



SUBLIM: Jurnal Pendidikan
E-ISSN : 2985-5357
Volume 02, Issue 02 Oktober 2023
<https://ummaspul.e-journal.id/Sublim>

Dampak Penggunaan Gadget Bagi Perkembangan Moral Anak Sekolah

¹Wan Putri Azizah Harahap, ²Masitah Khairani, ³Yusri Yanti Pohan, ⁴Sapna
Andani Batubara, ⁵Aditya Nugraha

Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan
Keguruan,
Universitas Islam Negeri Sumatera Utara

wanputriazizahharahap@gmail.com, masitahkhairani31@gmail.com,
yusripohan1@gmail.com, andnaisafna@gmail.com,
nugrahaaditya.nugraha21@gmail.com

Abstrak

Penggunaan gadget telah menjadi bagian integral dari kehidupan sehari-hari anak-anak sekolah dasar di era digital. Dalam konteks ini, penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi dampak penggunaan gadget terhadap perkembangan moral anak-anak sekolah dasar. Penelitian ini melibatkan analisis literatur serta perolehan dari data sekunder yang berupa hasil-hasil penelitian seperti buku, jurnal, artikel, situs internet, dan lainnya yang relevan. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan gadget dapat memiliki dampak signifikan terhadap perkembangan moral anak-anak sekolah dasar. Pendekatan dalam penelitian ini menggunakan jenis penelitian yang berupa studi literatur atau studi kepustakaan. Selain itu, penelitian ini juga mengidentifikasi peran orang tua dan pendidik dalam mengawasi dan mengarahkan penggunaan gadget anak-anak. Penggunaan gadget memiliki potensi dampak yang kompleks terhadap perkembangan moral anak-anak sekolah dasar. Oleh karena itu, perlu ada perhatian dan tindakan yang bijak dalam mengelola penggunaan gadget anak-anak untuk memastikan bahwa mereka tetap mengembangkan nilai-nilai moral yang positif dalam dunia digital yang semakin canggih.

Kata Kunci: Gadget, Moral, Perkembangan, Sekolah Dasar.

Abstract

The use of gadgets has become an integral part of elementary school children's daily lives in the digital era. In this context, this research aims to identify the impact of gadget use on the moral development of elementary school children. This research involves literature analysis as well as obtaining secondary data in the form of research results such as books and journals. Relevant articles, internet sites and other. The results of this research show that the use of gadgets can have a significant impact on the moral development of elementary school children. The approach in this research uses a type of research in the form of literature studies or literature studies. Apart from that, this research also identifies the role of parents and educators in supervising and directing children's gadget use. Gadget use has the potential for a complex impact on the moral development of elementary school children. Therefore, there needs to be attention and wise action in managing children's gadget use to ensure that they continue to develop positive moral values in an increasingly sophisticated digital world.

Keywords: *Gadget, Morals, Development, Elementary School*



PENDAHULUAN

Di zaman sekarang ini, revolusi Industri 4.0 membawa perubahan signifikan pada kehidupan masyarakat di seluruh dunia. Hal ini tercermin dari proses kehidupan manusia yang terus berkembang, serta kemajuan teknologi dan pengetahuan yang semakin pesat di berbagai bidang seperti transformasi dan komunikasi. Perkembangan pengetahuan dan teknologi yang begitu cepat, krisis moral yang melanda bangsa dan negara, krisis sosial dan krisis identitas yang terjadi dalam era ini. Untuk menyikapi pesatnya perkembangan masa Revolusi 4.0 yang semakin marak, guru mempunyai tugas besar: mentransformasikan dirinya menjadi pribadi yang berkualitas, baik secara intelektual maupun moral. (Shalahudin, 2020).

Kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi menjadikan kehidupan manusia berada pada dua dimensi yaitu (1) Dunia nyata yang memberikan batasan terhadap interaksi, komunikasi, hubungan dan sosialisasi. (2) Dunia yang mungkin di mana orang dapat meningkatkan atau menciptakan sesuatu tanpa takut gagal. Dahulu kehidupan masyarakat banyak dipengaruhi oleh teknologi (gadget). Penggunaan perangkat seperti smartphone, tablet, dan komputer terbukti cukup bermanfaat dalam hal informasi, komunikasi, dan pendidikan. Namun terdapat pengaruh negatif terhadap semangat belajar peserta didik. Karena hampir semua orang mendapat manfaat dari teknologi, bukan hanya orang lanjut usia yang mendapat manfaat darinya; bahkan anak-anak pun mendapat manfaat darinya. Ada beberapa keuntungan menggunakan gadget ini, yang paling menonjol adalah kemampuannya mengakses informasi dengan cepat, mudah, dan tanpa kesulitan untuk mencari tambahan ilmu. (Hia, Rejeki Deskristinawati, 2023).

Banyak sekali konten-konten yang bisa ditemukan di dalam Gadget, mulai dari yang kecil hingga yang besar, dari yang membawa manfaat positif hingga yang membawa dampak buruk. Dalam hal ini, perlu untuk meminta nasihat dari kerabat atau guru, serta mempertimbangkan bagaimana situasi tersebut dapat dikurangi oleh faktor-faktor negatif. Siswa yang ketergantungan terhadap gadget cenderung lebih pendiam tidak berinteraksi dengan teman nya bahkan dengan guru nya. Mereka biasanya tidak peduli dengan lingkungan sekitar. Jika di sekolah maka mereka cenderung lebih banyak menggunakan gadget untuk mencari ilmu pengetahuan yang ingin mereka ketahui dibanding dengan bertanya kepada gurunya, dan jika waktu istirahat tiba mereka lebih senang mengisi waktu luang dengan memainkan gadget nya dibandingkan dengan bermain dengan temannya.

Saat menggunakan gadget, faktor nomor satu ketergantungan seseorang terhadap gadget adalah waktu penggunaan. Pengorganisasian dan penjadwalan waktu kegiatan juga menyebabkan siswa kesulitan menyelesaikan kegiatan belajar karena daya ingatnya menurun. Masa penggunaan gadget merupakan salah satu aspek yang menggambarkan dampak



penggunaan gadget.

Penelitian ini akan dilakukan di sekolah dasar karena peneliti menemukan pada penelitian pertama bahwa permasalahan muncul ketika siswa diperbolehkan membawa gadget ke sekolah, seperti pada saat guru hendak memasuki kelas, siswa masih bermain dengan gadget nya dan tidak mendengarkan bel yang sudah berbunyi. Ketika bertemu guru atau berkumpul bersama temannya, ada pula yang tidak peduli dengan gurunya dan tidak ngobrol dengan temannya, lebih pendiam dan fokus pada gadgetnya. Ada pula yang sibuk menggunakan gadget untuk menonton YouTube atau bermain game sambil belajar, serta tidak menggunakan gadget saat belajar untuk mencari pembahasan materinya. Mereka bahkan berani mengucapkan kata-kata buruk kepada temannya saat berdiskusi. Namun ada juga siswa yang jika diperbolehkan membawa gadget ke sekolah, malah menggunakannya untuk tujuan positif, misalnya. Mencari bahan untuk dijadikan bahan percakapan saat belajar bahkan memberikan mereka wawasan tentang kegiatan ekstrakurikuler yang tidak mereka dapatkan dari gurunya, sehingga mereka bisa leluasa mencari materi ilmu di gadget tanpa ruang lingkup. Dan gadget juga digunakan sebagai alat komunikasi, misalnya dengan membuat grup WhatsApp yang membuat sharing informasi menjadi lebih cepat dan efisien. Berdasarkan permasalahan di atas, peneliti ingin mengetahui dampak penggunaan gadget terhadap perkembangan moral siswa sekolah dasar.

METODE

Pendekatan penelitian ini menggunakan jenis penelitian berupa studi literatur atau studi kepustakaan . Studi literatur dapat dilakukan dengan mengumpulkan referensi yang terdiri dari beberapa penelitian terdahulu yang kemudian disusun untuk diambil kesimpulan (Mardalis, 1999). Zed dalam penelitian Kartiningsih (2015) menyatakan bahwa metode studi pustaka adalah serangkaian kegiatan yang berkaitan dengan metode pengumpulan data pustaka, membaca dan mencatat, serta pengelolaan bahan penelitian. Kartiningsih menambahkan, studi kepustakaan dilakukan oleh masing-masing peneliti dengan tujuan utama mencari landasan untuk memperoleh dan membangun landasan teori, kerangka berpikir dan menentukan dugaan sementara atau disebut juga hipotesis penelitian. Sehingga peneliti dapat mengelompokkan, memetakan, mengorganisasikan dan menggunakan berbagai kepustakaan di bidangnya.

Penelitian dengan tinjauan pustaka ini persiapannya sama dengan penelitian lainnya, namun sumber dan cara pengumpulan datanya adalah memperoleh data dari perpustakaan, membaca, mencatat dan mengolah bahan penelitian dari artikel penelitian terhadap variabel-variabel penelitian ini. Tinjauan pustaka ini menganalisis hal tersebut secara cermat dan



mendalam untuk memperoleh hasil yang objektif untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa pada pembelajaran sekolah dasar. Data yang dikumpulkan dan dianalisis merupakan data sekunder berupa hasil penelitian seperti buku, majalah, artikel, website dan lain-lain yang relevan. Apalagi teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan teknik analisis data analisis isi. Analisis data dimulai dengan menganalisis hasil pencarian yang paling relevan, relevan dan cukup relevan. Kemudian lihatlah tahun-tahun penelitian, dimulai dari tahun-tahun terakhir dan secara bertahap kembali ke tahun-tahun terlama. Peneliti kemudian membaca ringkasan dari setiap penelitian sebelumnya untuk menilai apakah permasalahan yang dibahas sudah sesuai dengan permasalahan yang ingin dipecahkan dalam penelitian tersebut. Kemudian menuliskan bagian-bagian penting dan relevan dari masalah penelitian.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengertian dampak dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) ialah suatu pengaruh yang mendatangkan akibat positif maupun negatif atau dampak dari kedua hal tersebut sangat baik, sehingga menyebabkan perubahan besar (Armylia Malimbe, 2021). Pengaruh juga dikatakan sebagai daya yang ada atau muncul akibat dari sesuatu (orang atau benda) yang memiliki akibat atau hasil dan dampak yang ada. Pengaruh mengacu pada situasi dimana terdapat hubungan timbal balik atau sebab akibat antara yang mempengaruhi dan sesuatu yang dipengaruhi. Dampak dapat dibedakan menjadi dua pengertian, yaitu:

1. Dampak Positif berarti keinginan untuk membujuk, meyakinkan, mempengaruhi atau memberi hal positif kepada orang lain, dengan menunjukkan perubahan ke arah yang lebih baik. Sedangkan,
2. Dampak Negatif berarti keinginan untuk membujuk, meyakinkan, mempengaruhi atau memberi hal negatif kepada orang lain, sehingga menunjukkan perubahan ke arah yang lebih buruk dari sebelumnya. (Marpaung, 2018)

Gadget

Gadget ialah telepon genggam atau telepon seluler atau *handphone* pada suatu alat telekomunikasi yang mempunyai fungsi dasar yang sama dengan telepon rumah pada umumnya, namun dapat dibawa kemana saja (*portable/mobile*) sehingga tidak perlu terhubung ke jaringan telepon melalui kabel (*nirkabel*). Gadget juga merupakan benda elektronik yang memiliki banyak fungsi serta dapat dimudahkan oleh penggunaannya. Dampak dalam penggunaan gadget memiliki dampak positif dan negatif. Gadget bisa dijadikan sebagai alat untuk media belajar, ketika anak sering menggunakan gadget, maka anak tersebut akan sering menggunakan internet dan mendapatkan hasil belajar yang



dicapai, apabila digunakan sebagai hal yang penting akan berpengaruh bagi perkembangan moral anak di sekolah. (Kurniawati, 2020)

Gadget bisa menolong kehidupan dalam banyak hal, dimulai dari mencari informasi mengenai hal apapun itu, membeli apapun yang ada di dunia ini, mencari kenalan baru atau lama, membangun jaringan atau merek, membuat investasi, maupun mengelola bisnis baik itu promosi, branding, marketing, sales, dan berbagai keperluan lainnya yang mencakup dari gadget.

Gadget merupakan barang atau alat yang canggih diciptakan dengan berbagai aplikasi yang dapat menyajikan berbagai media berita, jejaring sosial, hobi, bahkan hiburan lainnya. Gadget juga merupakan suatu barang atau benda yang diciptakan khusus di era yang serba modern ini, dengan tujuan agar membantu segala sesuatu menjadi lebih mudah dan praktis dibandingkan dengan teknologi yang sebelumnya. Adapun contoh dari gadget antara lain: laptop, smartphone, ipad, ataupun tablet. Hal tersebut merupakan alat teknologi yang berisi berbagai macam aplikasi dan informasi mengenai semua yang ada di dunia ini. (Manumpil, 2015)

Teknologi yang berkembang pada saat ini pastinya memiliki banyak manfaat seperti gadget. Akan tetapi, gadget ternyata memiliki dampak yang sangat besar terhadap perkembangan moral anak di sekolah. Dampak tersebut juga bisa menjadi positif ataupun negatif tergantung orang tua yang menyikapinya. Dampak dari teknologi khususnya gadget terhadap pembentukan dari perkembangan terhadap moral anak di sekolah akan terjadi seperti kurangnya kepedulian terhadap lingkungan sekitar bahkan rasa sosial dari anak tersebut pun kurang. Selain itu, dampak negatif yang paling berbahaya bagi si anak tersebut adalah dapat mengakses situs-situs dewasa di internet yang dapat merusak moral anak. (Aulia Fadhillah Indarwan, 2022)

Perkembangan Moral Anak Sekolah Dasar

Menurut Suharto dan Hartono (1957:38) perkembangan diartikan sebagai struktur yang terorganisasi dan mempunyai fungsi-fungsi tertentu, sehingga mengakibatkan terjadinya suatu perubahan struktur yang baik dalam organisasi maupun dalam bentuk, yang selanjutnya menimbulkan perubahan fungsi. Perkembangan adalah proses perubahan kualitatif yang berfungsi sebagai pencapaian dalam penyempurnaan fungsi psikologis yang menunjukkan cara anak tersebut bertingkah laku dan berinteraksi dengan lingkungannya. (Agustina, 2018)

Kata Moral berasal dari bahasa latin “*mos*” yang berarti kebiasaan. Kata *mos* jika dijadikan kata keterangan atau kata sifat selalu mendapat perubahan pada belakangnya, sehingga menjadi “*morris*” yang berarti membiasakan. Adapun kata moral adalah kata sifat



dari “kebiasaan” yang bermula dari kata *moralis*.

Kata moral diartikan sebagai ajaran kesusilaan, tabiat, perilaku atau kelakuan. Dengan demikian dapat diartikan ajaran kesusilaan. Kata moral berkenaan dengan perilaku baik atau buruk pada seseorang. Pada teori Kohlberg perkembangan moral telah dipelajari dari berbagai sudut pandang psikologis, antara lain teori belajar, psikoanalisis, dan lainnya. Studi saat ini tentang perkembangan moral dipengaruhi oleh pendekatan perkembangan kognitif Jean Piaget dan Lawrence Kohlberg. Kohlberg mengidentifikasi beberapa isu filosofis yang mendasar dengan mendasari studi tentang perkembangan moral, seperti masalah definisi konstruksi yang adil secara budaya. (Hasanah, 2019)

Sikap dan perilaku moral tersirat oleh nilai-nilai yang dianut berkaitan dengan nilai mengenai sesuatu yang dikatakan baik dan benar, patut, dan seharusnya terjadi. Sebagian besar, sikap moral diteruskan dari generasi ke generasi melalui proses pendidikan seumur hidup. Seperti adanya nilai-nilai yang dipertahankan, ada yang diasimilasi ke arah kemajuan atau perubahan progresif, bahkan ada juga perubahan karena berbagai faktor yang mempengaruhinya. Hal yang terpenting dalam memperhatikan perkembangan moral anak adalah belajar sosial.

Perkembangan moral merupakan ukuran naik turunnya moral seseorang. Moralitas seseorang dianggap berkembang apabila telah mengalami perubahan, mematuhi aturan atau konvensi, dan ke arah peningkatan kualitas dari sudut pandang kemampuan anak. Konvensi mengenai apa yang telah terjadi dalam interaksi anak dengan orang lain. (Ardini, 2012)

Penggunaan Gadget Bagi Perkembangan Moral Anak Sekolah Dasar

Terdapat dampak positif dan negatif dalam penggunaan gadget bagi pertumbuhan dan perkembangan anak. Gadget tidak hanya dipakai dikalangan dewasa melainkan anak-anak juga ikut serta dalam penggunaannya. Seiring dengan zaman yang terus berkembang, masyarakat yang sudah modern dan juga anak-anak yang sudah paham menggunakan teknologi, tentu tidak dapat terlepas dari keberadaan gadget yang terus berkembang luas. Sehingga di zaman ini tidak heran lagi jika anak balita pun sudah mampu menggunakan gadget.

Saat anak mulai kecanduan bermain gadget mulai terlihat tanda-tanda seperti anak akan merengek saat diminta untuk berhenti bermain gadget atau saat tidak diberikan gadget, tidak merespon jika dipanggil oleh orang tua, kemudian juga jika sudah masuk ke tahap pendidikan di sekolah dasar akan berpengaruh terhadap nilai akademisnya, anak-anak mulai malas belajar dan fokusnya akan berada pada gadget saja.

Dampak positif dari penggunaan gadget ini diantaranya membantu mempermudah pekerjaan sekolah, seperti saat anak ingin mengerjakan tugas sekolah yang sulit dipahami



dan orang tua juga mengalami kesulitan dalam membantunya, maka kita bisa mencari penjelasan terkait soal ini melalui video-video pembelajaran yang ada pada Youtube. Tidak hanya itu saja melalui video pembelajaran yang menarik dan kreatif dapat merangsang anak untuk memiliki minat belajar dalam dirinya, selain itu juga banyak sekali kuis-kuis pelajaran yang bisa kita kerjakan melalui gadget tersebut. Namun tentu saja hal ini harus tetap dibantu oleh pengawasan dari orang tua.

Sedangkan untuk dampak negatif yang bisa diperoleh anak yaitu berdampak pada kesehatan anak, seperti mudah sakit kepala, kemudian mata pedih dan jika berlangsung lama bisa menyebabkan rabun pada anak. Tidak hanya berdampak untuk kesehatan aja, melainkan juga berdampak pada perkembangan moral dan emosi anak. Untuk dampak positif pada perkembangan moral ini yaitu membantu terhubungnya komunikasi dengan teman mereka, orang terdekatnya, keluarga, kerabat dan lainnya. Sedangkan untuk dampak negatifnya anak bisa merasa terisolasi dan kesepian, anak juga akan merasa kurangnya komunikasi atau interaksi pada orang tua, keluarga, teman, maupun lingkungan sekitarnya.

Melalui penggunaan gadget yang berlebihan pada anak akan menyebabkan moral anak juga mulai berubah, yang tadinya anak ceria di rumah bisa menjadi pendiam karena sering menggunakan gadget. Anak juga mulai melawan dan marah kepada orang tua jika tidak diberikan gadget atau dibatasi dalam menggunakan gadget, selain itu juga ketika dia melihat temannya memiliki gadget yang canggih kemudian dia iri melihat temannya dan memintanya kepada orang tuanya, namun orang tuanya tidak setuju maka sang anak bisa menjadi marah dan berperilaku sesuka hatinya kepada orang tuanya. Tentu hal ini dapat merusak perkembangan moral pada anak. Selain itu juga jika membiarkan anak bermain gadget tanpa memantau apa yang dilihat anak, bisa saja anak melihat video orang dengan perilaku yang buruk kemudian sang anak ini mencontohkan perilaku tersebut ke orang tuanya, temannya, keluarganya atau lingkungan sekitarnya. Jadi memang perkembangan gadget ini dapat memberikan pengaruh terhadap perkembangan moral anak.

Penggunaan gadget secara terus-menerus akan menimbulkan kecanduan pada penggunaannya. Hal ini tentu perlu menjadi perhatian karena dampak negatif yang begitu mengkhawatirkan terlebih bagi anak-anak yang menggunakan gadget. Maka dari itu peran orang tua sangat penting dalam memberikan dan melakukan pengawasan dan pengontrolan penggunaan gadget pada anak. Keluarga disarankan untuk lebih memperhatikan penggunaan gadget pada anak saat di rumah dengan cara memberikan batasan waktu untuk bermain gadget pada anak saat di rumah dengan melakukan hal yang



menarik seperti mengajak bermain di luar rumah, ajak anak untuk lebih banyak beraktivitas (olahraga, bermain musik, dll), dan bersosialisasi dengan teman sebayanya” (Setianingsih, dkk 2018:201).

Selanjutnya dampak lain dari teknologi khususnya gadget terhadap pembentukan kepribadian atau akhlak anak antara lain anak akan menjadi pemalas, kurangnya rasa percaya diri pada anak, berkurangnya kemampuan berkomunikasi anak, anak akan lebih tertutup (introvert), ketergantungan anak untuk terus bermain gadget, dan dampak negatif yang paling berbahaya adalah anak dengan bebas dapat mengakses situs-situs dewasa di internet yang dapat merusak moral anak. Anak-anak yang memakai gadget dengan intensif mengakibatkan adanya perubahan pada karakter anak. Anak menjadi kurang perhatian atau fokusnya ketika orang tua sedang mengajak berbicara atau meminta tolong suatu hal. Selain itu, apa yang dilihat dan didengar anak pada gadget tersebut langsung diminta olehnya kepada orang tua. Padahal, sebelumnya anak tersebut tidak memiliki sikap demikian.

Kemudian dampak pada moral untuk aspek keagamaan yaitu munculnya kemalasan sang anak dalam menjalankan ibadahnya, anak mulai malas shalat 5 waktu dan membaca alquran karena sibuk bermain gadget, anak juga mulai mengabaikan orang sekitarnya, agresif atau gampang meniru perilaku kekerasan, rentan penipuan, dan kecanduan.

SIMPULAN

Di zaman yang semakin berkembang dengan teknologi yang semakin maju, tentunya memberikan kesempatan kepada manusia untuk menikmati perkembangan teknologi yang ada saat ini. Salah satunya penggunaan gadget yang semakin hari sudah semakin canggih. Gadget tidak hanya menjadi elektronik yang dipergunakan orangtua, melainkan anak-anak juga sudah banyak yang mulai bergantung kepada gadget. Hal ini tentunya menjadi kekhawatiran yang harus diperhatikan orangtua, karena jika terlalu sering bermain gadget akan memberikan dampak yang tidak baik untuk perkembangan moral sang anak. Anak yang gemar bermain gadget akan mulai lupa bermain dengan teman-teman seumurannya, mereka lebih menyukai berdiam diri sambil bermain gadget daripada harus bermain di luar dengan teman. Selain itu juga pada perkembangan moral anak akan mengalami perubahan juga. Anak menjadi malas mendengarkan perkataan orangtua karena sibuk bermain hp, anak-anak juga mulai meniru perkataan yang ada di gadget, perkataan-perkataan buruk yang seharusnya tidak diucap oleh anak-anak. Oleh sebab itu penggunaan gadget harus lebih diperhatikan oleh orang tua agar tidak merubah moral anak.



DAFTAR PUSTAKA

- Agustina, N. (2018). *Perkembangan Peserta Didik*. Yogyakarta: Deepublish.
- Ardini, P. P. (2012). Pengaruh Dongeng dan Komunikasi Terhadap Perkembangan Moral Anak Usia 7-8 Tahun. *Jurnal Pendidikan Anak*, 52.
- Armylia Malimbe, F. W. (2021). Dampak Penggunaan Aplikasi Online Tiktok (Douyin) Terhadap Minat Belajar di Kalangan Mahasiswa Sosiologi Fakultas Ilmu Sosial dan Politik. *Jurnal Ilmiah Society*, 3.
- Aulia Fadhillah Indarwan, E. H. (2022). Pengaruh Gadget Terhadap Perkembangan Moral Anak Usia Dini. *Early Childhood Education and Development Journal*, 11.
- Hasanah, E. (2019). Perkembangan Moral Siswa Sekolah Dasar Berdasarkan Teori Kohlberg. *Jurnal JIPSINDO*, 133 - 134.
- Kurniawati, D. (2020). Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Prestasi Siswa. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 80.
- Kartiningih, Eka Diah. 2015. *Panduan Penyusunan Studi Literatur*. Mojokerto: Lembaga Penelitian dan Pengabdian Masyarakat Politeknik Kesehatan Majapahit
- Manumpil, Beauty. (2015). "Hubungan Penggunaan Gadget Dengan Tingkat Prestasi Siswa Di Sma Negeri 9 Manado". *Ejournal Keperawatan, Program Studi Ilmu Keperawatan Fakultas Kedokteran*.
- Musdalifa, D. H., Lahmi, A., & Rahmi, R. (2022). *Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Nilai Agama Dan Moral Anak Usia Dini Di Tk Islam Bakti 53 Tanjung Harapan*, Jurnal Eduscience.
- Shalahudin, I. (2020). *Kompetensi Guru Zaman Now Dalam Menghadapi*. *Jurnal Pendidikan Dan Pemikiran Islam*, 04 (02), 113–124.
- Wijanarko, Jarot dan Setaiwati, Ester. (2016). *Ayah Ibu Baik Parrenting Era Digital: Pengaruh Gadget Pada Perilaku Dan Kemampuan Anak Menjadi Orang Tua Bijak Di Era Digital*, Jakarta: Keluarga Indonesia Bahagia.