitmen mengurangi.

---

**ABSTRAK**

Dampak negatif gadget pada perilaku sosial anak maupun remaja adalah dapat menurunkan kemampuan anak untuk berinteraksi dengan orang lain. Anak, remaja akan menjadi lebih individual dengan kenyamanannya bersama gadget sehingga kurang memiliki sikap peduli terhadap orang lain. Hal ini harus dicegah, salah satu kegiatan yang dapat dilakukan dengan memberikan pemahaman tentang bahaya kecanduan gadget, bahaya kecanduan ini dapat menjadi parah yaitu mengalami gangguan jiwa dan di tahap awal anak akan mengalami perilaku sosial yang negatif. Penyuluhan kesehatan tentang dampak negatif gadget pada aspek kesehatan mental, terutama pada perilaku sosial negatif yang muncul diharapkan menjadi penambah pengetahuan siswa sekolah menengah pertama, dan penanda tangan untuk berkomitmen mengurangi waktu penggunaan gadget diharapkan menjadi pengingat diri akan pentingnya kita berupaya untuk jangan sampai kecanduan gadget. Setelah dilakukan penyuluhan kesehatan siswa mengalami peningkatan pengetahuan tentang kriteria anak dengan kecanduan gadget, terjadi peningkatan pengetahuan tentang sikap peduli sosial yang seharusnya dimiliki, terjadi peningkatan pengetahuan tentang 4 perilaku sosial negatif yang muncul akibat kecanduan gadget, serta seluruh siswa menyatakan siap berkomitmen untuk mengurangi waktu menggunakan gadget hanya 1-2 jam sehari.

---

**Kata Kunci :**

*negative impact, gadgets, reducing commitment.*

---

**ABSTRACT**

*The negative impact of gadgets on the social behavior of children and adolescents is that it can reduce the ability of children to interact with others. Children, teenagers will become more individualized with their comfort with gadgets so that they lack a caring attitude towards others. This must be prevented, one of the activities that can be done by providing an understanding of the dangers of gadget addiction, the dangers of this addiction can be severe, namely experiencing mental disorders and in the early stages of children will experience negative social behavior. Health counseling about the negative impact of gadgets on mental health aspects, especially on negative social behavior that appears is expected to increase the knowledge of junior high school students, and signing a commitment to reduce the time of gadget use is expected to be a self-reminder of the importance of us trying not to get addicted to gadgets. After the health counseling, students experienced an increase in knowledge about the criteria for children with gadget addiction, an increase in knowledge about the attitude of social care that should be owned, an increase in knowledge about 4 negative social behaviors that arise due to*

---

*gadget addiction, and all students stated that they were ready to commit to reducing the time using gadgets for only 1-2 hours a day.*

Copyright © 2023 Jurnal Pengabdian Masyarakat Bunda Delima  
All rights reserved

---

**Corresponding Author:**

**Agus Waluyo**

Diploma III Keperawatan, Akademi Keperawatan Bunda Delima, Bandar Lampung, Indonesia

Email: waluyoagus243@gmail.com

---

**Article history**

Received date : 20 Februari 2024

Revised date : 21 Februari 2024

Accepted date : 29 Februari 2024

---

## 1. PENDAHULUAN

Pengguna internet Indonesia saat ini mengalami peningkatan dari waktu ke waktu. Berdasarkan hasil survei terbaru Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII), jumlah pengguna internet Indonesia mencapai 210 juta. Dalam temuan survei terbaru ini, tingkat penetrasi internet di Indonesia tumbuh 77,02%, di mana ada 210.026.769 jiwa dari total 272.682.600 jiwa penduduk Indonesia yang terhubung ke internet pada tahun 2021.

Berdasarkan survei APJII ini, Kebutuhan internet saat ini sudah menjadi kebutuhan banyak orang. Dari sisi usia, kelompok umur 13-18 tahun menjadi yang paling hobi berselancar di dunia maya, kemudian disusul oleh kelompok umur 19-34 tahun yang perbedaannya cukup tipis, lalu disusul, kelompok umur 35-54 tahun.

Menurut WHO, Remaja adalah kelompok penduduk yang berusia 10-19 tahun dimana pertumbuhan dan perkembangan selama masa remaja dibagi dalam tiga tahap, yaitu remaja awal (usia 11-14 tahun), remaja pertengahan (usia 14-17 tahun) dan remaja akhir (usia 17-20 tahun).

Hasil survei APJII kelompok umur tertinggi pengguna internet adalah remaja, dimana remaja secara karakteristik belum mampu berperilaku dewasa dalam menggunakan internet sehingga ada sisi negatif yang akan muncul dari aktivitas berlama-lama menggunakan internet.

Sebuah survei menunjukkan bahwa 19,3 persen remaja dan 14,4 persen dewasa muda kecanduan internet, angka itu diperoleh berdasarkan survei kepada anak-anak dari 34 provinsi di Indonesia. Survei ini dilakukan kepada ribuan generasi muda di Indonesia pada Mei sampai Juli 2020. Hasil survei ini disampaikan oleh Ahli Adiksi Perilaku dr. Kristiana Siste Kurnia pada Sabtu 2 Oktober 2021 secara daring.

Kristiana Siste Kurnia Santi yang juga kepala departemen medik kesehatan jiwa fakultas kedokteran Universitas Indonesia rumah sakit umum pusat nasional Cipto Mangunkusumo mengatakan, penggunaan gawai pada anak dan remaja lebih dari 3 jam

---

sehari menyebabkan anak dan remaja rentan kecanduan gawai. Kecanduan atau adiksi game daring itu terjadi ketika gejala yang dialami sudah mengganggu fungsi diri dan sudah berlangsung selama 12 bulan, adapun fungsi diri itu seperti fungsi relasi/berinteraksi, proses pendidikan dan kegiatan rutin lainnya.

Gadget merupakan salah satu alat teknologi yang sangat berperan pada era globalisasi ini. Sekarang gadget bukanlah benda yang asing lagi, hamper semua orang memilikinya. Tidak hanya masyarakat perkotaan, gadget juga dimiliki oleh masyarakat pedesaan. Sekarang ini memang tiap-tiap dari masyarakat baik tua maupun muda dan dari berbagai golongan telah mampu mengoprasikan gadget dengan baik.

Saat ini gadget tidak hanya menjadi alat komunikasi, tetapi juga dapat dipergunakan sebagai multimedia (Anggraeni dan Hendrizal, 2018).

Menurut Aziz A.(2018), kecanduan internet yang salah satunya melalui penggunaan gadget oleh anak maupun remaja dapat menimbulkan permasalahan fisik seperti mata kering, nyeri punggung dikarenakan terlalu lama duduk di depan komputer, kebersihan yang terabaikan dan gangguan pola tidur, masalah psikologis dan sosial seperti penurunan daya ingat, merasa cemas dan depresi bila tidak menggunakan gadget/internet, waktu berinternet berlebihan sehingga tampak menarik diri dari lingkungan sekitar.

Penggunaan gadget yang dimanfaatkan secara efektif akan menimbulkan dampak-dampak positif. Penggunaan gadget yang menimbulkan dampak positif antara lain memudahkan seorang anak dalam mengasah kreativitas dan kecerdasan anak.

Dampak positif yang ditimbulkan dari gadget cukup banyak, terdapat aplikasi aplikasi yang terdapat di gadget seperti google untuk mengakses materi pembelajaran kapan dan dimana saja. Selain itu ada youtube, dimana anak dapat mencari berbagai hal dan informasi yang menarik (Novitasari, 2013).

Dampak positif penggunaan gadget yaitu berkembangnya imajinasi pada siswa, melatih sistem kerja otak siswa sehingga dapat menaikkan fungsi kecerdasan, meningkatkan kepercayaan diri pada siswa ketika memenangkan sebuah game yang disediakan gadget, mengembangkan kemampuan membaca, berhitung, dan menemukan solusi sebagai pemecahan masalah.

Dampak negatif penggunaan gadget seperti radiasi dalam gadget dapat merusak jaringan syaraf dan otak anak apabila sering digunakan. Selain itu, dapat menurunkan kemampuan anak untuk berinteraksi dengan orang lain. Anak akan menjadi lebih individual dengan zona nyamannya bersama gadget sehingga kurang memiliki sikap peduli terhadap teman atau orang lain.

Sikap yang demikian akan sangat berpengaruh terhadap perilaku sosial siswa, karena adanya gadget yang disalahgunakan akan semakin memanjakan siswa dalam mengerjakan tugas-tugas (Rozalia, 2017).

Penelitian yang dilakukan oleh Widya (2020) menunjukkan anak menjadi kurang interaktif dan lebih suka sendiri dengan bersama gadgetnya, sehingga menimbulkan sikap individualis pada anak dan kurangnya sikap peduli terhadap sesama baik terhadap teman, maupun orang lain.

Marpaung (2018) menyatakan bahwa dampak negatif gadget diantaranya yaitu dapat menyebabkan penggunaannya lebih bersikap individualis. Bisa dikatakan manusia individualis karena menyebabkan lupa untuk berkomunikasi dan berinteraksi terhadap lingkungan sekitarnya.

Karakter peduli sosial adalah sikap dan tindakan yang selalu ingin memberi bantuan pada orang lain dan masyarakat yang membutuhkan pada waktu tertentu (Listyarti 2012). Indikator yang bisa digunakan untuk mendeskripsikan karakter peduli sosial yaitu memperlakukan orang lain dengan sopan, bertindak santun, tidak mengambil keuntungan dari orang lain, mampu bekerja sama, mau terlibat dalam kegiatan masyarakat, menyayangi manusia dan makhluk lain, cinta damai dalam menghadapi persoalan (Samani dan Haryanto, 2012).

Karakter peduli sosial ini sangat penting untuk menumbuhkan rasa persaudaraan, kekeluargaan, dan menjauhkan diri dari sifat sombong, egois dan individual. Kepedulian terhadap lingkungan sekitar akan menumbuhkan rasa kemanusiaan, kesetiakawanan, dan kebersamaan.

Kepedulian yang ditanamkan pada masa kecil akan menjadi pondasi kokoh dalam melahirkan kemampuan kolaborasi, sinergi, dan kooperatif (Asmani, 2013).

Adapun studi literatur yang telah penulis lakukan menyimpulkan perilaku-perilaku sosial negatif sebagai dampak penggunaan gadget yang berlebih antara lain : Sering lupa waktu ketika sedang asyik bermain gadget; Perilaku sosial yang cenderung menjauh atau menyendiri dari anggota keluarga yang lain; Sikap apatis, cuek, kurang peduli dengan lingkungan sekitar, suka menyendiri; dan tingkah laku pembangkangan anak. Penggunaan gadget telah mengurangi waktu anak bersama keluarga.

Berdasarkan latar belakang di atas penulis tertarik untuk melakukan pengabdian masyarakat berupa Penyuluhan Kesehatan tentang Dampak Negatif Gadget Terhadap Perilaku Sosial dan Penandatanganan Komitmen Bersama untuk Mengurangi Penggunaan Gadget.

## 2. METODE PELAKSANAAN

Siswa sekolah menengah pertama (SMP) adalah kelompok remaja awal berumur antara 10-14 tahun, saat ini usia SMP sudah pasti pandai menggunakan gadget apalagi jika diusia SMP ini anak telah diperbolehkan memiliki gadget, resiko kecanduan ganget dengan waktu anak menggunakan gadget diatas 3 jam setiap hari tentu akan memicu munculnya gejala-gejala negatif pada perilaku sosialnya sehari-hari.

Pengabdian beserta tim mencoba mengidentifikasi SMP dengan tingkat kepemilikan gadget persiswanya tinggi dan kemampuan pemahaman untuk menerima informasi tentang bahaya gadget pada perilaku sosialnya bahkan pada kesehatan jiwanya kedepan tinggi sehingga diharapkan siswa SMP ini lebih mudah paham terhadap informasi yang disampaikan melalui penyuluhan kesehatan dan bisa diajak untuk mulai berkomitmen membatasi waktu menggunakan gadget.

Dipilihlah SMP Tunas Mekar Indonesia cabang Bandar Lampung sebagai tempat yang paling cocok untuk melaksanakan pengabdian masyarakat penyuluhan kesehatan ini. Pihak SMP Tunas Mekar Indonesia juga menerima dengan senang hati rencana kegiatan penyuluhan kesehatan sebagai pemberian wawasan tambahan bagi siswa dan upaya pemahaman untuk melakukan kegiatan pencegahan atas bahaya kecanduan gadget yang diberikan oleh dosen pengabdian dan tim, sehingga diberikanlah waktu untuk pelaksanaan kegiatan pada hari/tanggal Senin/5 Februari 2024 pukul 08.00-09.00 WIB.

Pelaksanaan pengabdian masyarakat ini dimulai dari penyusunan proposal, pengajuan proposal pengabdian di unit penelitian dan pengabdian masyarakat Akademi Keperawatan Bunda Delima sampai dengan persetujuan proposal. Selanjutnya Dosen pengabdian mengajukan pelaksanaan kegiatan pengabdian dengan proposal kepada manajemen SMP TMI Kota Bandar Lampung sampai mendapatkan izin tertulis.

Setelah menandatangani izin tertulis, Dosen pengabdian menghadap kepala sekolah dan membicarakan teknis pelaksanaan kegiatan pengabdian masyarakat. Pada hari/tanggal Senin/5 Februari pukul 08.00-09.00 WIB ditemani Kepala Sekolah SMP TMI dan Guru SMP TMI dilaksanakan kegiatan penyuluhan kesehatan tentang Dampak Gadget Terhadap Perilaku Sosial dan Penandatanganan Komitmen Bersama untuk Mengurangi Penggunaan Gadget.

Awal kegiatan dimulai sebelum kegiatan penyuluhan pukul 07.30 siswa-siswi mengisi questioner awal melalui perangkat gadget masing-masing siswa pada link [https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSek\\_v22Zj-u0ygCq6TaV9HXBptqLZ0gYusOBMjoxReae14G7g/viewform?usp=sharing](https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSek_v22Zj-u0ygCq6TaV9HXBptqLZ0gYusOBMjoxReae14G7g/viewform?usp=sharing)

Setelah mengisi google form siswa-siswi TMI menyimpan gadget masing-masing pada tempat yang telah disediakan Sekolah TMI.

Pukul 08.00 WIB, Kepala sekolah membuka sekaligus mengarahkan siswa-siswi untuk pelaksanaan kegiatan penyuluhan, pemandu acara/moderator telah disiapkan oleh pihak sekolah oleh 2 orang siswa/siswi SMP TMI. Penyampaian materi oleh pengabdian dimulai dengan penayangan video 11 menit berjudul Tersulut Gawai-Terganggu Jiwa oleh reporter senior Aiman Wicaksono dan dilanjutkan pemaparan materi tentang Dampak Gadget terhadap Prilaku Sosial Negatif pada Anak (sering lupa waktu ketika sedang asyik bermain gadget, menjauh / menyendiri, sikap cuek/apatis atau kurang peduli dengan lingkungan sekitar, dan tingkah laku pembangkangan).

Materi dilanjutkan dengan pemaparan Prilaku Peduli Sosial yang seharusnya dipelajari dan dimiliki seorang anak SMP. Sesi tanya jawab dipandu oleh moderator dengan memberikan kesempatan kepada 3 penanya yaitu tentang kiat/cara mengurangi waktu penggunaan gadget, kegiatan-kegiatan yang bisa dilakukan untuk mengisi waktu sehingga tidak memainkan gadget dan apakah penggunaan gadget berlebih bisa menyebabkan gangguan fisik.

Diakhir sesi sesuai rencana pengabdian meminta kesediaan Siswa-siswa untuk berkomitmen dan menandatangani pernyataan kesiapan mengurangi waktu penggunaan gadget untuk kegiatan hiburan hanya 1 – 2 jam setiap hari. Seluruh siswa menandatangani lembar komitmen. Acara ditutup dengan sesi foto bersama.

Quisioner akhir untuk menilai pemahaman Siswa dibagikan lewat link [https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSemDA\\_8DImVg6-hBvzWBZZcEryhTYVUT8IKwR26vCCE6Tpd5g/viewform?usp=sharing](https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSemDA_8DImVg6-hBvzWBZZcEryhTYVUT8IKwR26vCCE6Tpd5g/viewform?usp=sharing)

### **3. HASIL DAN PEMBAHASAN**

1. Berikut ini hasil pengkajian riwayat dan perilaku Siswa/siswi SMP Tunas Mekar Indonesia Bandar Lampung sejak kapan menggunakan gadget dengan mengisi google form oleh 72 siswa/siswi.
  - a. Siswa/siswi telah menggunakan gadget sejak: PAUD-TK sebanyak 19 (26,4%), Sekolah Dasar sebanyak 51(70,8%) dan Sekolah Menengah Pertama sebanyak 2 (2,8%).
  - b. Pengalaman pernah menggunakan gadget sehari-hari: 63(87,5%) siswa ya, 9(12,5%) belum pernah.
  - c. Rata-rata menggunakan gadget setiap hari lebih dari 3 jam: 62 siswa (86,1%) Ya, 10 siswa (13,9%) Tidak.

- 
- d. Waktu terbanyak untuk membuka konten di gadget: untuk 40 siswa (55,6%) Medsos, Game dan belajar; 21 siswa (29,2%) Games, Medsos dan belajar; 11 siswa (15,3%) Belajar, Medsos dan Games.
  - e. Sering terjadi, saat sedang asyik bermain gadget sering lupa waktu ( saat makan, saat mandi, saat mengerjakan PR, saat bermain /bertemu langsung dengan teman): 37 siswa (51,4%) menjawab Ya, 35 siswa (48,6%) menjawab Tidak.
  - f. Merasa lebih senang bermain gadget daripada bercengkrama bersama keluarga: 15 siswa (20,8%) menjawab Ya, 57 siswa (79,2%) menjawab Tidak,
  - g. Saat sedang bermain gadget, secara tidak sadar saya sering tidak perhatikan siapa saja yang lewat di depannya: 24 siswa (33,3%) menjawab Ya, 48 siswa (66,7%) menjawab Tidak.
  - h. Pernah terjadi karena bermain gadget terlalu lama, saya diminta untuk berhenti, tetapi saya tetap mainkan gadget: 33 siswa (45,8%) menjawab Ya, 39 siswa (54,2%) menjawab Tidak.
2. Pengetahuan Siswa/siswa sebelum diberi penyuluhan kesehatan tentang kecanduan gadget dan perilaku sosial negatif yang bisa muncul.
- a. Pengetahuan siswa tentang kriteria yang bisa ditegakan untuk anak dengan kecanduan gadget: 42 siswa (58,3%) menjawab benar, 30 siswa (41,7%) menjawab masih salah.
  - b. Sikap yang wajib dimiliki seorang anak/remaja adalah Peduli Sosial yaitu: 68 siswa (94,4%) menjawab benar, 4 siswa (3,6%) menjawab salah.
  - c. Perilaku sosial negatif yang muncul sebagai dampak penggunaan gadget yang berlebih : 37 siswa (51,4%) Sering lupa waktu ketika asyik bermain gadget, 16 siswa (22,2%) Cuek/apatis tidak peduli dengan lingkungan, 15 siswa (20,8%) Cenderung menjauh dari keluarga atau menyendiri, 4 siswa (5,4%) membangkang/tidak menurut.
3. Pengetahuan Siswa/siswa setelah diberi penyuluhan kesehatan tentang kecanduan gadget dan perilaku sosial negatif yang bisa muncul.
- a. Pengetahuan siswa tentang kriteria yang bisa ditegakan untuk anak dengan kecanduan gadget: 50 siswa (68,9%) menjawab benar, 22 siswa (31,1%) masih menjawab salah.
  - b. Sikap yang wajib dimiliki seorang anak/remaja adalah Peduli Sosial: 72 siswa (100%) menjawab benar.

- c. 4 Perilaku sosial negatif yang muncul sebagai dampak penggunaan gadget yang berlebih : 72 siswa (100%) menjawab benar.
4. Kesedian berkomitmen siswa/siswi untuk mengurangi waktu penggunaan gadget untuk kegiatan hiburan hanya 1-2 jam sehari sebanyak 69 (95,8%) siswa bersedia, 3 siswa (4,2%) tidak mengisi.

Berikut foto-foto kegiatan selama penyuluhan dan penandatanganan komitmen.



#### 4. KESIMPULAN DAN SARAN

Setelah diberikan Pendidikan Kesehatan tentang Bahasa gadget yang bisa memicu gangguan jiwa sebagai akibat terburuk pada kesehatan jiwa anak/remaja dan perilaku sosial negatif yang sering muncul tanpa disadari oleh anak/remaja dan perilaku tersebut adalah

---

kondisi-kondisi semakin jauh dari karakteristik Peduli Sosial yang seharusnya dimiliki/dicapai oleh anak/remaja.

1. Terjadi peningkatan pengetahuan siswa tentang kriteria kecanduan gadget dari 42 siswa (58,3%) menjadi 50 siswa (68,9%) telah mengetahui/paham tentang kriteria kecanduan gadget.
2. Terjadi peningkatan pengetahuan siswa tentang sikap Peduli Sosial yang harus dimiliki oleh siswa/siswa SMP TMI, kondisi sebelum pendidikan kesehatan 68 siswa (94,4%) telah menjawab benar, pada akhir pendidikan kesehatan 72 siswa (100%) telah menjawab benar.
3. 72 (100%) Siswa mampu menjawab 4 perilaku Perilaku sosial negatif yang muncul sebagai dampak penggunaan gadget yang berlebih
4. Terjadi peningkatan pengetahuan/pemahaman 72 (100%) dari 69 (95,8%) siswa untuk berkomitmen dan menandatangani lembar komitmen.

## 5. DAFTAR PUSTAKA

- Anderson & Bushman (2018). *Dampak Fisik Negatif Kecanduan Game Online Pada Mahasiswa*.
- APJII (2022), *Indonesia Digital Outlook*, [https://apjii.or.id/berita/d/apjii-di-indonesia-digital-outlook-2022\\_857](https://apjii.or.id/berita/d/apjii-di-indonesia-digital-outlook-2022_857).
- Aziz A.(2018). *Dampak Fisik Pengaruh Internet Dalam Kehidupan Remaja*.
- Chaidirman, C., Indriastuti, D., & Narmi, N. (2019). *Fenomena kecanduan penggunaan gawai (gadget) pada kalangan remaja Suku Bajo*. *Holistic Nursing and Health Science*, 2(2), 33-41.
- CNN Indonesia (2021) *Survei: 19,3 Persen Anak Indonesia Kecanduan Internet*, <https://app.cnnindonesia.com/https://www.cnnindonesia.com/gaya-hidup/20211002135419-255-702502/survei-193-persen-anak-indonesia-kecanduan-internet>.
- Fitriana, F., Ahmad, A., & Fitria, F. (2021). *Pengaruh penggunaan gadget terhadap perilaku remaja dalam keluarga*. *Psikoislamedia: Jurnal Psikologi*, 5(2), 182-194.
- KOMINFO (2018), *Kecanduan Gawai Ancam Anak-Anak*, [https://www.kominfo.go.id/content/detail/13547/kecanduan-gawai-ancam-anak-anak/0/sorotan\\_media](https://www.kominfo.go.id/content/detail/13547/kecanduan-gawai-ancam-anak-anak/0/sorotan_media).

- Mardiyah, S. (2023). *Dilema Keluarga di Era Digitalisasi: Antara Kecanduan Gadget, Gangguan Emosional, Perilaku Sosial pada Anak Usia Dini dan Tawaran Sekolah Alternatif*. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(1), 661-673.
- Masyani, E. P., & Nusuary, F. (2021). *Dampak Kecanduan Game Terhadap Perilaku Sosial*. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Fakultas Ilmu Sosial & Ilmu Politik*, 6(2).
- Mau, B., & Gabriela, J. (2021). *Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Perilaku Anak Remaja Masa Kini*. *Excelsis Deo: Jurnal Teologi, Misiologi, Dan Pendidikan*, 5(1), 99-110.
- Notoatmodjo. (2018). *Metodologi Penelitian Kesehatan*. Jakarta : Rineka Cipta
- 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.
- Saputri, A. D., & Pambudi, D. A. (2018). *Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Kemampuan Intraksi Sosial Anak Usia Dini*. In *Annual Conference on Islamic Early Childhood Education (ACIECE)* (Vol. 3, pp. 265-278).
- Simanjuntak, J., & Wulandari, I. S. M. (2022). *Gangguan Emosi Dan Perilaku Remaja Akibat Kecanduan Gadget*. *Malahayati Nursing Journal*, 4(4), 1057-1065.
- Susilowati, I., Arrosyid, H., Ramadhanti, W., & Utami, R. D. (2019, January). *Ketergantungan Game Online terhadap Perubahan Perilaku Siswa Sekolah Dasar*. In *Prosiding University Research Colloquium* (pp. 306-310).
- Suplig, M. A. (2017). *Pengaruh kecanduan game online siswa SMA kelas X terhadap kecerdasan sosial sekolah kristen swasta di Makassar*. *Jurnal jaffray*, 15(2), 177-200.
- Rini, N. M., Pratiwi, I. A., & Ahsin, M. N. (2021). *Dampak penggunaan gadget terhadap perilaku sosial anak usia sekolah dasar*. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 7(3), 1236-1241.
- Ulya, L., Sucipto, S., & Fathurohman, I. (2021). *Analisis Kecanduan Game Online Terhadap Kepribadian Sosial Anak*. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 7(3), 1112-1119.
- Virlia, S., & Setiadji, S. (2017). *Hubungan Kecanduan Game Online Dan Keterampilan Sosial Pada Pemain Game Dewasa Awal Di Jakarta Barat*. *Psibernetika*, 9 (2).
- Yanti, N., & Silvanetri Nelfi Yanti, S. (2022). *Dampak Gadget terhadap Perubahan Perilaku Sosial Siswa di SDIT Madani Islamic School Payakumbuh*. *Ibtida'iy: Jurnal Prodi PGMI*, 7(2), 49-55.