

DAMPAK PENGGUNAAN *GADGET* TERHADAP SISWA SEKOLAH DASAR DI SDIT BUMI PUTRA PAMIJAHAN

Nayla Sarah¹, Zulham El Raihan², Febri Palupi Muslikhah³, Testa Pradia Nirwana⁴, Aldi Surizkika⁵

^{1,2,3,4,5} Fakultas Ilmu Dakwah dan Komunikasi, Institut Agama Islam Sahid Bogor

*Alamat email koresponden: naylasarah1520@gmail.com

ABSTRACT

This research aims to determine the impact of gadget use on elementary school students in Pamijahan. To find out the positive and negative impacts of gadgets on elementary school students at SDIT Bumi Putra Pamijahan. This type of research uses descriptive qualitative methods. Data collection was carried out through socialization held for 3 days at SDIT Bumi Putra Pamijahan. The results of this research show that there are several impacts of gadget use on the character development of elementary school students at SDIT Bumi Putra Pamijahan, including students becoming individualists, rarely having social interactions with the outside environment or their peers, neglecting their obligations such as studying, not caring about anything until forgetting time, such as neglecting prayers, and being lazy about reciting the Koran, this greatly affects students' social attitudes, responsibilities and religious attitudes. This impact is caused by students using gadgets too often for too long and lack of supervision from parents which makes students become addicted and makes students lazy to do more useful things.

Keywords: *Effect of gadget, elementary school student.*

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui dampak penggunaan *gadget* terhadap siswa sekolah dasar yang ada di Pamijahan. Untuk mengetahui dampak positif dan negatif *gadget* terhadap siswa sekolah dasar di SDIT Bumi Putra Pamijahan. Jenis penelitian ini menggunakan metode kualitatif deskriptif. Pengumpulan data dilakukan melalui sosialisasi yang diadakan selama 3 hari di SDIT Bumi Putra Pamijahan. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat beberapa dampak penggunaan *gadget* terhadap perkembangan karakter siswa sekolah dasar di SDIT Bumi Putra Pamijahan, di antaranya siswa menjadi seorang yang individualis, jarang melakukan interaksi sosial dengan lingkungan luar atau teman sebayanya, lalai terhadap kewajibannya seperti belajar, tidak memedulikan apa pun sampai melupakan waktu seperti melalaikan sholat, dan bermalas-malasan untuk mengaji hal ini sangat mempengaruhi sikap sosial, tanggung jawab dan sikap religius siswa. Dampak tersebut disebabkan siswa yang terlalu sering menggunakan *gadget* dengan durasi waktu yang terlalu lama dan kurangnya pengawasan dari orang tua yang membuat siswa menjadi kecanduan dan membuat siswa menjadi malas melakukan hal yang lebih bermanfaat.

Kata kunci: Pengaruh *gadget*, siswa SD.

PENDAHULUAN

Seiring dengan perkembangan zaman kemajuan teknologi yang setiap hari, bahkan setiap detik semakin canggih dan terus berkembang, membawa perubahan yang sangat besar dalam kehidupan manusia, dengan kecanggihannya bisa membantu dan mempermudah segala pekerjaan manusia. Pada zaman modern saat ini, manusia dituntut untuk mengikuti zaman yang dimana kehidupan menjadi serba praktis, oleh karena itu diciptakan alat-alat untuk membantu kelancaran dan meringankan pekerjaan manusia, salah satunya yaitu *gadget*.

Menurut Mayeti & Sunita (2018) menjelaskan bahwa *gadget* adalah alat elektronik yang memiliki pembaharuan dari hari ke hari sehingga membuat hidup manusia lebih praktis. *gadget* juga tidak terlepas dengan pendidikan karena, dengan kecanggihan *gadget* mempermudah manusia dalam mencari informasi dan pengetahuan bahkan siswa juga tidak asing dengan penggunaan *gadget* (Galingging *et al.*, 2022). Dampak yang ditimbulkan oleh *gadget* cukup banyak, di antaranya dalam pola pikir yaitu, mampu membantu anak dalam mengatur kecepatan bermain, mengolah strategi dalam permainan, dan membantu meningkatkan kemampuan otak anak selama dalam pengawasan yang baik. Selain itu, aplikasi-aplikasi yang terdapat di dalam *gadget* seperti google untuk mengakses materi pembelajaran kapan dan di mana saja. Selain itu ada *youtube*, di mana anak dapat mencari berbagai hal serta informasi yang menarik. Berbagai potensi dan kelebihan yang dimiliki *gadget*, diharapkan menjadi sumber alternatif yang dapat meningkatkan efektivitas proses belajar anak. Selain dampak positif yang ditimbulkan oleh *gadget*, terdapat juga dampak negatif dibalik kemajuan dan kecanggihan dari *gadget* itu sendiri. *Gadget* juga dapat merusak otak anak dan jaringan syaraf apabila terlalu sering menggunakan *gadget*. Selain itu juga menyebabkan anak kurang berinteraksi dengan orang lain karena terlalu terpaku dengan *gadget*. Anak akan menjadi individual dengan zona nyamannya bersama *gadget* sehingga kurang memiliki sikap peduli terhadap orang lain. Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan pada bulan Mei 2024 di SDIT Bumi Putra Pamijahan, banyak sekali siswa SD yang sudah bisa bermain *gadget* tanpa pengawasan dari orang tua, hal ini menyebabkan siswa lebih cenderung memanfaatkan *gadget* hanya untuk bermain bahkan sampai seharian siswa tidak pernah bosan dibandingkan melakukan hal-hal yang lebih bermanfaat bagi siswa itu sendiri. Hal ini menyebabkan siswa menjadi individualis terhadap lingkungan sosialnya dan lupa waktu melakukan kewajibannya, seperti belajar dan ibadah.

Hilangnya karakter religius siswa, ditandai dengan siswa mengabaikan sholat bahkan bermalas-malasan apabila disuruh pergi mengaji, dikarenakan siswa asyik bermain *gadget* seharian. Hilangnya karakter tanggung jawab siswa seperti belajar, membantu orang tua, yang disebabkan rasa malas akibat bermain *gadget* dan kurangnya pengawasan dari orang tua terhadap siswa. Pada proses pembelajaran siswa kurang fokus memperhatikan guru ketika menjelaskan materi pelajaran yang diberikan dikarenakan siswa asyik bermain dan berbicara dengan temannya membahas terkait *game online*. Penyalahgunaan terhadap *gadget* oleh siswa akan berpengaruh pada sikap dan karakter siswa yang cenderung menjadi pemalas khususnya dalam belajar. Siswa terbiasa menggunakan *gadget* hanya untuk bermain saja sehingga dalam diri mereka tertanam jiwa pemalas dan sulit untuk berkembang dalam proses pembelajaran. Karena dengan bermain *gadget* tersebut dapat menghilangkan rasa bosan siswa karena bagus dan menarik daripada mengerjakan kewajibannya sendiri yaitu belajar, yang nantinya akan sangat berpengaruh terhadap perkembangan karakter anak yang kurang baik.

Salah satu faktor atau stimulus yang dapat mempengaruhi perkembangan karakter siswa yaitu kebiasaan siswa dalam bermain *gadget*. Karena penggunaan *gadget* yang berlebihan akan berdampak buruk bagi pola perilaku siswa dalam kesehariannya (Alifiani *et al.*, 2019; Boiliu, 2020). Siswa yang cenderung terus-menerus menggunakan *gadget* akan membuat siswa menjadi menutup diri dengan teman-temannya dan lingkungan sekitarnya. Hal ini sangat mengkhawatirkan bagi siswa karena pada masa anak-anak mereka masih labil dan memiliki rasa ingin tahu yang sangat tinggi, karena berpengaruh terhadap meningkatnya sifat konsumtif pada siswa. Oleh karena itu peran orang tua di sini sangat dibutuhkan sekali untuk membimbing anaknya dalam bermain *gadget* khususnya pada saat di lingkungan rumah (Fatmala *et al.*, 2021; Yulianingsih *et al.*, 2020).

Penelitian yang terkait dampak *gadget* terhadap pembentukan karakter siswa pernah dilakukan sebelumnya, di antara pada anak-anak usia dini seperti pada penelitian Rahmalah *et al.* (2019) pada beberapa anak di Taman Kanak-kanak (TK) UMP Dukuh waluh dan Erna (2021) anak usia dini di TK Pratama Kids Sukabumi Bandar Lampung. Penelitian serupa dengan sampel anak usia sekolah dasar pernah dilakukan Agustina (2022) pada anak-anak usia SD di Desa Kedungwaru Kidul RT 01 RW 04 Demak (Puspitasari *et al.* 2021) pada siswa MI Muhammadiyah 27 Surabaya di masa pandemi Covid 19, dan Oktasari (2021) pada siswa MI Fathul Huda Wates. Ada pun penelitian ini berusaha melakukan kajian dampak penggunaan *gadget* terhadap perkembangan karakter beberapa anak usia sekolah dasar di SDIT Bumi Putra Pamijahan. Berdasarkan uraian tersebut, maka penelitian ini bertujuan untuk melakukan analisis dampak penggunaan *gadget* terhadap siswa sekolah dasar di SDIT Bumi Putra Pamijahan.

METODE PELAKSANAAN

Peneliti ini menggunakan jenis penelitian kualitatif. Karena dalam penelitian kualitatif ini berupa kata-kata yang tertulis maupun lisan, yang dilakukan dengan cara sosialisasi selama 3 hari. Peneliti akan melakukan sosialisasi kepada siswa/siswi untuk mengumpulkan data agar mengetahui dengan jelas apa saja dampak yang ditimbulkan *gadget* terhadap perkembangan karakter serta, melakukan wawancara kepada siswa untuk mengetahui lebih lanjut apa saja dampak yang dipengaruhi oleh *gadget*.

Penelitian ini dilakukan di SDIT Bumi Putra Pamijahan, Kecamatan Pamijahan Kabupaten Bogor, dengan kurun waktu tertentu. Dengan melakukan sosialisasi terhadap siswa/siswi untuk menemukan permasalahan yang terjadi ketika proses penelitian berlangsung. Berikut ini tahapan kegiatan sosialisasi yang dilakukan ialah sebagai berikut:

A. Tahapan awal kegiatan

1. Survei, survei dilakukan ke lokasi penelitian yang berada di Jl. KH. Abdul Hamid No. Km. 15, Ciasmara, Kec. Pamijahan, Kabupaten Bogor, Jawa Barat 16810.
2. Setelah survei, ditetapkan lokasi kegiatan sosialisasi dan sasaran peserta yaitu siswa/siswi SDIT Bumi Putra Pamijahan.
3. Penyuluhan bahan ajar dan juga materi yang meliputi *slide* PowerPoint untuk siswa/siswi SDIT Bumi Putra Pamijahan.

B. Tahapan pelaksanaan kegiatan

1. Sosialisasi, kegiatan ini dilakukan untuk memberi pemahaman kepada siswa/siswi tentang dampak dari penggunaan *gadget* berlebih.
2. Diskusi dan tanya jawab, kegiatan ini dilakukan untuk memahami keadaan siswa/siswi ketika menceritakan pengalamannya menggunakan *gadget* setiap hari.
3. Quiz, kegiatan ini dilakukan sebagai bahan evaluasi pemahaman siswa/siswi terhadap dampak penggunaan *gadget* berlebih.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini berusaha mendeskripsikan dampak penggunaan *gadget* terhadap siswa sekolah dasar. Data yang dikumpulkan dalam penelitian ini berupa hasil penyuluhan sosialisasi dengan siswa terkait penggunaan *gadget*, aktivitas belajar dan pembentukan karakter siswa. Hasil dari penyuluhan sosialisasi tersebut siswa diketahui beberapa fakta di antaranya sebagian besar siswa di SDIT Bumi Putra Pamijahan memiliki *gadget* karena memang diberikan oleh orang tuanya. Sebagian siswa lagi memang tidak memiliki *gadget* tapi sering menggunakan *gadget* milik kedua orang tuanya ketika ada kesempatan saat orang tuanya

sibuk atau melepas *gadget* di rumah. Siswa sekolah dasar seharusnya belum saatnya untuk diberikan atau bahkan dibeli *gadget*, karena pada usia ini siswa masih dalam tahap pertumbuhan motoriknya salah satunya yaitu bermain dengan permainan seusianya. Namun dengan adanya *gadget* siswa menjadi malas bermain dengan teman sebaya karena lebih mementingkan *gadget* siswa malas melakukan hal-hal yang lebih penting seperti belajar, mengerjakan tugas bahkan lalai akan sholat dan mengaji. Oleh karenanya, orang tua perlu membatasi anaknya untuk bermain *gadget*.

Hal ini sesuai dengan pendapat Sugiarti & Andyanto (2022) dan Rini *et al.* (2021) yang menyatakan pembatasan bermain *gadget* perlu dilakukan untuk menghindari permasalahan yang timbul dari pemakaian *gadget* pada anak usia dini, seperti kecanduan yang sulit disembuhkan. Hal ini sejalan juga dengan hasil penelitian Hidayatuladkia *et al.* (2021) dan sari *et al.* (2022) bahwa peran orang tua dalam mengontrol atau mengawasi penggunaan *gadget* pada anak yakni dengan membatasi waktu penggunaan *gadget*. Orang tua perlu mengendalikan ataupun mengatur jadwal penggunaan *handphone* (Istikomah, 2022). Orang tua sebaiknya lebih banyak membimbing siswa, terutama dalam perkembangan karakter salah satunya karakter sikap tanggung jawab yaitu belajar agar hasil belajar meningkat bukan memberikan siswa untuk menggunakan *gadget* apalagi tanpa bimbingan dan kontrol orang tua. Karena dengan memberikan siswa *gadget* yang hanya akan membuat anak menjadi malas belajar (Syifa *et al.*, 2019)

Dari hasil observasi dan sosialisasi siswa juga diperoleh fakta bahwa *gadget* sering digunakan siswa untuk bermain *game* seperti *free fire*, *mobile legend* dan bermain tiktok serta menonton youtube. *Gadget* diketahui memiliki banyak fitur-fitur yang menarik sehingga membuat siswa tertarik untuk menggunakannya walaupun banyak sekali dampak negatifnya khususnya siswa sekolah dasar yang belum bisa memfilter mana yang baik dan mana yang harus ditinggalkan di dalam *gadget* seperti seringnya berkata kasar dalam bermain *game*, timbulnya rasa malas dalam belajar karena lebih mementingkan *gadget*. Selain itu dengan banyaknya siswa yang bermain *gadget* jarang sekali siswa bermain dengan teman sebayanya karena lebih senang bermain dengan *gadget* daripada bermain dengan teman sebaya, yang membuat siswa menjadi seseorang yang individualis yang berpengaruh terhadap karakter sosial siswa. Menurut Janttaka (2020) anak yang sering bermain *game* akan kurang berinteraksi dengan teman sebaya dan tetangga, mereka memiliki gangguan fisiologis dan penyakit mental. Anak usia sekolah dasar seharusnya banyak bermain dengan teman sebayanya atau bermain dengan permainan seorang anak. Dampak negatif lain dari penggunaan *gadget* adalah membuat siswa lebih senang menyendiri daripada bermain dengan teman sebayanya. Anak yang keseringan bermain *gadget* cenderung diam di depan *gadget*nya masing-masing tanpa memedulikan sekitarnya. Temuan ini sejalan dengan pendapat Adib (2021), ketika anak merasa nyaman bermain dengan *gadget* kesukaannya, dia akan lebih asyik dan senang menyendiri memainkan *gadget* tersebut Secara tidak sadar siswa sudah mengalami ketergantungan dalam bermain *gadget*.

Dari kegiatan tersebut juga diperoleh temuan bahwa anak tidak pernah sama sekali memanfaatkan *gadget* untuk mencari atau mengerjakan tugas yang diberikan oleh gurunya dengan berbagai alasan, baik itu tidak bisa maupun kemauan siswa yang tidak pernah mau menggunakan *gadget* untuk mencari pelajaran atau belajar menggunakan *gadget* tersebut, yang dikarenakan siswa lebih senang dan sering menggunakan *gadget* untuk bermain saja. Sebenarnya *gadget* juga memiliki dampak positif yang bisa dimanfaatkan oleh siswa seperti mengakses pembelajaran, mengunduh aplikasi-aplikasi belajar yang bisa digunakan untuk belajar atau mengerjakan tugas dan mengasah otak siswa sehingga, kemampuan dan

kecerdasan dalam memahami pelajaran akan meningkat (Mahfud & Wulansari, 2018). Namun banyak anak yang belum memanfaatkan fitur-fitur tersebut sebagai penunjang belajar serta untuk meningkatkan prestasi belajarnya.

Ketergantungan dalam bermain *gadget* pada siswa juga karena lamanya durasi bermain *gadget* dan keseringan dilakukan hampir setiap hari yang membuat siswa menjadi pribadi yang memiliki karakter anti sosial, yang menyebabkan siswa lupa berkomunikasi dan berinteraksi terhadap lingkungan di sekitarnya maupun lingkungan di sekolahnya. Peneliti menemukan siswa menggunakan *gadget* dengan durasi yang lama, hal ini menyita waktu siswa untuk bermain dengan teman sebaya, karakter tanggung jawab kepada diri sendiri yang mulai di lalaikan seperti belajar dan mengerjakan tugas serta waktu istirahat yang cukup bukan hanya menghabiskan waktu untuk bermain *gadget* saja. Menurut Anggraini (2019) anak yang terlalu lama bermain *gadget* akan menjadi mereka ketergantungan terhadap *gadget*, sehingga sulit untuk untuk membatasi mereka bermain *gadget* dan menyebabkan sulit belajar. Hal tersebut sejalan dengan pendapat yang mengungkapkan bahwa dampak negatif penggunaan *gadget* yakni anak cenderung memiliki ketergantungan pada *gadget* dan juga penurunan konsentrasi saat belajar (Harsela & Qalbi, 2020; Saputri & Pambudi, 2018).

Temuan lain yang diperoleh dari penelitian ini adalah banyak siswa bermain *gadget* yang menyepelkan sikap-sikap religius seperti sholat tepat waktu dan pergi mengaji. Siswa yang asik bermain *gadget* menjadi lupa waktu (Iswidharmanjaya, 2014), seperti sholat ataupun mengaji, siswa sering tidak mendengar orang tua apabila diperintahkan. Di sini juga perlunya peran orang tua untuk menasihati siswa pada saat waktu sholat atau mengaji seharusnya siswa siap-siap untuk bergegas mempersiapkan diri untuk sholat atau mengaji bukan terpaku untuk bermain *gadget* saja, hal ini menyebabkan karakter religius siswa menjadi tidak baik karena sering melalaikan sholat ataupun mengaji jika sudah cenderung bermain *gadget*.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan Sebagian besar siswa yang mengalami perkembangan karakter sosial, tanggung jawab terhadap tugasnya dan religiusnya cenderung memiliki kebiasaan bermain *gadget* yang hampir setiap hari. Selain mempengaruhi karakter dampak penggunaan *gadget* pada siswa sekolah dasar juga berdampak terhadap kesehatan siswa. temuan dari penelitian ini hampir serupa dengan beberapa temuan penelitian sebelumnya, seperti temuan Syifa *et al.*. (2019) dan Kurniawan (2020) dalam penelitiannya yang menyatakan bahwa anak yang menggunakan *gadget* menjadi mudah marah, suka membangkang, menirukan tingkah laku dalam *gadget* serta berbicara sendiri pada *gadget*. Sedangkan pengaruhnya terhadap perkembangan moral, berdampak pada kedisiplinan, anak menjadi malas akibat terlalu sering bermain *game* dan menonton *youtube*.

SIMPULAN

Kesimpulan dari penelitian ini adalah melakukan apa pun, meninggalkan kewajibannya untuk beribadah, dan berkurangnya waktu belajar berbagai dampak negatif dari penggunaan *gadget* yang timbul diantaranya banyak siswa menjadi seorang yang individualis, jarang melakukan interaksi sosial dengan lingkungan luar atau teman sebayanya, lalai terhadap kewajibannya seperti belajar, tidak memedulikan apa pun sampai melupakan waktu seperti melalaikan sholat, dan bermalas-malasan untuk mengaji hal ini sangat mempengaruhi sikap sosial, tanggung jawab dan sikap religius siswa. Masih banyak orang tua yang memberikan siswa menggunakan *gadget* tanpa bimbingan dan pengawasan dari orang tua siswa sehingga siswa menggunakan *gadget* hanya untuk bermain-main saja atau mengerjakan hal-hal yang tidak bermanfaat. Jadi, di sini peran orang tua sangat penting sekali terhadap perkembangan

karakter siswa, dengan memperhatikan dan mengontrol apa yang dilakukan siswa khususnya dalam penggunaan *gadget* akan membuat karakter siswa akan menjadi lebih baik.

UCAPAN TERIMAKASIH

Perkenankan penulis mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu terlaksananya kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat ini. Kami dengan tulus mengucapkan terima kasih kepada Kepala Sekolah SDIT Bumi Putra Pamijahan atas izin yang diberikan untuk melaksanakan kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat ini guna memenuhi Ujian Komprehensif. Izin ini menjadi landasan yang kuat bagi kelancaran dan suksesnya inisiatif kami dalam menyampaikan informasi penting mengenai dampak penggunaan *gadget*.

Serta kami juga ingin menyampaikan rasa terima kasih kepada siswa dan siswi SDIT Bumi Putra Pamijahan yang aktif berpartisipasi dalam kegiatan PKM ini. Terima kasih untuk kesediaan dan kepercayaannya dalam mengikuti sosialisasi mengenai dampak penggunaan *gadget* pada Tingkat Sekolah Dasar. Keterlibatan Antusiasme siswa dan siswi semua memiliki peran yang sangat berharga dalam menyelesaikan penelitian ini.

Terima kasih juga kepada semua pihak yang terlibat, baik secara langsung maupun tidak langsung, telah turut berperan dalam kesuksesan kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat ini. Ucapan terima kasih kami sampaikan dengan penuh rasa Syukur atas Kerja sama dan dukungan yang telah diberikan. Semoga hasil dari kegiatan ini dapat bermanfaat bagi Masyarakat, khususnya anak sekolah. Terima kasih atas segala Kerja sama dan partisipasi yang telah di berikan.

DOKUMENTASI KEGIATAN



REFERENSI

- Nita Monita Rini, Ika Ari Pratiwi, Muhammad Noor Ahsin (2021) Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perilaku Sosial Anak Usia Sekolah Dasar. *Jurnal Education* Volume 7, No. 3, 2021, pp. 1236-1241
- Layyinatus Syifa¹, Eka Sari Setianingsih², Joko Sulianto³ (2019) Dampak Penggunaan Gadget terhadap Perkembangan Psikologi pada Anak Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar* Volume 3, Number 4 Tahun 2019, pp. 527-533.
- Yummi Ariston¹, Frahasini² (2018) Dampak Penggunaan Gadget Bagi Perkembangan Sosial Anak Sekolah Dasar. *Journal Of Educational Review And Research* Vol. 1 No. 2, Page: 86 – 91
- Syifa, L., Setianingsih, E. S., & Sulianto, J. (2019). Dampak Penggunaan Gadget terhadap Perkembangan Psikologi pada Anak Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 3(4), 527-533.
- Nugraheni, C. (2020). Dampak Gadget Di Kalangan Pelajar. *Textura*, 5(1).
- Widiawati, I, Sugiman, H & Edy. (2014). Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Daya Kembang Anak. Jakarta. *E-journal Keperawatan*, 6(1), 16
- Aditya, P.R.(2020). Pengaruh Pemakaian Gadget terhadap Perilaku Sosial Siswa di Sekolah Dasar Negeri Taal 01 Kecamatan Tapen Kabupaten Bondowoso. *Jurnal Keperawatan Profesional*. 8. (1).
- Alhady, N. C., Salsabila, A. F., & Azizah, N. N. (2018). Rekonstruksi Kognitif, Sosial-Emosional Siswa Melalui Internet Positif (Studi Penggunaan Internet/Smartphone pada Siswa MTs Negeri 7 Model Jakarta). *Sosio-Didaktika: Social Science Education Journal*, 1(1), 24-36.
- Ariston, Y., & Frahasini, F. (2018). Dampak Penggunaan Gadget Bagi Perkembangan Sosial Anak Sekolah Dasar. *Journal of Educational Review and Research*, 1(2), 86-91.
- Efraim, P.J. (2018). Hibungan Peran Keluarga dalam Menghindari Dampak Negatif Penggunaan Gadget pada Anak dengan Perilaku Anak dalam Penggunaan Gadget di Desa Kiawa 2 Barat kecamatan Kawangkoan Utara. *Jurnal Keperawatan*. 5. (2). 4