

## Sosialisasi Dampak Positif Dan Negatif Gadget Terhadap Anak Di SDN 054936 Sei Lapan Kabupaten Langkat

*Dissemination of Positive and Negative Impacts of Gadgets on Children  
At SDN 054936 Sei Lapan, Langkat Regency*

Rani Febriyanni <sup>1\*</sup>, Satria Wiguna <sup>2</sup>, Novira Arafah <sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup>STAI Jam'iyah Mahmudiyah Tanjung Pura, Langkat

\*Email korespondensi : [Rani\\_Febriyanni@staijm.ac.id](mailto:Rani_Febriyanni@staijm.ac.id)

### Article History:

Received: 10 Mei 2023

Revised: 12 Juni 2023

Accepted: 13 Juli 2023

**Keywords:** Positive, Negative  
Impact of Gadgets, Children

**Abstract:** *The problem found is that children have tantrums if they are not given gadgets. This condition shows that children's dependence on gadgets is quite high. The method of community court activities begins with observation at SDN 054936 Sei Lapan School. The method of implementing activities with the team begins to present information on the implementation of activities regarding technology and information development, the use of healthy gadgets in the family and the positive and negative impacts of gadgets using laptops and infocus. The conclusions from community service activities regarding the positive and negative impacts of gadgets are recommended to parents of students at SDN 054936 Sei Lapan, because parental involvement in using gadgets can be a tool that allows parents to interact with their children in learning activities..*

**Abstrak.** Permasalahan yang ditemukan adalah anak mengamuk jika tidak diberikan gadget. Kondisi ini memperlihatkan ketergantungan anak terhadap gadget yang cukup tinggi. Metode kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini diawali dengan observasi di Sekolah SDN 054936 Sei Lapan. Metode pelaksanaan kegiatan dengan tim mulai memaparkan informasi pelaksanaan kegiatan tentang perkembangan teknologi dan informasi, penggunaan gadget yang sehat di keluarga serta dampak positif dan negatif dari gadget dengan menggunakan laptop dan infocus. Hasil kesimpulan dari kegiatan pengabdian masyarakat tentang dampak positif dan negatif gadget direkomendasi kepada orang tua siswa SDN 054936 Sei Lapan, karena keterlibatan orang tua siswa terhadap penggunaan gadget dapat menjadi alat yang memungkinkan orangtua berinteraksi dengan anak-anak mereka dalam aktivitas belajar.

**Kata Kunci:** Dampak Positif, Negatif Gadget, Anak

## PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi semakin berkembang dengan pesat sesuai dengan perkembangan zaman. Teknologi yang telah berkembang saat ini tentunya memiliki banyak manfaat seperti gadget. Hampir semua kalangan dan lapisan masyarakat menggunakan gadget baik anak-anak, remaja, orang dewasa dan orang tua. Sesuai dengan penelitian Anggraeni & Hendrizal (2018) menyebutkan bahwa pengguna *gadget* tidak hanya berasal dari kalangan pekerja, tetapi sekarang hampir semua kalangan menggunakan *gadget* dalam kegiatan yang mereka lakukan setiap harinya<sup>1</sup>. Hampir setiap orang menghabiskan waktunya untuk menggunakan *gadget*.

*Gadget* merupakan media yang dipakai sebagai alat komunikasi modern. Saat ini *gadget* tidak hanya menjadi alat komunikasi, tetapi juga dapat dipergunakan sebagai multimedia. Oleh karena itu, *gadget* memiliki nilai dan manfaat tersendiri bagi kalangan orang tertentu. *Gadget* sebagai sarana bisnis, sebagai penyimpan berbagai macam data, musik/hiburan, alat informasi bahkan sebagai alat dokumentasi. Hal ini menunjukkan *gadget* sebagai salah satu perkembangan teknologi yang aktual. *Gadget* yang semakin canggih menyajikan berbagai media berita, jejaring sosial, informasi gaya hidup, hobi, hingga hiburan yang disajikan secara *online* maupun *offline*. *Gadget* dalam pemanfaatannya juga memiliki dampak terhadap prestasi siswa. Prestasi belajar adalah hasil atau taraf kemampuan yang telah dicapai siswa setelah mengikuti proses belajar mengajar dalam waktu tertentu, baik berupa perubahan tingkah laku, keterampilan dan pengetahuan<sup>2</sup>

Dampak dari penggunaan gadget memiliki dampak positif dan negatif. Berdasarkan penelitian Dian kurniawati pengaruh gadget terhadap prestasi siswa sebesar 56% Siswa yang sering menggunakan gadget akan mengalami kecanduan, siswa kecanduan pada aplikasi yang ada pada gadget dari game, jejaring sosial, internet dan aplikasi lainnya yang sering siswa gunakan. Dalam hal ini siswa akan mengalami penurunan tingkat prestasinya<sup>3</sup>.

---

<sup>1</sup> Aggraeni, "Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Kehidupan Sosial Para Siswa SMA," *Jurnal PPKN & Hukum*, Vol,1, Nom, no. Juni (2018): 64–76.

<sup>2</sup> Rozalia, "Hubungan Intensitas Pemanfaatan Gadget Dengan Prestasi Belajar Siswa Kelas V Sekolah Dasar," *Jurnal Pemikiran Dan Pengembangan Sekolah Dasar (JP2SD)* Vol 5 No.2, no. Juni (2019): 722.

<sup>3</sup> Kurniawati, "Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Prestasi Siswa," *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan* Volume 2 N, no. April (2020): 79–84.

Hasil penelitian Ria Novianti dan Meyke Garzia menunjukkan 40% anak mengamuk jika tidak diberikan gadget. Kondisi ini memperlihatkan ketergantungan anak terhadap gadget yang cukup tinggi. Sedangkan tujuan Ayah/Bunda memberikan gadget pada anak didapatkan persentase sebesar 22% supaya anak lebih pintar, 21% agar anak tidak rewel, sedangkan terbanyak lain-lain sebesar 34%. Tujuan orang tua memberikan gadget pada dasarnya positif, yakni ingin anak mendapatkan manfaat dari teknologi, namun harus dibarengi dengan aturan yang jelas untuk mengurangi dampak negatifnya<sup>4</sup>.

Sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh widya 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.<sup>5</sup> Marpaung (2018) menyatakan bahwa dampak negatif *gadget* diantaranya yaitu dapat menyebabkan penggunaanya lebih bersikap individualis. Bisa dikatakan manusia individualis karena menyebabkan lupa untuk berkomunikasi dan berinteraksi terhadap lingkungan sekitarnya<sup>6</sup>.

Sedangkan Satria Wiguna menyatakan 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<sup>7</sup>. Selanjutnya Hasil penelitian Latifatus Saniyyah, dkk menyatakan dampak positif dan negatif, penelitiannya menunjukkan bahwa intensitas penggunaan *gadget* tinggi mencapai 3-6 jam perhari. Aplikasi yang sering dibuka oleh anak yaitu *youtube*, *tiktok* dan *game*. Penggunaan ini berdampak positif seperti mendapatkan pengetahuan luas, mempermudah komunikasi dan melatih kreativitas anak. Selain itu berdampak negatif diantaranya mata menjadi mudah lelah, jam tidur dan jam belajar berkurang serta gangguan emosional pada anak. Perilaku sosial anak masih menunjukkan baik, menghormati orang lain, tolong menolong, sopan santun, namun anak-anak kurang peka dan peduli terhadap orang disekelilingnya.<sup>8</sup>

---

<sup>4</sup> Ria Novianti, "Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Dini; Tantangan Baru Orang Tua Milenial," *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* Volume 4 N, no. Desember (2020).

<sup>5</sup> Widya, "Dampak Negatif Kecanduan Gadget Terhadap Perilaku Anak," *Jurnal Abdi Ilmu* Vol 13 No1, no. September (2020): 29–34.

<sup>6</sup> Marpaung, "Pengaruh Penggunaan Gadget Dalam Kehidupan," *KOPASTA: Jurnal Program Studi Bimbingan Konseling* Vol 5 No2, no. April (2018): 55–64.

<sup>7</sup> satria wiguna, *Dasar-Dasar Bimbingan Konseling Islam*, 1st ed. (jakarta: CV Pustaka Media Guru Indonesia, 2019).

<sup>8</sup> D. S. Latifatus Saniyyah, "Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perilaku Sosial Anak Di Desa Jekulo Kudus.," *Edukatif : Jurnal Ilmu Pendidikan* Volume 3 N (2021): 2132–2140.

## 12

Berdasarkan kajian penelitian diatas maka tim pengabdian kepada masyarakat dari dosen STAI Jam'iyah Mahmudiyah Langkat ingin melakukan pengabdian masyarakat dengan judul Sosialisasi Dampak Positif Dan Negatif Gadget Terhadap Anak Di Sdn Desa Lama Sei Lpan Kecamatan Sei Lpan.

### **METODE**

Metode dalam pelaksanaan pengabdian pada masyarakat ini dilakukan pada tanggal Kamis, 16 Februari 2023. Sasaran dalam kegiatan pengabdian kepada masyarakat (PKM) ini adalah ibu-ibu wali murid dan anak siswa SDN Desa Lama Sei Lpan , adapun lokasi sekolah ini di Desa Lama, Kecamatan Sei Lpan, Kabupaten Langkat Provinsi Sumatera Utara. Ruang lingkup dan target sasaran dari PKM ini adalah para orang tua wali murid, siswa SDN Desa Lama, Masyarakat Desa Lama Kecamatan Sei Lpan. Pelaksanaan kegiatan melalui beberapa tahapan, diantaranya :

#### 1. Tahap Pendahuluan.

Pada tahap pendahuluan yang dilakukan team PkM adalah menganalisa masalah dan kebutuhan dari anak. Pada tahap ini mengidentifikasi masalah dan mencari upaya untuk membantu mengatasi masalah yang muncul.

#### 2. Tahap Persiapan.

Kegiatan diawali dengan proses observasi kemudian melakukan perizinan ke Kepala Sekolah maupun Ketua Komite SDN Desa Lama Kecamatan Sei Lpan, Kabupaten Langkat Provinsi Sumatera Utara. Baik kepala Desa, Kepala Sekolah Dasar (SD), maupun Ketua Komite menyambut permohonan team PkM dengan sangat baik. Setelah proses perizinan selesai, maka tim pun mengajukan permohonan waktu pelaksanaan agar dapat menyiapkan segala sesuatunya dengan sangat baik.

#### 3. Pelaksanaan.

Sesuai dengan jadwal yang telah disepakati yaitu Kamis, 16 Februari 2023. saat anak-anak sedang melakukan pembelajaran di dalam kelas, semua ibu-ibu dari siswa yang bersekolah di SDN Desa Lama Kecamatan Sei Lpan kami kumpulkan di Ruang Aula. Tim mulai memaparkan informasi tentang perkembangan teknologi dan informasi, penggunaan *gadget* yang sehat di keluarga serta dampak positif dan negatif dari *gadget* dengan menggunakan laptop dan infocus. Para ibu-ibu dari siswa tersebut sangat menyambut dengan baik dan memberikan banyak pertanyaan-pertanyaan yang sangat menarik.

#### 4. Evaluasi.

Diakhir acara team PkM melakukan proses evaluasi dengan menanyakan kepada ibu-ibu dari siswa tersebut (secara satu per satu) terkait hal yang harus diperbaiki oleh tim kami dikemudian hari. Diantaranya, ada yang menyarankan agar kegiatan seperti ini diadakan secara berkala dengan tema yang berbeda-beda agar pengetahuan ibu-ibu dapat bertambah. intensitas penggunaan *gadget* tinggi mencapai 3-6 jam perhari. Aplikasi yang sering dibuka oleh anak yaitu *youtube*, *tiktok* dan *game*. Penggunaan ini berdampak positif seperti mendapatkan pengetahuan luas, mempermudah komunikasi dan melatih kreativitas anak. Selain itu berdampak negatif diantaranya mata menjadi mudah lelah, jam tidur dan jam belajar berkurang serta gangguan emosional pada anak. Perilaku sosial anak masih menunjukkan baik, menghormati orang lain, tolong menolong, sopan santun, namun anak-anak kurang peka dan peduli terhadap orang

## HASIL

Pada usia dini (*the golden ege*) seluruh aspek perkembangan kecerdasan yakni kecerdasan intelektual, kecerdasan emosional dan kecerdasan spiritual mengalami perkembangan yang luar biasa sehingga akan mempengaruhi dan menentukan perkembangan berikutnya. Masa *the golden ege* tidak bisa diabaikan karena masa ini adalah saatnya semua informasi akan cepat terserap. Mereka menjadi peniru yang handal, lebih smart dari yang kita pikirkan lebih cerdas dari yang terlihat dan akan menjadi dasar terbentuknya karakter, kepribadian, dan kemampuan kognitifnya. Berkaitan hal ini mengadakan pengabdian kepada masyarakat. Adapun dokumentasi pelaksanaan .

#### 1. Hasil Sosialisasi mengenai dampak positif gadget terhadap prestasi belajar anak

Pengaruh gadget pada perkembangan anak memang memiliki dampak yang signifikan, baik dari segi pendidikan maupun aspek lainnya. Di Indonesia, penggunaan gadget pada anak-anak Sekolah SDN 054936 Sei Lapan telah menjadi hal umum. Adapun dampak positif gadget bagi siswa SDN 054936 Sei Lapan, sebagai berikut:

- a. Akses Informasi yang Luas: Gadget memungkinkan anak-anak untuk mengakses informasi dari berbagai sumber, termasuk buku digital, video pendidikan, dan aplikasi pembelajaran. Ini memperluas pengetahuan mereka di berbagai bidang dan memungkinkan mereka untuk belajar mandiri.

14

b. Pembelajaran Interaktif: Banyak aplikasi dan permainan edukatif yang tersedia di gadget, yang dapat membantu meningkatkan keterampilan kognitif, pemecahan masalah, dan kemampuan berpikir kritis anak-anak. Beberapa aplikasi bahkan dirancang untuk memfasilitasi belajar yang interaktif dan menyenangkan.

c. Pengembangan Keterampilan Teknologi: Dengan menggunakan gadget, anak-anak dapat mempelajari keterampilan teknologi dan literasi digital sejak dini. Ini dapat memberi mereka keunggulan di era yang semakin tergantung pada teknologi.

Adapun dokumentasi pelaksanaan mengenai Sosialisasi Dampak Positif Dan Negatif Gadget Terhadap Anak Di SDN 054936 Sei Lapan Kabupaten Langkat:



Gambar 1. Nasarasumber menyampaikan tentang Dampak Positif Terhadap Anak  
Di SDN 054936 Sei Lapan Kabupaten Langkat

## 2. Hasil Sosialisasi mengenai dampak negatif gadget terhadap prestasi belajar anak

Beberapa contoh kasus yang tampak disekitar kita, lingkungan bahkan orang terdekat, dampak negatif gadget terhadap prestasi belajar anak sangat mempengaruhi dan menyebabkan anak-anak sulit untuk terlepas darinya. Anak didik kita perlu dibekali pengetahuan dalam penggunaan gadget bagi dirinya di dalam hidupnya. Hal ini akan sangat berguna bagi mereka agar mengetahui batasan dan kapan waktu yang tepat untuk menggunakannya. Orang tua perlu mengawasi anak-anaknya dirumah, begitupun halnya guru di sekolah sebagai orang tuaya juga patut memberikan bekal dan mengawasi peserta didik kita. Agar mereka mengetahui dampak baik maupun kurang baik penggunaan gadget. Hal ini demi kebaikan keberlangsungan kehidupan mereka sebagai generasi yang akan meneruskan kita. Mereka mesti dibekali, diajarkan, diterapkan aturan khusus untuk mengawasi dan menbatasi penggunaan gadget pada kesehariannya. Misalnya: 1 jam/hari. Selebihnya mereka bermain dengan teman dan lingkungannya.

Selain memiliki dampak positif, gadget juga memiliki dampak yang kurang baik (*negative*) yakni:

a. Menjadi pribadi yang tertutup/ suka menyendiri

Gadget menyebabkan anak sulit bersosialisasi dan berinteraksi dengan orang lain. Karena anak lebih banyak menghabiskan waktu bermain dengan ponsel/gadget mereka. Keterlibatan interaksi langsung/tatap muka sudah mulai menurun saat ini. Hal ini memberi pengaruh untuk mereka malas bermain bersama teman, lingkungan, dan mengurangi *skill* sosial mereka dalam bergaul dan berempati terhadap sesama. Dapat dilihat pada saat anak-anak sedang berada diluar atau sekedar menunggu angkutan, mereka akan lebih menyukai menggenggam ponselnya daripada berbicara dengan orang lain yang dijumpainya. Hal inilah yang berdampak antipati sosial terhadap anak didik kita di masa yang akan datang

b. Gangguan tidur.

Saat hendak tidur, anak juga akan menggunakan ponsel beberapa menit sebelumnya. Kebiasaan ini menyebabkan cahaya biru (*blue light*) dari layar HP mengganggu siklus tidur alami anak, sehingga kualitas tidur mereka akan buruk. Hal ini berdampak pada perkembangan dan kesehatan anak. Penggunaan gadget juga dapat menyebabkan aktivitas fisik semakin berkurang yang dapat menyebabkan obesitas maupun gangguan lainnya.

c. Pudarnya kreativitas

Hal ini dikarenakan orang membandingkan hidup mereka dengan kehidupan “Sempurna” yang terlihat pada postingan di akun sosial melalui gadget. Hal ini juga sering menyebabkan *cyberbullying*. Ini adalah saat orang menggunakan media sosial untuk menindas orang lain dengan memposting komentar jahat atau menyebarkan desas-desus tentangnya sehingga anak-anak seperti tidak memiliki kegiatan bermanfaat lain dalam hidupnya. Hal inilah yang menyebabkan anak didik kita kurang aktif, malas belajar dan minim pengalaman untuk mengembangkan kemampuan dirinya. Hasilnya mereka akan mencontoh apa yang dilihat dan tidak mau berupaya keras karena dianggap sulit di era serba mudah dan modern seperti saat ini.

16

- d. Kurang focus belajar. Anak-anak yang berada di sekolah biasanya akan teringat secara kontinyu terhadap alat ponsel yang ada dirumah. Ss at ini biasanya aktivitas sekolah malah menjadi selingan untuk mereka dapat bermain HP setelahnya. Ini rata-rata ditunjukkan oleh sikap dan perilaku siswa/I yang mengaku keadaannya udai kembali ke rumah. Sepertinya, ponsel adalah tujuan utama yang dicarinya.
- e. Ketergantungan gadget. Penelitian telah menunjukkan bahwa bermain gadget bisa menyebabkan kecanduan, seperti: media sosial, game, tiktok, facebook, whatsapp, instagram, sanck video, yang membuat pengguna seringkali melalaikan tugas dan tanggungjawabnya sebagai seorang siswa/I.

Adapun dokumentasi pelaksanaan mengenai Sosialisasi Dampak Positif Dan Negatif Gadget Terhadap Anak Di SDN 054936 Sei Lengan Kabupaten Langkat:



Gambar 2. Nasarasumber menyampaikan tentang Dampak Negatif Terhadap Anak Di SDN 054936 Sei Lengan Kabupaten Langkat

Dampak lain adalah stress orang tua dimana, harus membelikan paket sesuai kebutuhan yang seringkali disalahgunakan (beban secara finansial) dan kekhawatiran dalam akses konten yang kurang berkenan. Karena sangat mudah diakses, anak-anak terkadang muncul rasa penasarannya sehingga kurangnya filter membuat mereka yang tidak bisa memilah akan terjerumus pada hal-hal yang tidak diinginkan. Ini bencana besar bagi generasi penerus bangsa.

Hal lainnya anak-anak tidak memiliki inisiatif tinggi, inovasi pada permainan zaman dahulu bersama teman-teman, sehingga tanpa disadari pertumbuhan anak tanpa bantuan dari lingkungan sekitarnya yang diakibatkan dari minim aktivitas antar sesama sehingga apatis muncul pada diri. Ia akan berinteraksi saat membutuhkan dan dibutuhkan, selebihnya tidak ingin memiliki keterikatan mental kepada orang-orang yang berada didekatnya karena HP lebih utama baginya, HP lebih mengerti yang diinginkannya. Inilah yang harus dicegah, diatasi apabila sudah terjadi untuk dapat menstimulus anak terhadap perilaku dan aktivitas baik di kehidupannya.

## **KESIMPULAN**

Kesimpulan dari hasil kegiatan pengabdian masyarakat tentang dampak positif dan negatif *gadget* direkomendasi kepada orang tua siswa SDN 054936 Sei Lapan, karena keterlibatan orang tua siswa terhadap penggunaan *gadget* dapat menjadi alat yang memungkinkan orangtua berinteraksi dengan anak-anak mereka dalam aktivitas belajar. Orangtua dapat mengawasi perkembangan pendidikan anak, membantu mereka dalam pengerjaan tugas, atau mengajarkan hal-hal baru dengan menggunakan *gadget*. Penting untuk memperhatikan penggunaan *gadget* pada anak-anak dengan memberikan pengawasan yang tepat dan membatasi waktu yang dihabiskan di depan layar. Pendidikan yang seimbang dan terintegrasi dengan interaksi sosial, aktivitas fisik, dan kegiatan lainnya juga tetap penting untuk perkembangan anak.

Secara keseluruhan dampak positif dan negatif dari *gadget* yakni pada perkembangan anak. Orang tua perlu membuat keputusan yang bijak tentang penggunaan ponsel bagi anak mereka. Dalam beberapa kasus, orang tua memilih untuk membelikan *gadget* bagi anak mereka, namun ini menjadi bumerang ketika *gadget* menjadi pengganti dari perhatian dan kasih sayang orang tua yang dapat memicu konflik dalam keluarga itu sendiri.

## **PENGAKUAN/ACKNOWLEDGEMENTS**

Tim dosen dalam melakukan pengabdian kepada masyarakat mengucapkan terima kasih kepada pihak kampus STAI-JM Tanjung Pura Langkat melalui Lembaga LP2M memberikan program dan pembinaan riset dan PkM, sehingga kami sebagai Dosen STAI Jam'iyah Mahmudiyah Tanjung Pura Langkat dapat melaksanakan pengabdian kepada masyarakat sebagai bentuk tri darma perguruan tinggi. Dan kami ucapkan juga kepada kepala sekolah dan bapak/ibu guru SDN 054936 Sei Lapan yang telah memberikan kontribusi dan sumbangsiah waktunya terhadap kegiatan yang kami laksanakan. Kami ucapkan juga terima kasih kepada siswa SDN 054936 Sei Lapan yang telah mengikuti kegiatan ini dari awal hingga akhir dalam kegiatan

sosialisasi dampak positif dan negatif. Adapun kegiatan laporan Pengabdian kepada Masyarakat merupakan bentuk kepedulian pendidik demi kemajuan pendidikan dalam pengaruh dampak negatif gadget. Evaluasi kegiatan pengabdian dilakukan dengan memberikan saran dan masukan dalam diskusi pada saat pelatihan dilaksanakan.

## DAFTAR REFERENSI

- Aggraeni. “Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Kehidupan Sosial Para Siswa SMA.” *Jurnal PPKN & Hukum*, Vol,1, Nom, no. Juni (2018): 64–76.
- Kurniawati. “Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Prestasi Siswa.” *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan Volume 2 N*, no. April (2020): 79–84.
- Latifatus Saniyyah, D. S. “Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perilaku Sosial Anak Di Desa Jekulo Kudus.” *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan Volume 3 N* (2021): 2132–2140.
- Marpaung. “Pengaruh Penggunaan Gadget Dalam Kehidupan.” *KOPASTA: Jurnal Program Studi Bimbingan Konseling Vol 5 No2*, no. April (2018): 55–64.
- Ria Novianti. “Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Dini; Tantangan Baru Orang Tua Milenial.” *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Volume 4 N*, no. Desember (2020).
- Rozalia. “Hubungan Intensitas Pemanfaatan Gadget Dengan Prestasi Belajar Siswa Kelas V Sekolah Dasar.” *Jurnal Pemikiran Dan Pengembangan Sekolah Dasar (JP2SD) Vol 5 No.2*, no. Juni (2019): 722.
- satria wiguna. *Dasar-Dasar Bimbingan Konseling Islam*. 1st ed. jakarta: CV Pustaka Media Guru Indonesia, 2019.
- Widya. “Dampak Negatif Kecanduan Gadget Terhadap Perilaku Anak.” *Jurnal Abdi Ilmu Vol 13 No1*, no. September (2020): 29–34.